**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas merupakan aset penunjang pembangunan. Kualitas sumber daya manusia berkaitan erat dengan pelaksanaan proses pendidikan. Perbedaan kualitas suatu sumber daya manusia dapat dilihat dari penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologinya. Penguasaan ilmu pengetahuan ini tergantung pada mutu dan tingkat pendidikan yang didapat oleh seseorang. Pendidikan pada hakikatnya dimaksudkan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, seperti tercantum pada UU Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional Bab 2 Pasal 3 tentang fungsi dan tujuan pendidikan nasional yaitu:

Pendidikan Indonesia befungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Menelaah fungsi dan tujuan pendidikan nasional di atas, jelas bahwa pendidikan mempunyai peranan penting dalam pembangunan nasional. Peranan pendidikan dalam pembangunan terletak dalam usaha menyiapkan manusia sebagai subjek dalam pembangunan nasional yang titik sentralnya adalah kegiatan pembelajaran. Dalam pembelajaran, tercakup berbagai komponen pembelajaran yang harus saling mendukung, antara lain: guru, siswa, metode pembelajaran, kurikulum, maupun media pembelajaran.

1

 Salah satu komponen pembelajaran yang sangat menentukan kualitas pembelajaran adalah keberadaan media pembelajaran. ”Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan, dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan sipembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali” (Karim, 2007:6). Hal ini sesuai dengan pendapat Hamalik (Arsyad, 2013: 19) yang mengemukakan bahwa:

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

 Media pembelajaran dapat digunakan oleh pengajar sebagai sumber belajar yang optimal. Proses pembelajaran akan lebih efektif dan efisien apabila ditunjang dengan penggunaan media yang memadai. Hal ini sesuai pendapat Arsyad (2013) bahwa selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa, karena media pemelajaran dalam penyajian data akan lebih menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Selain itu ”media memiliki kemampuan, yakni mengatasi batas-batas ruang dan waktu dan mengatasi keterbatasan inderawi” (Munadi, 2013:41).

Media pembelajaran merupakan alat dan teknik yang digunakan dalam rangka mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah. Penggunaan media pembelajaran bermanfaat untuk menumbuhkan motivasi, memahami konsep-konsep dari pengajaran serta mengurangi verbalisme dalam proses belajar mengajar. Oleh sebab itu adanya media pembelajaran diharapkan mampu untuk memperbaiki kualitas dan produk pendidikan di sekolah-sekolah.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat tersebut, kebutuhan akan konsep dan mekanisme belajar mengajar berbasis teknologi informasi menjadi tidak terelakkan lagi. Konsep yang kemudian terkenal dengan sebutan *e-learning* ini membawa pengaruh terjadinya proses transformasi pendidikan konvensional ke dalam bentuk digital, baik isi maupun sistemnya. Pengertian *e-learning* mencakup sebuah garis kontinum dari mulai menambahkan komputer dalam proses belajar sampai dengan pembelajaran berbasis internet (Rahmasari dan Rismiati, 2013). Secara rinci, Udang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pada pasal 31 tentang Pendidikan Jarak Jauh (PJJ) berbunyi:

1. Pendidikan jarak jauh berfungsi memberikan layanan pendidikan kepada kelompok masyarakat yang tidak dapat mengikuti pendidikan secara tatap muka atau regular.
2. Pendidikan jarak jauh diselenggarakan pada semua jalur, jenjang, dan jenis pendidikan.
3. Pendidikan jarak jauh dilaksanakan dalam berbagai bentuk, modus, dan cakupan yang didukung oleh sarana dan layanan belajar serta sistem penilaian yang menjamin mutu dan lulusan sesuai dengan standar nasional pendidikan.
4. Bentuk pendidikan jarak jauh mencakup program pendidikan tertulis (korespondonsi), radio, audio/video, TV dan/atau berbasis jaringan komputer.

