

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Pendidikan merupakan hal yang utama dalam mencapai kesuksesan dimasa yang akan datang, pendidikan merupakan pondasi awal bagi manusia untuk maju dan semakin berkembang. Untuk itu zaman yang semakin hari semakin pesat dan berbagai alat canggih tersedia sangatlah penting meningkatkan kualitas pendidikan, sehingga setiap individu dapat menikmati pendidikan yang berkualitas untuk menjadi individu yang berkarakter dan juga berkualitas. Peningkatan kualitas dan kuantitas pendidikan sekarang ini sangat tergantung dari berbagai faktor dalam pendidikan, faktor pendidikan memiliki keterkaitan antara satu dengan yang lainnya dalam menciptakan suatu pembelajaran yang efektif.

Pendidikan mata pelajaran matematika sangat penting dalam pembelajaran, karena matematika merupakan salah satu penunjang majunya ilmu pengetahuan dan teknologi. Untuk itu sangat penting untuk menguasai dan mempelajari matematika sedini mungkin. Pembelajaran matematika yang kuat sejak dini bisa menentukan masa depan manusia untuk dapat menciptakan dan menguasai sebuah teknologi. Kemajuan teknologi sendiri mendorong manusia menjadi semakin maju dan semakin berkembang agar dapat bersaing di era globalisasi saat ini, pelajaran matematika sendiri diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar sampai sekolah menengah atas untuk mendorong kemampuan berpikir logis, analitis, kritis, sistematis dan mampu bekerja sama dengan baik. Pembelajaran sendiri pada hakekatnya merupakan usaha sadar dari seseorang guru untuk membelajarkan peserta didiknya untuk mencapai tujuan yang diharapkanannya. Trianto (2009:17) mengemukakan bahwa dalam proses belajar mengajar terjadi interaksi dua arah antara guru dengan peserta didik dan terjadi komunikasi yang intens dan terarah untuk mencapai tujuan yang telah diterapkan sebelumnya. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran akan berjalan dengan baik jika guru dan peserta didik dapat berkomunikasi dengan baik pula, dalam proses belajar mengajar guru dan peserta didik saling berinteraksi untuk

memberi dan menerima informasi untuk mencapai tujuan dari pembelajaran yang sudah disusun sebelum proses pembelajaran.

Penguasaan dan keterampilan guru dalam penguasaan materi pembelajaran tidak menjadi jaminan untuk mampu membuat pembelajaran dengan baik secara optimal. Secara umum beberapa faktor baik teknis maupun non teknis yang berpengaruh dalam keberhasilan proses pembelajaran. Hamalik (2007:57) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi (peserta didik dan guru), material (buku, papan tulis, kapur dan alat belajar), fasilitas (ruang, kelas, audio visual), dan proses yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa ada berbagai faktor yang mempengaruhi efektifitas suatu pembelajaran, baik dari faktor guru, faktor siswa, materi pembelajaran, model, metode maupun media pembelajaran.

Arsyad (2014:4) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar yang bertujuan untuk instruksional atau mengandung maksud-maksud untuk merangsang peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran sendiri sudah sangat bervariasi mulai pembelajaran berbasis manusia, media berbasis cetakan, media berbasis visual, media berbasis audio-visual dan media berbasis komputer. Media pembelajaran berbasis komputer yang sering digunakan contohnya seperti power poin, geogebra, spss, dll. Dalam media pembelajaran tersebut juga masih ada salah satu media yang masih asing bagi sebagian guru dan peserta didik yaitu media pembelajaran *edmodo*, *edmodo* adalah salah satu media pembelajaran yang memudahkan guru dan peserta didik dalam pembelajaran, pembelajaran ini juga dapat menarik perhatian peserta didik dalam belajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran, media ini juga dapat mengatasi kejenuhan peserta didik dalam pembelajaran, mengatasi keterbatasan waktu tatap muka dikelas karena media pembelajaran ini juga dapat diakses menggunakan komputer, laptop maupun *smartphone* pribadi sehingga dapat diakses kapanpun dan dimanapun dengan berbagai jaringan internet maupun

intranet. Rismayanti (2012:1) mengemukakan edmodo adalah *platform* media sosial yang sering digambarkan sebagai *facebook* untuk sekolah dan dapat berfungsi lebih banyak lagi sesuai dengan kebutuhan. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa *edmodo* dapat menjadikan media pembelajaran yang dikhususkan bagi guru dan peserta didik untuk berbagi ide, berkas dan materi-materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti pada tanggal 13 Maret 2017 dengan salah satu guru matematika di SMK Al-ikhlas bapak Mohammad Harir, S.Pd beliau mengemukakan :

Di kelas XI B Program Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) nilai hasil ujian mata pelajaran matematika mempunyai rata-rata nilai yang relatif rendah, kebanyakan peserta didik tidak senang dengan matematika karena mereka beranggapan matematika itu mata pelajaran yang sulit, mereka kurang teliti dalam perhitungan dan penyelesaian matematika, beliau juga menambahkan bahwa dikelas tersebut kurang memanfaatkan jaringan disekolahan walaupun dikelas tersebut merupakan program keahlian teknik komputer dan jaringan. Beliau dan beberapa guru juga masih menggunakan metode konvensional dalam proses belajar mengajar, beliau sudah mengetahui media pembelajaran berbasis komputer tetapi beliau tidak tau tentang edmodo sehingga tidak mengaplikasikannya pada pembelajaran dikelas karena masih belum mengetahui penggunaan dan fungsi dari *edmodo* untuk media pembelajaran.

