­­­BAB I

PENDAHULUAN

## 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.

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.

Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang tergolong dalam kelompok mata pelajaran normatif yaitu mata pelajaran yang non kejurusan yang diberikan kepada siswa sebagai penunjang kemampuan produktif dan dialokasikan secara tetap atau merupakan mata pelajaran yang wajib diikuti semua jenjang pendidikan begitupun juga di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). dimana mata pelajaran ini bertujuan untuk membentuk manusia Indonesia seutuhnya dalam spektrum manusia kerja (permendiknas No.22 Tahun 2006)

Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan diharapkan dapat membentuk sikap dan kepribadian siswa dalam kehidupan sehari-hari, yaitu menjadi pribadi yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang setia kepada bangsa dan negara Indonesia dengan merefleksikan dirinya dalam kebiasaan berpikir dan bertindak sesuai dengan amanat Pancasila dan UUD 1945.

Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan ini lebih berisi konsep dan teori sehingga siswa merasa cukup dengan mencatat apa yang disampaikan oleh guru, yang membuat mata pelajaran terasa membosankan. Hal ini kemudian menjadi pekerjaan rumah. Bagaimana kemudian guru membuat Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang menarik dan dapat menumbuhkan minat belajar siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan agar tidak hanya tercapai dengan memperoleh nilai yang diatas Standar Kompetensi Lulusan (SKL) tetapi kemudian tumbuh prilaku yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Menumbuhkan minat mengikuti Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu faktor penunjang ketercapaian hasil belajar. Oleh karena itu minat belajar siswa harus diperhatikan dengan seksama. Hal ini untuk memudahkan membimbing dan mengarahkan siswa belajar, sehingga siswa mempunyai dorongan dan tertarik mengikuti pelajaran.

Berdasarkan observasi awal yang dilaksanakan oleh peneliti pada tanggal 15 oktober 2015, diperoleh permasalahan bahwa keaktifan siswa berbeda-beda pada saat mengikuti proses pembelajaran normatif, adaptif, dan produktif. Dimana pada kelompok mata pelajaran produktif siswa lebih aktif dan terlihat antusias dalam menyimak dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, kendati hal tersebut tidak ditemukan pada kelompok mata pelajaran normatif maupun adaptif .

Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang merupakan salah satu bagian dari kelompok pelajaran normatif dimana siswa belajar masih belajar dengan menggunakan terlihat kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran hal ini kemudian diungkapkan oleh salah satu guru Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan melalui wawancara bahwa segala aktifitas pembelajaran dilakukan di dalam kelas masih menggunakan metode yang tergolong konvensional dan sangat kurang pemanfaatan media maupun program.

Kondisi ini sangatlah berbeda aktiftas yang dilakukan siswa pada mata pelajaran produktif yang mengikuti pembelajaran dalam ruang laboraturium komputer dan bersentuhan langsung dengan komputer dan internet, dimana siswa dapat belajar aktif dengan adanya media maupun program yang dimanfaatkan dalam belajar. Adanya media maupun program yang biasa dimanfaatkan pada mata pelajaran produktif menjadikan siswa saling berinteraksi satu sama lain dalam pembelajaran, ketika menemui kesulitan siswa mampu mencari sendiri materi yang berhubungan dengan pembelajaran yang sedang berlangsung. Hal ini kemudian juga diharapkan dapat terjadi dalam Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Guru tentunya memberikan pembelajaran yang terbaik kepada semua siswa. Namun terkadang apa yang guru harapkan tidak sesuai pada kenyataanya. Kurangnya minat belajar siswa mengikuti pembelajaran tergantung pada cara guru memberikan perlakuan terhadap siswa dan tidak jarang juga minat belajar yang kurang memang berasal dari siswa itu sendiri, meskipun guru telah memberikan pengajaran yang telah maksimal.

Berbagai perubahan terus mengalir, seiring dengan derasnya alir mengalir tanpa henti, sekolah bermunculan di mana-mana sebagai tanda kebutuhan masyarakat yang terus meningkat, begitupun pada pendidikan yang sekarang yang dalam setiap waktu mengalami inovasi-inovasi baru dalam memenuhi kebutuhan-kebutuhan masyarakat dalam hal pembelajaran, 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 dapat belajar dimana 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).

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*  diharapkan mampu menjadikan 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 tidak 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 teknlogi informasi mampu memfasiltasi interaksi secara bersama- sama dan dapat dilakukan dalam satu waktu.