Menelaah undang-undang tentang pendidikan jarak jauh (PJJ) diatas maka dapat disimpulkan bahwa *e-learning* berfungsi memberikan layanan pendidikan kepada kelompok masyarakat yang tidak dapat mengikuti pendidikan secara tatap muka, diselenggarakan pada semua jalur, jenjang, dan jenis pendidikan, dilaksanakan dalam berbagai bentuk, modus, dan cakupan yang didukung oleh sarana dan layanan belajar serta sistem penilaian yang menjamin mutu dan lulusan sesuai dengan standar nasional pendidikan, bentuk pendidikan jarak jauh mencakup program pendidikan tertulis (korespondonsi), radio, audio/video, TV dan/atau berbasis jaringan computer dalam penggunaanya.

Pada akhir tahun 2008 Nic Borg dan Jeff O’Hara menciptakan jejaring sosial yang dikhususkan untuk pendidikan. Jejaring sosial itu diberi nama *edmodo*. *Edmodo* merupakan *social network* berbasis lingkungan sekolah (*school based environment*). Menurut Anti (2013: 3) “*Edmodo* adalah platform media sosial yang sering digambarkan sebagai *Facebook* untuk sekolah dan dapat berfungsi lebih banyak lagi sesuai dengan kebutuhan”. Sedangkan menurut Adnan (2013) menjelaskan bahwa, Fitur *edmodo* yang dibuat sangat mirip dengan *facebook* terutama fasilitas sosial medianya memberikan aspek psikologi tersendiri baik bagi guru maupun peserta didik, dimana ketika menggunakan *edmodo*, guru dan siswa akan merasa nyaman, karena merasa sedang *facebook-*an. *Edmodo* merupakan aplikasi yang menarik bagi guru dan siswa dengan elemen sosial yang menyerupai *facebook,* tapi sesungguhnya ada nilai lebih besar dalam aplikasi edukasi berbasis jejaring sosial ini*.*

*Edmodo* merupakan bukti pesatnya perkembangan tekonologi informasi yang ada. Dapat disimpulkan bahwa *edmodo* adalah platform media sosial bagi guru dan peserta didik, berfungsi sebagai tempat yang aman bagi guru dan peserta didik untuk berkomunikasi, berkolaborasi, berbagi konten, pemberian tugas, diskusi dalam kelas virtual, ulangan secara on-line dan evaluasi secara on-line. *Edmodo* juga memiliki fasilitas bagi orang tua didalam memantau semua aktifitas anaknya di *edmodo* dengan syarat memiliki *parent code*.

*Edmodo* merupakan media pembelajaran yang relative baru dan belum banyak dimanfaatkan oleh guru, maka dari itu perlu perhatian guru yang cukup besar sehingga guru dalam penggunaannya harus mengutamakan aspek efektivitas dan efisiensi, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

*Edmodo* dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk semua bidang studi yang tidak menggunakan aktivitas dan pengamatan secara langsung, Pelajaran Sejarah adalah salah satunya. Mata pelajaran Sejarah dianggap sebagai salah satu bidang studi yang diajarkan di semua tingkatan sekolah dan kelas.

Pelajaran sejarah di sekolah-sekolah dirasakan sebagai mata pelajaran yang kurang menarik, monoton dan membosankan bagi siswa. Sehingga keberadaannya menjadi mata pelajaran yang dianak tirikan oleh siswa itu sendiri. Salah satu penyebab dari paradigma tersebut dikarenakan guru kurang interaktif dan berinovasi dalam menggunakan media pembelajaran. Masih banyak guru menggunakan metode dan media pembelajaran konvensional, dimana dalam proses pembelajarannya siswa hanya menyediakan dirinya sebagai penghafal materi dan tidak mampu memahami nilai dari pelajaran sejarah. Padahal pelajaran sejarah lebih banyak menggunakan konsep bersifat abstrak yang perlu dikonkritkan, sehingga siswa mampu memahaminya secara mendalam. Hal ini pun sependapat dengan tanggapan Wiraatmadja (Siregar 2013: 3) bahwa “banyak siswa yang mengeluh bahwa pembelajaran Sejarah itu sangat membosankan karena isinya hanya merupakan hafalan saja dari tahun, tokoh, dan peristiwa sejarah. Segudang informasi dijejalkan begitu saja kepada siswa dan siswa tinggal menghafalnya di luar kepala”.

