

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pandemi COVID-19 telah mengubah tatanan hidup semua kalangan masyarakat serta memberikan dampak pada bidang pendidikan. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran tatap muka di sekolah untuk sementara dihentikan dan dialihkan menjadi pembelajaran dalam jaringan (daring). Banyak sekolah yang menerapkan pembelajaran daring sesuai kebijakan yang ditetapkan oleh pemerintah. Firman dan Rahayu (2020) mengemukakan bahwa popularitas internet saat ini juga mendukung pembelajaran online sehingga memungkinkan siswa untuk belajar dari rumah mereka masing-masing. Dari pendapat ini terungkap bahwa sistem pembelajaran *online* saat ini siswa dapat belajar secara fleksibel. Siswa juga bisa saling berkomunikasi dan melakukan tatap muka virtual dengan guru pada saat yang sama dengan menggunakan berbagai platform pembelajaran seperti *Google meet*, *Google classroom*, *Zoom cloud meeting*, *telegram* dan *whatsapp* (WA). Sadikin & Hamidah (2020) mengemukakan bahwa kegiatan dalam proses pembelajaran *online* yang biasa dilakukan diantaranya presentasi, diskusi, serta penugasan.

Observasi awal yang dilakukan di SMPN 1 Botupingge menunjukkan bahwa pelaksanaan kegiatan pembelajaran daring yang berlangsung mengkombinasikan penggunaan aplikasi WA dan *google meet* dalam menunjang proses pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran *online* dilaksanakan melalui media sosial WA karena pada saat ini WA merupakan salah satu media sosial yang digunakan oleh banyak orang sebagai media untuk berkomunikasi. Dalam pembelajaran *online* melalui media sosial WA, fitur *whatsapp grup* (WAG) digunakan guru untuk mengirim materi pembelajaran dan penugasan sedangkan aplikasi *google meet* digunakan guru untuk melakukan *video conference* (tatap muka virtual) dan memberikan penjelasan materi. Meskipun demikian, pembelajaran secara daring seperti ini masih menimbulkan beberapa kendala. Tidak semua siswa hadir dalam pembelajaran *online* melalui *google meet*. Siswa sering *log out* dari *google meet* saat proses pembelajaran berlangsung. Selain itu penyampaian materi melalui

*google meet* tidak dapat tersampaikan secara maksimal dikarenakan suara guru sering tidak terdengar jelas oleh siswa. Pembelajaran pun masih sepenuhnya didominasi oleh guru. Siswa jarang merespon ketika guru bertanya terkait materi yang diajarkan.

Salah satu media yang dianggap bisa menjadi solusi dalam pembelajaran daring saat ini adalah edmodo. Edmodo adalah platform pembelajaran yang khusus dirancang untuk membantu guru dalam membuat dan mengelola kelas virtual dalam pembelajaran daring. Hatip dan Listiana (2019) mengemukakan bahwa edmodo memungkinkan adanya interaksi antar pengguna yang berperan sebagai pendidik dan peserta didik dalam lingkungan belajar virtual. Tampilan edmodo sekilas terlihat mirip seperti tampilan pada *facebook* yang merupakan media sosial populer sampai saat ini sehingga para pengguna akan merasa mudah dalam menggunakannya. Ompusunggu dan Sari (2019) mengemukakan bahwa di dalam edmodo dilengkapi berbagai fitur yang dapat mendukung proses pembelajaran diantaranya *contact sharing* untuk berbagi materi pembelajaran, *quiz*, *assignment* (penugasan), *gradebook* (buku nilai), *polling*, *grup*, *library*, serta fitur komentar yang dapat memungkinkan siswa untuk melaksanakan diskusi. Dengan menggunakan platform edmodo dalam pembelajaran *online*, peserta didik dapat dengan bebas berbagi dan berkomunikasi dengan guru ataupun teman sekelas, serta berperan aktif dalam menanggapi materi yang disampaikan.

