

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan pokok manusia yang didasari pada ilmu pengetahuan. Pendidikan wajib didapatkan oleh setiap manusia baik anak-anak ataupun orang dewasa. Pendidikan menjadi salah satu modal bagi seseorang untuk menuju keberhasilan dan kesuksesan dalam hidupnya. Maka dari itu, pemerintah terus berusaha dalam memperbaiki sistem pendidikan dengan memperbaiki kurikulum yang ada, kurikulum yang menjadi acuan dalam proses pembelajaran terus berkembang dan akan selalu mengalami perbaikan.

Pendidik merupakan elemen yang penting dalam meningkatkan mutu pendidikan. Dengan kemajuan teknologi saat ini pendidik dituntut untuk kreatif mungkin dalam menyampaikan suatu materi pembelajaran, maka dari itu dibutuhkan teknologi pendidikan. Terlebih lagi kita di hadapkan pada masa pandemi karena Covid-19, dimana pendidikan tidak bisa disampaikan melalui pola tradisional atau langsung secara tatap muka. Sesuai dengan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat *Coronavirus Disease* (Covid-19), implementasi kebijakan pendidikan di masa darurat penyebaran virus Covid-19, merekomendasikan untuk melakukan proses pembelajaran melalui pembelajaran daring (*online*) dari rumah. Pembelajaran *online* dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai teknologi, seperti berbagai *platform* yang disampaikan melalui jaringan komputer, email, obrolan grup, dan konferensi audio dan video untuk memberikan suatu pembelajaran (Dhull & Arora, 2019). Pembelajaran *online* adalah cara pengajaran baru yang menggunakan teknologi (khususnya Internet) untuk memberikan pembelajaran.

Teknologi dalam pendidikan memiliki dampak positif yang nyata bagi suatu pembelajaran. Peserta didik dapat mengakses informasi lebih banyak dan lebih cepat dari berbagai sumber. Dengan pemanfaatan teknologi, proses belajar mengajar menjadi lebih inovatif dan menyenangkan. Seiring dengan perkembangan zaman teknologi semakin berkembang, saat ini banyak *platform* yang dapat

membantu pelaksanaan pembelajaran daring seperti *e-learning*, *Google Classroom*, *Edmodo*, *Moodle*, Rumah belajar, dan bahkan *platform* dalam bentuk *video conference* sudah semakin banyak diantaranya seperti *Google Meet*, *Zoom*, dan *Cisco Webex* (Hanifah Salsabila et al. 2020).

Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara pendidik dan peserta didik. Media pembelajaran pada umumnya memuat informasi dan pengetahuan, dapat digunakan sebagai sarana untuk mempelajari pengetahuan dan keterampilan tertentu. Media yang menarik dapat menjadi salah satu cara guru untuk menumbuhkan motivasi belajar pada peserta didik. Motivasi belajar merupakan salah satu faktor keberhasilan peserta didik dalam mencapai hasil belajar yang maksimal. Peserta didik yang memiliki motivasi tinggi untuk belajar akan lebih baik dalam menerima materi pelajaran serta sikap yang ditimbulkan oleh peserta didik akan menjadi lebih positif dalam pembelajaran (Sardiman, 2014). Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang cukup penting dalam proses belajar mengajar. Sedangkan media pembelajaran juga salah satu faktor yang menentukan berhasil tidaknya proses belajar mengajar, dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat secara otomatis akan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Sehingga kedua faktor tersebut mempengaruhi prestasi belajar dan mempunyai andil yang cukup besar dalam kegiatan belajar.

Media *internet* dan *web* merupakan sarana yang dapat digunakan untuk melakukan proses belajar melalui pencarian atau *browsing* beragam informasi yang diperlukan (Benny A. Pribadi:2017). Hal ini membantu pendidik dalam mengajar dan memudahkan peserta didik menerima dan memahami materi yang disampaikan. Proses ini membutuhkan pendidik yang mampu menyelaraskan antara media pembelajaran dan metode pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan motivasi belajar, dan pemakaian atau pemanfaatan media juga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap pelajaran.