Pelajaran sejarah ini mempunyai dua aspek sasaran yang ingin dicapai yaitu pengingatan peristiwa dan pemahaman/pemaknaan dari peristiwa masa lalu tersebut. Jadi sebuah keharusan bagi guru dapat menyajikan materi dengan baik, karena materi pembelajaran Sejarah konteksnyaa dalah membahas tentang masa lalu dan tidak sedikit dari konsep yang ada di dalam materi Sejarah adalah sesuatu yang abstrak dan membutuhkan daya nalar yang tinggi, maka guru memerlukan alat bantu atau media untuk mentransformasikannya. Tujuanya adalah agar membantu siswa untuk mempermudah dalam memahami konsep-konsep atau mempertinggi penguasaan siswa terhadap materi pelajaran sejarah sebagai pengalaman belajarnya.

Berangkat dari observasi awal peneliti, permasalahan yang diungkapkan di atas juga dialami oleh siswa kelas X1 SMA Negeri 1 Binamu Kab. Jeneponto. Dalam proses pembelajaran terlihat jelas antusias siswa dalam mengikuti pelajaran sangat kurang. Adanya paradigma siswa memandang sebelah mata pelajaran Sejarah, jika dibandingkan dengan hasil belajar siswa selama ini terlihat ketidakrelevanan antara paradigma dengan hasil belajar siswa tersebut, terlihat dari banyaknya peserta didik yang belum dapat mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran sejarah. Keluhannya adalah karena dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran Sejarah kurang interaktif dan berinovasi dalam menggunakan media pembelajaran. Terkadang guru menggunakan layanan internet dan e-mail sebagai sumber informasi untuk siswa dan sebagai media pengumpulan tugas siswa. Namun Hal tersebut masih kurang meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah, sehingga membuat siswa menjadi bosan dalam proses pembelajaran tersebut, padahal dari segi sarana dan prasarana sekolah guru dan siswa sudah difasilitasi komputer dan jaringan internet.

Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul: **“Pengaruh Penggunaan *E-learning* Dengan Menggunakan Program *Edmodo* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Peminatan Kelas XI IIS2 SMA Negeri 1 Binamu Kabupaten Jeneponto”**.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka permasalahan

Dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: Apakah ada pengaruh penggunaan *e-learning* dengan menggunakan program *edmodo* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Peminatan kelas XI IIS2 SMA Negeri 1 Binamu Kabupaten Jeneponto?

1. **Tujuan Penelitian**

Mengacu pada rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu : mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan *e-learning* dengan menggunakan program *edmodo* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Peminatan kelas XI IIS2 SMA Negeri 1 Binamu Kabupaten Jeneponto.

1. **Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat secara teoritis dan secara praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis
2. Bagi Siswa

Dengan penggunaan *e-learrning* dengan menggunakan program *edmodo* diharapkan mampu memberikan pengalaman kepada siswa untuk belajar aktif, meningkatkan motivasi belajar, mengoptimalkan pembelajaran didalam dan diluar kelas dan dapat meningkatkan hasil belajar.

1. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan guna penyempurnaan dan perbaikan dalam proses pembelajaran dengan mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

1. Bagi Kepala Sekolah

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah untuk menggunakan *e-learning* dengan menggunakan program *edmodo* untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

1. Manfaat Praktis
2. Bagi Siswa

Dengan penggunaan *e-learning* dengan menggunakan program *edmodo* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, perilaku belajar mandiri ataupun belajar secara kelompok dalam pembelajaran Sejarah.

1. Bagi Guru

Guru dapat menigkatkan keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif yang sesuai dengan karakteristik komponen pembelajaran

1. Bagi Kepala Sekolah

Dapat memediasi guru dalam meningkatkan kompetensinya dalam hal pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif.