

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran saat ini mengalami permasalahan akibat dari COVID-19. Seluruh aktivitas pembelajaran dilakukan secara daring. Adanya perubahan proses pembelajaran inilah yang menuntut guru harus mengubah cara mengajar dari cara mengajar secara langsung menjadi tidak langsung. Permasalahan utama dunia pendidikan saat pandemi covid 19 adalah bagaimana upaya guru, walaupun harus dirumah siswa tetap belajar. Karena belajar merupakan sarana utama bagi siswa agar dapat tumbuh secara maksimal. Proses pembelajaran secara daring merupakan proses belajar yang diharapkan tetap dapat berlangsung secara nyaman dan menyenangkan untuk semua warga sekolah, terutama bagi guru dan peserta didik.

Salah satu sekolah yang melaksanakan pembelajaran daring adalah SMK Negeri 1 Bulango Selatan. sekolah ini memiliki 3 jurusan keahlian yang masing-masing jurusannya terbagi beberapa mata pelajaran. Mata pelajaran komputer dan jaringan dasar merupakan mata pelajaran dasar program keahlian C2 (produktif) yang wajib ditempuh peserta didik kelas X jurusan TKJ. Salah satu materi yang diajarkan pada mata pelajaran ini yaitu materi perakitan komputer. Materi perakitan komputer bertujuan untuk mengenal dan memahami komponen-komponen komputer serta cara melakukan perakitan komputer

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru pengampuh mata pelajaran komputer dan jaringan dasar kelas X TKJ mengatakan bahwa saat proses

pembelajaran daring guru belum menggunakan media Edmodo selain itu, pembelajaran daring yang dilakukan selama pandemi covid 19 belum maksimal. Hal ini terlihat dari respon siswa yang kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran daring. Selain itu, sebagian siswa merasa jenuh dan bosan dengan media pembelajaran yang digunakan guru dominan monoton, sehingga siswa sulit memahami materi yang diberikan karena tidak ada lagi diskusi yang terjadi antara guru dan siswa. Hal ini berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hasil belajar yang diperoleh siswa pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar khususnya materi perakitan komputer menunjukkan bahwa nilai yang didapatkan siswa tidak memenuhi kriteria Ketuntasan Maksimum (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 70. Siswa yang tuntas pada materi tersebut hanya berjumlah 5 orang dari 27 siswa, dimana presentasi ketuntasannya yaitu 18,52%. Sehingga dibutuhkan media yang menarik, agar materi pembelajaran tersampaikan dan terserap dengan baik oleh siswa. Pemilihan media pembelajaran yang tepat merupakan faktor yang sangat penting dalam pembelajaran daring, karena dapat menarik perhatian siswa dan memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran. Ada berbagai macam media pembelajaran yang memiliki keunikan tersendiri, salah satunya media pembelajaran edmodo.

Edmodo adalah media yang menarik untuk guru dan peserta didik dengan elemen sosial yang menyerupai facebook. Menurut Hayati & Rosida (2013) mendefinisikan edmodo sebagai platform media sosial berbasis Learning Management System (LMS), edmodo memberi fasilitas bagi guru, murid tempat yang aman untuk berkomunikasi, berkolaborasi, pekerjaan rumah (PR) untuk

siswa, membentuk kelompok dan berdiskusi dalam kelas virtual, ulangan secara online dan penilaian.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis akan membuat suatu penelitian yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Edmodo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perakitan Komputer Di SMK Negeri 1 Bulango Selatan”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana efektivitas penggunaan media edmodo untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perakitan komputer di SMKN 1 Bulango Selatan?

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka ruang lingkup penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini dilakukan di kelas X TKJ SMK Negeri 1 Bulango Selatan pada semester ganjil tahun ajaran 2020/2021
2. Jumlah sampel yang digunakan yaitu 27 siswa
3. Penelitian ini menggunakan Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Materi Perakitan Komputer
4. Pengujian efektivitas penggunaan media edmodo untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perakitan komputer di SMK Negeri 1 Bulango Selatan

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektifitas penggunaan media edmodo untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perakitan komputer di SMK Negeri 1 Bulango Selatan.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan serta wawasan mengenai efektivitas penggunaan media edmodo untuk digunakan sebagai media pembelajaran

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Memberikan pemahaman kepada siswa tentang media pembelajaran edmodo untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam belajar dan mengoptimalkan pembelajaran di dalam dan di luar kelas

b. Bagi guru

Memberikan masukan kepada guru dalam menggunakan media edmodo sebagai salah satu alternatif untuk membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar yang efektif.

c. Bagi Penulis

Menambah wawasan dan pengalaman penulis sebagai calon pendidik dalam menggunakan media pembelajaran khususnya media edmodo.