Edmodo merupakan salah satu jenis teknologi komunikasi dan informasi berbasis *online* dalam bentuk *website* jejaring sosial yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga mempermudah proses pembelajaran baik pendidik, peserta didik dan orang tua yang dapat memuat berbagai media yang berupa gambar, animasi, teks, dan suara. Aplikasi Edmodo digunakan dalam kelas, kerja kelompok, dan penyampaian materi. Edmodo dapat menjadi solusi untuk kebutuhan pembelajaran daring meskipun sedang berada di tempat yang berbeda. Edmodo dapat memungkinkan tenaga pendidik untuk berbagi konten presentasi melalui layar komputer/*smartphone*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru Mata Pelajaran Biologi pada tanggal 20 Januari 2021 menyebutkan bahwa mata pelajaran biologi merupakan mata pelajaran yang tidak hanya memerlukan hafalan, tetapi peserta didik juga memerlukan pemahaman, penerapan, serta analisis dalam materi yang disampaikan. Pembelajaran yang dilaksanakan di kelas XI MIPA biasanya menggunakan metode *asynchronous* dengan menggunakan media pembelajaran *google classroom*. Tetapi dengan menggunakan media tersebut, pembelajaran yang dilaksanakan masih kurang efektif, karena masih banyak peserta didik yang kurang aktif dalam diskusi dan masih kurang paham terhadap materi yang disampaikan, serta banyak peserta didik yang mengalami keterlambatan dalam mengumpulkan tugas. Hal tersebut dapat terlihat dari kurangnya motivasi dan nilai hasil belajar peserta didik yang rendah. Kurangnya motivasi belajar peserta didik menjadi penyebab utama kurang bersemangatnya peserta didik didalam melakukan proses pembelajaran. Hal tersebut terlihat dari respon peserta didik yang kurang pada proses pembelajaran, kurangnya semangat selama mengikuti pelajaran dan kurangnya perhatian yang diberikan peserta didik ketika melakukan diskusi dan ini juga faktor yang menyebabkan rendahnya nilai hasil belajar. Hal ini terlihat dari hasil belajar peserta didik pada materi sistem gerak pada manusia hanya mencapai rata-rata nilai 66,4 tidak mencapai KKM yang telah ditetapkan yaitu 75, karena materi sistem gerak pada manusia banyak istilah-istilah sulit untuk dipahami oleh peserta didik dalam pembelajarannya, sehingga gambaran mengenai sistem gerak pada manusia hanya dapat dibayangkan tanpa dipahami.

Pemahaman peserta didik terhadap materi sistem gerak pada manusia dapat ditingkatkan dengan proses pembelajaran yang dapat menanamkan konsep dengan benar dan mudah diingat. Pemilihan media pembelajaran dalam proses pembelajaran juga sangat berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik. Penggunaan Edmodo sebagai media pembelajaran, diharapkan dapat memotivasi dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik terhadap mata pelajaran biologi. Selain itu, adanya aplikasi ini mendukung pembelajaran peserta didik di tingkat individu, kelompok dan tingkat seluruh kelas, baik di dalam maupun di luar kelas, yang dapat digunakan di seluruh formal dan informal pengaturan belajar, memungkinkan peserta didik untuk berkolaborasi, berkomunikasi, menyerahkan tugas dan meng-*upload* dan *download file*, serta para orang tua peserta didik dapat mengakses kegiatan belajar anaknya di aplikasi tersebut, dan bagi pendidik untuk berbagi konten presentasi dengan peserta didik, terhubung ke situs *web* yang berguna, *upload* dan *download* referensi belajar bagi peserta didik, membuat *quiz online*, berita notifikasi, dan agenda acara, dan Edmodo ini diharapkan akan mempermudah peserta didik untuk dapat memahami materi sistem gerak pada manusia sehingga motivasi belajarnya akan bertambah dan hasil belajarnya akan meningkat.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, penulis mengidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Apa penyebab rendahnya motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajarannya?;
2. Mengapa hasil belajar biologi di kelas XI MIPA SMAN 4 Tasikmalaya kurang memuaskan?;
3. Apakah media pembelajaran yang sesuai dengan era moderanisasi saat ini guna menumbuhkan kualitas pendidikan di Indonesia?;
4. Apakah penerapan media pembelajaran Edmodo dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik di kelas XI MIPA SMAN 4 Tasikmalaya?;
5. Apakah motivasi dan kesiapan peserta didik dalam menerima pelajaran mempengaruhi hasil belajar?; dan

6. Apakah penggunaan media pembelajaran Edmodo dapat memberikan hasil yang berbeda?.

Agar permasalahan tidak terlalu luas, dan tujuannya tepat serta keberhasilan dapat diukur, permasalahan yang telah dikemukakan dibatasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media Edmodo;
2. Penelitian ini dilakukan di kelas XI MIPA SMAN 4 Tasikmalaya;
3. Materi pembelajaran yang dijadikan fokus dalam penelitian adalah sistem gerak pada manusia;
4. Hasil belajar yang di ukur hanyalah dari tes formatif dengan bentuk soal pilihan ganda dari ranah kognitif saja dan dibatasi dimensi pengetahuan yaitu faktual (K1), konseptual (K2), dan prosedural (K3) serta dimensi kognitif yaitu mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), dan mengevaluasi (C5).