Teknologi dan perkembangan sekarang ini, sudah banyak media maupun program berbasis web atau *e-learning.* Melihat adanya ketertarikan ataupun kecenderungan siswa dalam menggunakan komputer dan internet setiap hari, tidak ada salahnya hal ini menjadi salah satu alternatif bentuk pembelajaran. Salah satu program berbasis *e-learning* yang bisa kita manfaatkan dalam kegiatan pembelajaran yaitu *edmodo.*

*Edmodo* merupakan sebuah *platform* media sosial yang sering digambarkan sebagai *facebook* untuk sekolah yang dikembangkan oleh Nic Borg dan Jeff O’Hara pada akhir tahun 2008. *Program* *edmodo* dirancang untuk menciptakan interaksi guru dan siswa yang menekankan pada komunikasi yang cepat, pemberian materi pelajaran, penugasan, berbagi ide, dan banyak lagi. untuk pendidik, *edmodo* memberikan fitur untuk berbagi file, link, tugas, nilai serta peringatan secara langsung kepada siswa. Sedangkan sebagai siswa, fitur yang diberikan adalah mereka dapat berkomunikasi dengan gurunya secara langsung, berdiskusi dengan siswa lain, mengirimkan tugas secara langsung dan banyak lagi, serta fitur tambahan untuk para orang tua siswa agar dapat memantau kegiatan belajar anak.

Perhatian guru haruslah besar sehingga guru dalam pemilihan media ataupun program harus mengutamakan aspek efektivitas dan efisiensi, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal, dikarenakan *edmodo* merupakan program pembelajaran yang dapat mengatasi keterbatasan ruang belajar dan ruang inspirasi siswa lebih lepas dalam menyampaikan pendapat. *Edmodo* dapat dikatakan sebagai program yang relative baru dalam dunia pendidikan dan belum banyak dimanfaatkan oleh guru khususnya di Kabupaten Dompu, Provinsi Nusa Tenggara Barat. Dari temuan permasalahan dan hasil observasi awal yang ditemukan calon peneliti pada SMK Negeri 1 Dompu maka, calon peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: *“Pengaruh Penggunaan E-Learning Program Edmodo Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas XI SMK Negeri 1 Dompu Kabupaten Dompu”*

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana gambaran penggunaan *e-learning program edmodo* pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas XI SMK Negeri 1 Dompu, di Kabupaten Dompu, Provinsi Nusa Tenggara Barat ?
2. Bagaimana gambaran hasil belajar *e-learning program edmodo* pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas XI SMK Negeri 1 Dompu di Kabupaten Dompu, Provinsi Nusa Tenggara Barat ?
3. Apakah ada pengaruh penggunaan *e-learning program edmodo* pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas XI SMK Negeri 1 Dompu di Kabupaten Dompu, Provinsi Nusa Tenggara Barat ?
4. **Tujuan Penelitian**

Mengacu pada rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Menggambarkan penggunaan *e-learning program edmodo* pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas XI SMK Negeri 1 Dompu, Kabupaten Dompu, Provinsi Nusa Tenggara Barat
2. Menggambaran hasil belajar *e-learning program edmodo* pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas XI SMK Negeri 1 Dompu di Kabupaten Dompu, Provinsi Nusa Tenggara Barat
3. Menguji apakah ada pengaruh penggunaan *e-learning program edmodo* pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas XI SMK Negeri 1 Dompu di Kabupaten Dompu, Provinsi Nusa Tenggara Barat
4. **Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis
2. Bagi Siswa

Manfaat bagi siswa, diharapkan dapat menjadi lebih fokus dan aktif dalam menerima pelajaran.

1. Bagi Guru

Manfaat bagi guru, diharapkan dapat menjadi masukan bahan referensi dalam mengembangkan ilmu pengetahuan berbasis teknologi dibidang pendidikan.

1. Bagi Kepala Sekolah

Manfaat bagi kepala sekolah, dapat menjadi bahan informasi untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

1. Manfaat Praktis
2. Bagi Siswa

Membantu meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat memecahkan masalah atau persoalan yang dihadapi dalam mempelajari Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

1. Bagi Guru

Membantu guru dalam memilih dan memanfaatkan salah satu program pembelajaran interaktif, sehingga guru tidak bingung dalam memilih program atau media pembelajaran yang akan digunakan pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

1. Bagi Kepala Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan menjadi bahan rekomendasi maupun pertimbangan untuk menciptakan kualitas pembelajaran dan mutu pendidikan di sekolah pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan agar tercipta output dan outcome yang handal.