Peneliti juga telah melakukan observasi langsung di SMK Al-Ikhlas Panceng pada saat proses kegiatan pembelajaran kelas XI B Program Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ). Melalui hasil observasi dapat diketahui beberapa masalah pembelajaran yang terjadi di SMK Al-Ikhlas. Salah satunya yaitu guru masih menggunakan metode ceramah dalam proses belajar mengajar, terlihat sekali peserta didik merasa bosan dan kurang tertarik dengan materi yang disampaikan, terkadang peserta didik terlihat mengobrol dengan teman sebangkunya dibanding memperhatikan guru yang sedang menjelaskan materi pelajaran. Proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas kurang kondusif sehingga mempengaruhi hasil belajar peserta didik dikelas.

Penggunaan internet untuk mencari materi-materi pelajaran masih kurang dimanfaatkan secara optimal bagi guru maupun peserta didik. Peserta didik hanya memanfaatkan internet sebagai sarana belajar ketika peserta didik ada tugas sekolah dan selebihnya digunakan untuk bersosial media. Terlihat dari hasil wawancara

dengan beberapa peserta didik yang sebagian besar menggunakan internet sebagai sarana bersosial media dan sangat jarang memanfaatkan internet untuk proses belajar mengajar saat peserta didik berada di dalam maupun di luar lingkungan sekolah.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut dengan judul **“Efektifitas Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Komputer (*Edmodo*) Kelas XI B Program Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Al-Ikhlhas Panceng.”**

## **1.2 RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah “Bagaimana efektifitas pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran berbasis komputer (*edmodo*) pada kelas XI B program keahlian Teknik Komputer dan Jaringan SMK Al-Ikhlhas Panceng?”

## **1.3 TUJUAN PENELITIAN**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dalam penelitian ini adalah “Untuk mendeskripsikan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, aktivitas peserta didik selama kegiatan pembelajaran, dan ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal dan individual dalam pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran berbasis komputer (*edmodo*) di kelas XI B program keahlian Teknik Komputer Jaringan SMK Al-Ikhlhas Panceng.”

## **1.4 BATASAN MASALAH**

Agar permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini tidak terlalu luas, maka peneliti memberikan batasan permasalahan. Batasan permasalahan dalam penelitian ini adalah :

1. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Program Linear dalam pokok bahasan model matematika dan metode grafik pada semester ganjil tahun pelajaran 2017-2018.

2. Penggunaan *edmodo* dikhususkan untuk guru dan peserta didik di SMK Al-Ikhlhas Panceng.
3. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model pembelajaran langsung.

### 1.5 MANFAAT PENELITIAN

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat:

1. Bagi guru
  - Menjadi alternatif dalam menerapkan strategi pembelajaran yang menyenangkan melalui *software* yang bisa digunakan untuk media pembelajaran.
  - Menambah interaksi dengan peserta didik.
  - Dapat mengawasi peserta didik di grup belajar melalui *edmodo* tanpa harus dibatasi oleh waktu belajar disekolahan.
2. Bagi peserta didik
  - Hasil penelitian ini dapat membantu belajar peserta didik untuk lebih mudah dalam belajar karena memiliki sumber belajar yang luas.
  - Materi dapat dipelajari di dalam maupun di luar sekolah tanpa dibatasi waktu.
  - Dapat meningkatkan minat dan keterampilan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi.
3. Bagi Sekolah
  - Dapat menambah wawasan sekolah tentang media-media pembelajaran.
  - Menumbuhkan keterampilan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi di lingkungan sekolah baik guru maupun peserta didik.
  - Sebagai salah satu fasilitas belajar peserta didik di sekolah.
4. Bagi Peneliti
  - Menambah wawasan peneliti tentang pembelajaran berbasis komputer seperti *edmodo*.
  - Mengetahui manfaat media pembelajaran berbasis komputer seperti *edmodo* pada pembelajaran.

## 1.6 DEFINISI OPERASIONAL

Untuk menghindari salah pengertian dari judul penelitian, maka peneliti mendefinisikan sebagai berikut:

1. Efektifitas pembelajaran adalah suatu ukuran keberhasilan dari suatu proses pembelajaran antara guru dengan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelum proses pembelajaran, tujuan tersebut meliputi kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, aktivitas peserta didik selama pembelajaran, dan ketuntasan hasil belajar peserta didik.
2. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai alat untuk menyampaikan informasi maupun pesan dalam proses pembelajaran yang mana alat tersebut dapat merangsang peserta didik agar dapat meningkatkan minat dan motivasi dalam pembelajaran.
3. *Edmodo* adalah pembelajaran yang memanfaatkan jejaring sosial dalam proses pembelajaran. Jejaring sosial ini hanya digunakan guru dan peserta didik untuk berkomunikasi dan berdiskusi berbagi ide, materi-materi, serta tugas dalam pembelajaran.
4. Model pembelajaran langsung adalah model pembelajaran yang berpusat pada guru dimana guru menyampaikan pelajaran secara langsung kepada peserta didik.