Beberapa penelitian terkait penggunaan edmodo sudah banyak dilakukan, diantaranya dilakukan oleh Basori (2013) yang menunjukkan bahwa edmodo memberikan kontribusi dalam perkuliahan dengan peningkatan yang signifikan karena fitur edmodo yang mendukung pengelolaan pengajaran dan juga mudah untuk digunakan. Selanjutnya Hadi dan Rulviana (2018) menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran berbasis edmodo membuat pembelajaran matematika menjadi interaktif dan juga menarik sehingga siswa tidak jenuh. Demikian juga dengan penelitian Muhajir dkk (2019) yang menunjukkan bahwa penggunaan edmodo mampu meningkatkan hasil belajar serta mendapat respon positif dari siswa sebesar 81,25%. Lebih lanjut, hasil penelitian Safitri (2020) menunjukkan bahwa edmodo dianggap sebagai media bagi siswa untuk melakukan

pembelajaran mandiri, sehingga dapat menyerap materi dengan lebih baik. Selain itu, terdapat hasil penelitian Susanti dan Effendi (2020) yang menunjukkan bahwa respon dari peserta didik dikatakan sangat efektif dengan persentase yang mencapai 86% serta edmodo memberikan kemudahan dalam penggunaannya dan efisiensi waktu dalam pelaksanaan ulangan harian.

Beberapa hasil penelitian yang disebutkan sebelumnya menunjukkan bahwa platform edmodo dapat memberikan kontribusi positif pada pembelajaran matematika. Meskipun demikian, efektivitas suatu platform dalam pembelajaran di satuan pendidikan tertentu, belum tentu berlaku di satuan pendidikan yang lain. Hal ini disebabkan karena setiap satuan pendidikan memiliki karakteristik siswa yang berbeda. Kondisi inilah yang mendorong untuk melakukan penelitian terhadap penggunaan platform edmodo di SMP Negeri 1 Botupingge.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan permasalahan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Adanya COVID-19 menyebabkan pembelajaran tatap muka di kelas berubah menjadi pembelajaran daring
2. Siswa sering log out dari google meet pada saat pembelajaran berlangsung
3. Penyampaian materi melalui google meet kadang tidak tersampaikan secara maksimal
4. Kurangnya partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran

## **1.3 Batasan Masalah**

Agar masalah yang akan dikaji lebih terarah, maka penelitian ini dibatasi pada :

1. Proses pembelajaran dilaksanakan secara full – online di SMP Negeri 1 Botupingge
2. Subjek penelitian adalah peserta didik di kelas VIII A dan VIII C dengan jumlah siswa sebanyak 50 siswa
3. Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022 pada materi pola bilangan

4. Penelitian berfokus pada hasil belajar siswa dari dua kelompok kelas yang diberi perlakuan berbeda.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat perbedaan antara hasil belajar kelas eksperimen yang diajar menggunakan platform edmodo dan kelas kontrol yang diajar menggunakan google meet ?”

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Mengacu pada rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara siswa yang diajar menggunakan platform edmodo dan siswa yang diajar menggunakan google meet.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan dari tujuan penelitian diatas, diharapkan penelitian ini dapat berguna dan memberikan manfaat bagi semua kalangan antara lain :

- a. Bagi siswa

Siswa tetap dapat belajar tanpa harus terikat dengan tempat dan waktu serta dengan adanya penggunaan edmodo berbasis e-learning diharapkan mampu membuat hasil belajar siswa meningkat dan dapat melatih siswa agar mandiri dalam belajar

- b. Bagi guru

Dapat menambah media pembelajaran yang digunakan dalam aktivitas pembelajaran serta sebagai bahan informasi didalam menentukan dan menggunakan media pembelajaran yang cocok dan disesuaikan dengan kondisi pembelajaran

- c. Bagi peneliti

Memperoleh bekal dasar sebagai calon pendidik untuk melakukan pembelajaran matematika kedepannya.

