**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan usaha yang dijalankan oleh seseorang atau kelompok orang lain agar menjadi dewasa atau mencapai tingkat hidup atau penghidupan yang lebih tinggi dalam arti mental. Menurut Ahmad (Hasbullah:2012:3) pendidikan adalah bimbingan atau pimpinan secara sadar oleh pendidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani si terdidik menuju terbentuknya kepribadian utama.

Sasaran pendidikan adalah manusia. Pendidikan bermaksud membantu peserta didik untuk mengembangkan potensi-potensi kemanusiaannya. Potensi kemanusiaan merupakan benih kemungkinan untuk menjadi manusia. Ibarat biji mangga bagaimanapun wujudnya jika ditanam dengan baik, pasti menjadi pohon mangga bukannya menjadi pohon jambu.

Pendidikan Formal berorientasi pada upaya pengembangan sumber daya manusia sebagai perwujudan dan fungsi dan tujuan pendidikan nasional sebagaimana yang ditegaskan dalam undang-undang republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 3 (2003:5) bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehiduoan bangsa, bertujuan untuk berkembangkanya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

1

Fungsi dan tujuan Pendidikan nasional diatas, jelas bahwa pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam menunjang pembangunan nasional. Peranan pendidikan dalam pembangunan terletak dalam usaha untuk menyiapkan manusia sebagai SDM dalam pembangunan nasional yang titik sentralnya adalah kegiatan pembelajaran. Dalam pembelajaran, ada komponen pendidikan yang harus paling menentukan, antara lain: tujuan yang ingin dicapai, guru sebagai pengajar, siswa sebagai sasaran pembelajaran, metode, program maupun lingkungan pembelajaran. Komponen yang menentukan tersebut harus saling mendukung satu sama lain dalam mengoptimalisasikan proses pembelajaran sehingga dapat diperoleh hasil belajar yang maksimal yang berupa peningkatan hasil belajar peserta didik.

Salah satu komponen pendidikan yang memungkinkan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran adalah penggunaan program dalam pembelajaran. Melalui penggunaan program pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik setiap komponen pembelajaran diharapakan mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa serta diharapkan siswa dapat memahami pelajaran yang diajarkan. Hal ini dimaksudkan agar kegiatan pembelajaran harus didukung dengan penggunaan program pembelajaran sesuai dengan pendapat Hamalik (Azhar:2013:19) menyatakan bahwa:

Pemakaian program 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.

Berdasarkan pendapat diatas, jelas bahwa untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran sangat dipengaruhi oleh faktor penggunaan program dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan kurikulum, dan salah jenis program yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran adalah komputer.

Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang terus, bahkan saat ini berlangsung dengan pesat. Perkembangan itu bukan hanya dalam hitungan tahun,bulan,atau hari melainkan dalam hitungan jam, menit atau detik, terutama berkaitan dengan teknologi informasi dan komunikasi (TIK).

Pada era pertama peranan pendidikan berpusat pada keluarga, dimana para orang tua memainkan perannya sebagai guru kepada anaknya tentang arti dan makna kehidupan, anak diajari agar mampu beradaptasi dengan alam, mengatasi masalah-masalah dalam kehidupan sampai pada akhirnya mereka mampu hidup mandiri tanpa bantuan orang lain.

Pada generasi kedua lahir sekolah sebagai tempat belajar anak, dimana orang tua memandang bahwa berbagai perubahan telah terjadi, mereka merasa tidak mampu lagi hanya mengandalkan pendidikan yang diturunkan dari orang-orang terdahulu, ketidak relevansian terhadap tuntutan kehidupan pada masa itu sulit dengan hanya bermodalkan pendidikan seadanya.

Berbagai perubahan terus mengalir, seiring dengan derasnya alir mengalir tanpa henti, sekolah bermunculan di mana-mana sebagai tanda kebutuhan masyarakat yang terus meningkat, namun pada generasi ke-tiga, lahirlah pendidikan yang mengedepankan azas terbuka, dimana bagi masyarakat yang tidak mampu untuk datang ke sekolah karena masalah ekonomi dan sulitnya mendatangi sekolah karena faktor geografis. Pada generasi ini lahirlah pendidikan yang memberikan kesempatan kepada masyarakat untuk dapat belajar tanpa harus datang ke sekolah, mereka dapat belajar di mana saja, kapan saja dan dengan apa saja serta oleh siapa saja, bahkan mereka bebas mengatur sendiri kapan mereka harus belajar dan mempelajari pelajaran apa yang mereka kehendaki. Pendidikan semacam ini dikenal dengan istilah Pendidikan Terbuka Jarak Jauh (PTJJ).

Pada generasi ke-empat dan ke lima, dimana peran program elektronik dapat memperkuat proses pelaksanaan PTJJ termasuk dalam hal ini program komputer yang di dukung dengan fasilitas internet sehingga lahirlah pembelajaran berbasis WEB. Salah satunya yaitu *e-learning* yang merupakan satu istilah yang dapat kita temukan dalam dunia komputer dan internet. Istilah ini terdiri atas dua bagian, yaitu *‘e’* yang berarti *‘electronic’* dan *‘learning’* yang ‘berarti pembelajaran’. Jadi, *e-learning* dapat diterjemahkan sebagai suatu sistem pembelajaran yang menggunakan perangkat elektronik sebagai programnya.

Penerapan *e-learning*  di tingkat SMK/SMA saat ini tentu saja bukan tanpa alasan, kesuksesan penerapannya di luar negeri menghasilkan banyak keuntungan bagi pihak-pihak yang terkait. Secara umum, keuntungan-keuntungan yang dapat diperoleh dengan adanya *e-learning* yaitu proses belajar mengajar menjadi fleksibel karena siswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja, akses pendidikan menjadi lebih mudah, materi pembelajaran menjadi lebih lengkap,proses belajar menjadi lebih hidup dan terbuka, efektivitas pembelajaran meningkat, waktu pembelajaran menjadi lebih hemat, biaya perjalanan siswa berkurang karena tidka harus datang ke sekolah, biaya pendidikan secara keseluruhan(infrastruktur, peralatan, dan buku) berkurang, wilayah geografis, jangkauan pembelajaran lebih luas, pelajar terlatih lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan. Jadi dengan adanya *e-learning* siswa tidak lagi belajar dengan orang yang berada di dekatnya secara fisik, namun dengan kecanggihan teknologi ini, mereka dapat belajar dengan orang lain yang secara fisik tidak berada di dekatnya, bahkan dari penjuru duina pun mereka dapat belajar. Belajar bersama di lingkungan sekolah maupun di luar dengan memanfaatkan TIK mampu memfasiltasi interaksi secara bersama- sama dan dapat dilakukan dalam satu waktu.

Berdasarkan data *Global Digital Statistic* September 2014, sebanyak 2,95 milyar didunia tercatat sebagai pengguna aktif *internet*, sebanyak 7,12 juta dari penduduk tersebut adalah penduduk indonesia yang aktif sebagai pengguna internet yaitu memasuki urutan ke 8 di dunia. 80% diantaranya adalah remaja berusia 15-19 tahun yang merupakan usia sekolah. Akan tetapi, penggunaan internet ini adalah situs yang terbanyak diakses merupakan situs digital program yaitu *facebook* (www. kominfo.go.id).

*Edmodo* adalah *platform* program sosial yang sering digambarkan sebagai *Facebook*  untuk sekolah dan dapat berfungsi lebih banyak lagi sesuai dengan kebutuhan. *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* dirancang untuk membuat siswa/mahasiswa bersemangat belajar di lingkungan yang lebih akrab. Di dalam *Edmodo*, guru/dosen  dapat melanjutkan diskusi kelas online, memberikan polling untuk memeriksa pemahaman siswa/mahasiswa, dan lencana penghargaan kepada siswa/mahasiswa secara individual berdasarkan kinerja atau perilaku. *Edmodo* (dirancang oleh pendidik) yang juga berbasis *Cloud* kolaborasi merupakan aplikasi yang cukup aman digunakan oleh guru dan siswa. Seorang guru, sekolah, kabupaten/kecamatan dapat dengan mudah mengelola sebuah sistem yang menyediakan fitur terbaik dan praktis menghilangkan kecemasan kita terhadap aktivitas yang biasa siswa lakukan dengan internet khususnya *Facebook*.

***“Learn anywhere. Stay connected to your classroom, collaborate, and share content from your mobile device.”*** *a*rtinyaPembelajaran bisa dilakukan di mana saja, kapan saja dan dapat dilakukan dari device apa saja yang mendukung.

SMK Negeri 1 Pallangga Gowa adalah salah satu sekolah yang sudah menerapkan tehnik penggunaan program *edmodo* sejak diterapkannya kurikulum 2013 sampai sekarang di salah satu mata pelajarannya yaitu Keterampilan Komputer Pengelolaan Informasi Hal ini dapat menjadi contoh bagi sekolah yang lain dalam penerapan program yang baik dan benar. Maka dari itu, peneliti ingin mengkaji tentang cara Pelaksanaan Pembelajaran Keterampilan Komputer Pengelolaan Informasi Dengan Menggunakan Program *Edmodo* Di Kelas X SMK Negeri 1 Pallangga Kabupaten Gowa.

1. **Fokus Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penelitian ini difokuskan pada tiga masalah penelitian yaitu :

1. Bagaimana gambaran pelaksanaan pembelajaran keterampilan komputer pengelolaan informasi dengan menggunakan program *edmodo* di kelas X SMKN 1 Pallangga Kabupaten Gowa ?
2. Faktor-faktor apakah yang mendukung pembelajaran keterampilan komputer pengelolaan informasi dengan menggunakan program *edmodo* di kelas X SMKN 1 Pallangga Kabupaten Gowa ?
3. Kendala-kendala apakah yang dihadapi dalam pelaksanaan keterampilan komputer pengelolaan informasi dengan menggunakan program *edmodo* di kelas X SMKN 1 Pallangga Kabupaten Gowa ?
4. **Tujuan Penelitian**

Sehubungan dengan focus masalah di atas, maka tujuan pelaksanaan penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui gambaran pembelajaran keterampilan komputer pengelolaan informasi dengan menggunakan program *edmodo* di kelas X SMKN 1 Pallangga Kabupaten Gowa.
2. Untuk mengetahui faktor-faktor yang mendukung pembelajaran keterampilan komputer pengelolaan informasi dengan menggunakan program *edmodo* di kelas X SMKN 1 Pallangga Kabupaten Gowa.
3. Untuk mengetahui kendala-kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan keterampilan komputer pengelolaan informasi dengan menggunakan program *edmodo* di SMKN 1 Pallangga Kabupaten Gowa.
4. **Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis:
2. Sebegai bahan informasi mahasiswa, khususnya jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang akan melaksanakan penelitian yang relevan
3. Sebagai bahan referensi bagi pengembangan pengetahuan Teknologi Informasi dan komunikasi dalam pembelajaran
4. Manfaat Praktis:
5. Sebagai bahan evaluasi bagi praktisi pendidikan di sekolah dengan mengoptimalkan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan teknologi informasi
6. Menambah kesadaran siswa dalam belajar mandiri tanpa harus selalu terfokus pada apa yang diperoleh dalam proses pembelajaran di sekolah