

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Setiap manusia sejak lahir pasti mengalami proses pembelajaran selama hidup di dunia. Tanpa di sadari proses pembelajaran yang sudah kita lakukan tentu akan merubah etika, tingkah laku, cara berpikir, kepribadian, serta perkembangan otak. Proses pembelajaran merupakan bagian unsur penting untuk mencapai keberhasilan siswa dalam pembelajaran. Menurut Winataputra beliau menyatakan bahwa:

“Pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasi, memfasilitasi dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri peserta didik.”¹

Begitu juga menurut Rooijackers beliau juga menyatakan bahwa:

“Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan belajar mengajar menyangkut kegiatan tenaga pendidik, kegiatan peserta didik, pola dan proses interaksi tenaga pendidik dan peserta didik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar dalam kerangka keterlaksanaan program pendidikan”²

Proses belajar dapat dilakukan dibeberapa lingkungan, mulai dari lingkungan keluarga, masyarakat, dan sekolah. Menurut Baharuddin dan Esa menyebutkan bahwa:

“Faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal terdiri dari faktor fisiologis dan faktor psikologis yang terdiri dari kecerdasan siswa, motivasi, minat, sikap, dan bakat. Sedangkan faktor eksternal meliputi

¹ Udin S. Winataputra. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. (Jakarta : Universitas Terbuka, 2007), Hlm. 1.

² Rooijackers, Ad, *Mengajar dengan Sukses: Petunjuk Untuk Merencanakan dan Menyampaikan Pengajaran*. (Jakarta: PT Presindo, 1991), Hlm. 114.

1) lingkungan sekolah yang terdiri dari lingkungan sosial sekolah, lingkungan sosial masyarakat, dan lingkungan sosial keluarga, 2) lingkungan nonsosial yang terdiri dari lingkungan alamiah, faktor instrumen (perangkat belajar), dan faktor materi pelajaran. Dari pendapat ahli tersebut secara umum tingkat keberhasilan proses belajar di sekolah sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya : kemampuan guru, kemampuan siswa, metode mengajar, materi, sarana dan prasarana, motivasi, alat evaluasi, serta lingkungan, yang semuanya merupakan satu kesatuan yang saling berkaitan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.”³

Saat ini teknologi dalam pembelajaran sangat berkembang pesat, perkembangan tersebut dirasakan baik oleh guru maupun siswa. Tidak heran jika proses pembelajaran di sekolah tidak terlepas dari peran teknologi informasi. Hal tersebut dapat terlihat dari kegiatan guru dan siswa dalam menggunakan media komputer dan internet di sekolah. Baik, untuk menulis laporan, membuat soal ujian, mengumpulkan tugas hingga sebagai bagian dari model strategi pembelajaran. Implementasi teknologi informasi menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menarik, aktif, dan kreatif. Tujuannya untuk mendorong penyelenggaraan pembelajaran yang efektif seperti tercantum di dalam isi Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan no. 65 Tahun 2013 mencantumkan bahwa setiap guru wajib menerapkan teknologi informasi dan komunikasi secara terintegrasi, sistematis, dan efektif sesuai dengan situasi dan kondisi.⁴ Maka dari itu penerapan teknologi informasi dalam pembelajaran sudah bisa dipastikan bisa meningkatkan mutu dan kualitas belajar mengajar. Salah satu bentuk penerapan yang paling menonjol adalah

³ Bahruddin dan Esa Nur Wahyuni. *Teori belajar dan Pembelajaran*. (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2010). Hlm. 19

⁴ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan no. 65 Tahun 2013 Tentang Standar Proses Pendidikan. 8 Juli 2003. BSNP Indonesia Tahun 2013. Jakarta

dengan menggunakan teknologi informasi tersebut sebagai media pembelajaran. Implementasi media pembelajaran dapat memberikan stimulus kepada siswa dalam proses belajar, sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami ilmu pengetahuan dan hasil belajar yang maksimal.

Di dalam salah satu halaman pada artikel yang dipublish oleh kemendikbud menyebutkan bahwa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud), melalui Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan dan Kebudayaan (Pustekkom Kemendikbud) memfasilitasi 75 Guru dari Sekolah Garis Depan, atau dari daerah 3T (tertinggal, terluar, dan terdepan) yang tersebar di 34 provinsi di Indonesia untuk belajar pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), selama empat hari, sejak 14 s.d 17 Juni 2016, di Ancol, Jakarta.⁵

“Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Anies Baswedan mengatakan : “Pembelajaran pemanfaatan TIK perlu dilaksanakan, karena dengan pemanfaatan teknologi ini dapat membantu bapak dan ibu guru untuk semakin membuka wawasan dunia, dan mengajak kepada anak-anak untuk aktif sebagai salah satu bagian dari masyarakat dunia.”⁶

Hal ini dilakukan karena masih minimnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi oleh guru yang masih berpikir sempit tentang teknologi informasi. Dan diharapkan pemanfaatan teknologi

⁵<https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2016/06/kemdikbud-fasilitasi-75-guru-dari-sekolah-garis-depan-untuk-belajar-teknologi-informasi> Di akses pada tanggal 8 april 2017 pukul 8: 27 WIB

⁶ disampaikan pada acara peningkatan kompetensi pemanfaatan TIK, di Jakarta, Selasa Malam (14/06/2016). Lihat di <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2016/06/kemdikbud-fasilitasi-75-guru-dari-sekolah-garis-depan-untuk-belajar-teknologi-informasi>. Di akses pada tanggal 8 april 2017 pukul 8: 27 WIB

informasi mampu meningkatkan hasil belajar dan dapat menarik minat belajar siswa yang berdampak pada prestasi belajarnya.

Sebuah media pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menarik berbasis teknologi informasi telah dikembangkan oleh Jeff O Hara sejak tahun 2008 melalui jejaring sosial pembelajaran yang dinamakan Edmodo. Edmodo merupakan *platform* media sosial, seperti facebook yang dikembangkan khusus untuk siswa dan guru dalam suatu ruangan kelas *virtual* yang dapat berfungsi untuk melaksanakan pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan. Media Edmodo telah digunakan oleh lebih dari 29 juta pengguna di dunia.⁷ Edmodo adalah Lingkungan belajar yang menggunakan kecanggihan teknologi yang aman dan kerjasama yang nyaman antara guru dan siswa. Tujuannya adalah menciptakan ruang bagi guru dan siswa untuk terikat di dalam ruang belajar dunia maya dimana berbagai macam topik dapat dipresentasikan, didiskusikan, di temukan, dianalisa, dan atau dinilai oleh guru dan siswa. Implementasi Edmodo membuat siswa secara aktif dapat berpartisipasi karena belajar online menyediakan lingkungan belajar interaktif. Siswa dapat memperoleh informasi berupa dokumen elektronik untuk memperkaya studi mereka. Selain itu, siswa mampu berkomunikasi langsung dengan teks, gambar, suara, data, dan audio

⁷ Eko Subiyantoro dkk., *Simulasi Digital Jilid 1*, (Jakarta: Dirjen Peningkatan Mutu Pendidik&Tenaga Kependidikan, 2013), Hlm. 72

video melalui Edmodo dan interaksi yang dihasilkan dapat menciptakan suasana belajar yang efektif.⁸

Bila dibandingkan dengan media *sosial learning management system* lainnya, Edmodo memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut (1) mirip dengan facebook, (2) mudah digunakan, (3) *Closed group collaboration*, hanya yang memiliki group code yang dapat mengikuti kelas, (4) Tidak memerlukan server di sekolah, (5) dapat diakses dimanapun dan kapanpun, (6) Edmodo selalu diupdate oleh pengembang, (7) Edmodo dapat diaplikasikan dalam satu kelas, satu sekolah, antar sekolah dalam satu kota atau kabupaten.⁹

Berdasarkan survei melalui observasi yang telah dilakukan peneliti di SMK Anwarul Maliki Sukorejo Pasuruan, dapat diketahui bahwa penerapan media Edmodo pada pembelajaran PAI masih belum di gunakan sama sekali di SMK Anwarul Maliki Sukorejo Pasuruan. Pembelajaran PAI di SMK Anwarul Maliki Sukorejo Pasuruan kita temui masih menggunakan media pembelajaran seperti biasa yaitu media LKS, papan tulis, buku-buku cetak dan pemutaran film pendek atau slide sesuai dengan tema-tema tertentu. Sedangkan fasilitas yang dimiliki oleh SMK Anwarul Maliki Sukorejo Pasuruan sangat mumpuni untuk penerapan media Edmodo diantaranya: jaringan Wifi yang selalu on pada jam sekolah, kebijakan sekolah yang memperbolehkan siswa membawa laptop ke sekolah untuk menunjang proses

⁸ Evin Yudhi Setyono, *Pengaruh Penggunaan Media Jejaring Sosial Edmodo Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Topik Pembuatan Kurva-S Menggunakan Microsoft Excell*, Soshum Jurnal Sosial Dan Humaniora, Vol. 5, No.1, Maret 2015, Hlm. 44

⁹ Anti Rismayanti, *Materi Simulasi Digital: Where Learning Happens*, (South Asian Ministers of Education Organization Regional Open Learning Centre, 2013), Hlm. 4

pembelajaran, laboratorium komputer yang telah dilengkapi dengan LCD dan proyektor serta loudspeaker. Dari sini dapat diketahui bahwa beberapa fasilitas ini mampu mempermudah siswa dalam mengakses internet karena media Edmodo adalah *platform online* yang penggunaannya memerlukan jaringan internet yang memadai. Selain itu media Edmodo juga dapat di akses melalui *smartphone* yang dengan mudah dapat di unduh melalui aplikasi *playstore* dengan cukup *search* kata Edmodo dalam kolom pencarian. Sehingga sangat mudah di jangkau meskipun siswa atau guru sedang tidak berada di sekolah.

Pembelajaran PAI di SMK Anwarul Maliki Sukorejo Pasuruan memiliki alokasi waktu 2 jam pelajaran dalam satu minggu, yaitu 2 x 30 menit. Berdasarkan observasi di lapangan saat peneliti mengikuti beberapa Pembelajaran PAI di SMK Anwarul Maliki Sukorejo yaitu kelas Bpk. Imam Jayadi, S.PdI. selaku guru PAI kelas X dan Kelas XI dan juga Bpk. Muslimin, S.Pd.I, M.Pd.I. selaku Kepsek yang juga mengampuh mata pelajaran PAI kelas XII, Beliau-beliau tampak sering merasa kerepotan membagi materi dan penjelasan kepada siswa, terkadang juga tampak merasa jenuh dengan media pembelajaran yang di pakai sehari-hari. Selain itu juga melihat situasi kelas dan kondisi beberapa siswa salah satunya yaitu Aini siswa kelas XI MM 2 dan beberapa siswa lain tampak merasa jenuh dengan pembelajaran PAI yang mereka terima di setiap minggunya.

Sehingga dari beberapa paparan di atas peneliti merasa tertarik dengan penggunaan media Edmodo ini. Selain dapat membagikan materi dengan *soft-*

file kepada siswa supaya siswa dapat mendapat materi meskipun tidak berada di kelas. Guru juga dapat memberi tugas ulangan dengan berbagai macam soal maupun *quiz* yang sudah tersedia di dalam fitur Edmodo. Dan dalam penilaian pembelajaran media Edmodo menyediakan fitur evaluasi yang bisa memberikan nilai secara langsung sehingga siswa bisa langsung mengetahui hasilnya. Sehingga dengan media pembelajaran edmodo ini, diharapkan mampu menjembatani siswa di SMK Anwarul Maliki Sukorejo Pasuruan dalam aktivitas belajar baik di dalam maupun di luar sekolah.

Oleh sebab itu, melirik dari sekian paparan di atas, peneliti sangat tertarik melakukan penelitian yang dituangkan dalam bentuk skripsi dengan judul **“Pengaruh Penerapan Media Edmodo Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di SMK Anwarul Maliki Sukorejo Pasuruan”** .

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut, yaitu:

1. Bagaimana penerapan media Edmodo dalam Pembelajaran PAI di SMK Anwarul Maliki Sukorejo Pasuruan?
2. Apakah ada pengaruh sebelum dan sesudah penerapan media Edmodo terhadap hasil belajar PAI di SMK Anwarul Maliki Sukorejo Pasuruan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui penerapan media Edmodo dalam Pembelajaran PAI di SMK Anwarul Maliki Sukorejo Pasuruan.
2. untuk mengetahui ada pengaruh atau tidak sebelum dan sesudah penerapan media Edmodo terhadap hasil belajar PAI di SMK Anwarul Maliki Sukorejo Pasuruan.

D. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pembelajaran PAI di SMK Anwarul Maliki Sukorejo Pasuruan. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan dapat berguna sebagai sumbangsih perkembangan wawasan keilmuan baru khususnya di bidang media pembelajaran dalam dunia pendidikan.

2. Manfaat Praktis

- a. Lembaga

Dalam media pembelajaran Edmodo ini diharapkan dapat menjadi salah satu bahan masukan dan sumber rujukan sekolah dalam proses belajar mengajar.

b. Guru

Dalam media pembelajaran Edmodo ini diharapkan dapat membantu dan mempermudah guru dalam mengembangkan kreasi dan inovasi dalam proses belajar mengajar serta dapat meningkatkan pemahaman materi terhadap siswa.

c. Siswa

Dalam media pembelajaran Edmodo ini diharapkan dapat membantu siswa dalam mempermudah penyampaian materi dan menanggulangi kejenuhan proses belajar mengajar di dalam kelas.

d. Peneliti

Dalam media pembelajaran Edmodo ini diharapkan dapat menambah pengalaman dan wawasan keilmuan baru, sehingga kelak jika peneliti menjadi seorang guru dapat menjadi guru yang profesional dengan sejuta kreatifitas.

e. Peneliti Lain

Dalam media pembelajaran Edmodo ini diharapkan dapat menjadi salah satu sumber rujukan dalam penelitian yang dikerjakan, serta diharapkan pula penelitian ini dapat diteruskan agar lebih akurat dan bermanfaat.

E. Definisi Operasional

Sesuai dengan judul skripsi diatas, maka peneliti mendefinisikan istilah-istilah sebagai berikut:

1. Pengaruh : daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak kepercayaan dan perbuatan seseorang.¹⁰
2. Media : Edmodo merupakan *platform* media sosial, seperti Edmodo facebook yang dikembangkan khusus untuk siswa dan guru dalam suatu ruangan kelas virtual yang dapat berfungsi untuk melaksanakan pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan. Media edmodo telah digunakan oleh lebih dari 29 juta pengguna di dunia.¹¹
3. Hasil belajar : kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.¹²

¹⁰ Depdikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (Jakarta : Balai Pustaka. 2001), Hlm 845.

¹¹ Eko Subiyantoro dkk., *Simulasi Digital Jilid 1*,...Hlm 72

¹² Sudjana, Nana. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. (Bandung :Sinar Baru Algensido Offset, 2004), Hlm. 22.

F. Sistematika Pembahasan

Untuk mendapatkan uraian yang jelas, maka penulis menyusun skripsi ini menjadi lima bagian berbentuk bab-bab yang secara sistematis disusun sebagai berikut:

Bab pertama, pendahuluan yang mencakup konteks penelitian, focus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika penulisan.

Bab kedua, kajian pustaka yaitu berisi kajian teori, penelitian terdahulu serta hipotesis, dalam kajian teori berisi pra-wacana sebelum kepada pembahasan utama antara lain membahas tentang definisi media pembelajaran, pembelajaran PAI, definisi Edmodo, fitur-fitur Edmodo dan kegunaannya serta teori yang mencakup tentang hasil belajar.

Bab ketiga, berisi Metode penelitian yang terdiri dari rancangan penelitian, lokasi penelitian, populasi dan sampel, sumber data, instrument penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisa data .

Bab keempat, yaitu paparan data dan hasil penelitian mengenai kondisi obyektif SMK Anwarul Maliki Sukorejo Pasuruan mulai dari sejarah berdirinya lembaga, profil, keadaan lokasi dan letak geografis, visi misi sampai sarana dan prasarana sekolah. Setelah itu dilanjutkan dengan penerapan media Edmodo dalam pembelajaran PAI di SMK Anwarul Maliki Sukorejo Pasuruan kemudian hasil penelitian mengenai pengaruh media Edmodo terhadap hasil belajar PAI di SMK Anwarul Maliki Sukorejo Pasuruan .

Bab kelima, yaitu penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran bagi praktisi dan pemerhati media pembelajaran Edmodo, serta bagian yang paling terakhir yaitu daftar pustaka dan lampiran-lampiran.