Berdasarkan uraian tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang: “Pengaruh Media Edmodo Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Sistem Gerak pada Manusia (Studi Eksperimen Di Kelas XI MIPA SMAN 4 Kota Tasikmalaya Tahun Ajaran 2021/2022)”. Oleh karena itu dengan media tersebut diharapkan dapat memberikan pengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik di sekolah tersebut.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut: “adakah pengaruh media edmodo terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi sistem gerak pada manusia di kelas XI MIPA SMAN 4 Kota Tasikmalaya?”

## **1.3 Definisi Operasional**

Operasionalisasi dari kedua variabel untuk menghindari kesalah persepsi dan untuk menyamakan prinsip terhadap istilah yang digunakan, maka akan diberikan beberapa definisi operasional sebagai berikut:

### 1.3.1 Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak yang ada dalam diri individu peserta didik yang dapat memberikan dorongan untuk belajar demi mencapai tujuan dari belajar tersebut. Indikator dan karakteristik motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut: kuatnya kemauan untuk berbuat, ketekunan dalam mengerjakan tugas, jumlah waktu yang disediakan dalam belajar, ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas puas), kerelaan meninggalkan kewajiban atau tugas lain, adanya harapan dan cita-cita masa depan, lebih senang bekerja sendiri. Dalam penelitian ini indikator motivasi belajar yang digunakan yaitu indikator dari B. Uno. Motivasi belajar ditunjukkan melalui skor jawaban pada angket tertutup dengan alternatif jawaban SS (sangat setuju), S (setuju), RR (ragu-ragu), TS (tidak setuju), dan STS (sangat tidak setuju) yang berjumlah 22 butir soal.

### 1.3.2 Hasil Belajar

Hasil belajar peserta didik dalam penelitian ini adalah perubahan tingkah laku peserta didik dalam ranah kognitif saja dan dibatasi pada jenjang mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), dan mengevaluasi (C5). Sedangkan ranah dimensi pengetahuan yaitu faktual (K1), konseptual (K2), dan prosedural (K3). Pada penelitian ini hasil belajar peserta didik dinyatakan dengan skor yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti *pretest-posttest* dengan tipe soal pilihan majemuk (*multiple choice*) sebanyak 36 soal dengan pilihan (a, b, c, d, dan e) pada materi sistem gerak pada manusia;

### 1.3.3 Media Edmodo

Edmodo merupakan media pembelajaran berupa aplikasi digital berbasis *online* yang digunakan dalam pembelajaran untuk dapat menyampaikan materi pembelajaran, komunikasi, dan berkolaborasi. Penggunaan Edmodo dalam penelitian ini disesuaikan dengan model dalam pembelajaran yang digunakan, dapat membuat pendidik dan peserta didik bisa saling terhubung dimanapun dan kapanpun secara *online*, berkolaborasi lewat gambar, *video*, dan suara dari mana pun menjadi lebih mudah. Media Edmodo mendukung dan memfasilitasi dalam proses pembelajaran secara daring, seperti *share file*, *link*, *quiz*, *assignment* dan *poll*.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media Edmodo terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi sistem gerak pada manusia di kelas XI MIPA SMAN 4 Kota Tasikmalaya tahun ajaran 2021/2022.

## **1.5 Kegunaan Penelitian**

### **1.5.1 Kegunaan Teoretis**

Memberikan manfaat dalam perkembangan dunia pendidikan, khususnya dalam memperbaiki proses belajar mengajar biologi pada tingkat sekolah menengah atas. Sebagai wujud dari kontribusi baik terhadap pengembangan pengetahuan, keterampilan, dan kreativitas khususnya dalam pendidikan biologi. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan pengetahuan bagi dunia keguruan di dalam menggunakan media pembelajaran yang tepat.

### **1.5.2 Kegunaan Praktis**

#### **a. Bagi Sekolah**

Memberikan masukan kepada sekolah dalam menentukan kebijakan sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik melalui pemberian motivasi pada guru dengan menggunakan media pembelajaran, membantu sekolah dalam menentukan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik.

#### **b. Bagi Guru**

Memberikan kontribusi berupa inovasi dalam proses pembelajaran yang dapat memberikan motivasi lebih kepada peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, meningkatkan perbaikan proses pembelajaran biologi, sebagai saran untuk mendapatkan suatu media pembelajaran yang tepat, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

#### **c. Bagi Peserta Didik**

Sebagai daya motivasi peserta didik dalam peningkatan ilmu pengetahuan, memacu peserta didik sehingga mampu berpikir aktif, kreatif, dan inovatif serta berinteraksi langsung dengan media pembelajarannya.

d. Bagi Peneliti

Dapat dijadikan sebagai sumber belajar, penambah wawasan dan ilmu pengetahuan mengenai penggunaan media pembelajaran serta strategi pembelajaran yang menarik untuk diterapkan dalam proses belajar mengajar.