

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah proses kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Hampir semua orang akan dikenai pendidikan dan melaksanakan pendidikan. Sebab pendidikan tidak akan terpisah dengan kehidupan manusia. Sebagaimana manusia pada zaman sekarang, kita harus memiliki pengetahuan, keterampilan dan ilmu, sehingga kita dapat menghadapi perkembangan-perkembangan zaman di masa semakin canggih dan modern ini dan salah satu cara mencapai hal yang demikian adalah melalui pendidikan, dan pendidikan sebagai salah satu upaya untuk mencapai manusia seutuhnya.

Pendidikan berfungsi untuk mengembangkan pengetahuan serta meningkatkan mutu kehidupan dan martabat bangsa. Pendidikan akan berjalan lebih baik dengan menggunakan media pendidikan. Media pendidikan sangat diperlukan dalam proses pembelajaran, berupa media yang dapat dilihat, didengar dan dirasakan, maksudnya media yang dapat membangkitkan perasaan dan emosional. Hal ini karena pembentukan kepribadian manusia tergantung atau bersumber dari apa yang dilihat, didengar dan dirasakan.

Sebagaimana firman Allah SWT dalam surah As-Sajadah ayat 9 yang berbunyi:

ثُمَّ سَوَّاهُ وَنَفَخَ فِيهِ مِنْ رُوحِهِ ۗ وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ ۗ قَلِيلًا مِمَّا تَشْكُرُونَ

Ayat di atas menunjukkan bahwa sejak proses penciptaan manusia, Allah telah membekali dengan pendengaran, penglihatan dan hati atau penasaran yang terus berkembang dan dikembangkan untuk mencapai kesempurnaannya, termasuk dalam proses pendidikan, dikembangkan fungsi dan dayanya untuk menguasai ilmu pengetahuan dengan menggunakan media pendidikan.

Media pendidikan yang diterapkan Rasulullah pada masa itu, dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dunia pendidikan seiring dengan perkembangan IPTEK (ilmu pengetahuan dan teknologi) dalam pembelajaran.

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam upaya membangun manusia yang berkualitas, terutama generasi muda sebagai pemegang tongkat estafet perjuangan untuk mengisi pembangunan. Pendidikan juga sarana penunjang dalam mencapai tujuan Negara Indonesia yang mencerdaskan kehidupan bangsa dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 Bab III pasal 3 tentang sistem pendidikan Nasional, yang berbunyi:

Sistem pendidikan nasional berfungsi 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 bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggung jawab.¹

¹ Departemen Pendidikan Nasional RI, *Undang-Undang No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, (Bandung: Citra Umbara, 2003), h.12.

Di dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 13 ayat (1) disebutkan bahwa jalur pendidikan terdiri atas pendidikan formal, non formal dan informal yang saling melengkapi dan memperkaya.

Menurut UU Nomor 20 Tahun 2004, jenjang pendidikan formal terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Pendidikan Dasar terdiri dari: sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah dan SMP/MTs. Pendidikan Menengah terdiri dari: SMA/MA dan SMK/MAK. Pendidikan Tinggi terdiri dari: Akademi, Institut, Sekolah Tinggi dan Universitas.²

Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan pendidikan formal adalah seorang guru yang berkualitas.

Seorang guru yang memiliki posisi strategis dalam usaha tercapainya kualitas pendidikan yang semakin baik sangat dituntut kemampuan profesionalitasnya. Untuk melaksanakan profesinya tersebut, maka tenaga pendidik khususnya yang dimaksudkan dalam hal ini guru sangat memerlukan aneka ragam pengetahuan.³

Salah satu mata pelajaran yang sangat memerlukan aneka ragam pengetahuan adalah matematika. Matematika merupakan bidang ilmu yang memiliki kedudukan yang sangat penting dalam pendidikan. Akan tetapi, masih banyak yang menganggap bahwa mata pelajaran matematika sulit dan membosankan. Guru harus mampu menarik simpati sehingga ia menjadi idola para siswanya. Pelajaran apapun yang diberikan hendaknya dapat menjadi motivasi bagi siswanya dalam belajar. Salah satu usaha penting yang harus

² *Ibid*, h. 46-55.

³ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rajawali Press, 2009), h. 1.

dilakukan untuk membangkitkan semangat belajar siswa adalah mendesain pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman saat ini.

Media pembelajaran pada masa sekarang ini berkembang dengan pesat. Apalagi media yang berkenaan dengan elektronik. Sebuah media pembelajaran selain dapat diciptakan dari lingkungan sekitar, juga bisa dari hasil kreasi guru, misalnya dengan menggunakan barang elektronik yang sedang berkembang saat ini yaitu tablet, smartphome, maupun laptop. Keberadaan perangkat elektronik sebagai alat pengembang media sangat terbantu dengan adanya koneksi internet.

Salah satu media pembelajaran yang menggunakan koneksi internet adalah edmodo. Edmodo merupakan media yang menarik bagi guru dan peserta didik dengan elemen sosial yang menyediakan fitur terbaik dan praktis, sehingga guru selalu terhubung dengan peserta didik dan dapat mengatur aktivitas peserta didik dengan mudah. Kegiatan pembelajaran yang dapat digunakan sesuai dengan fitur yang tersedia pada media edmodo yaitu berbagai materi pelajaran, penugasan, kuis, polling serta memungkinkan adanya kegiatan diskusi pada fitur komentar.

Hasil observasi yang peneliti lakukan di Madrasah Aliyah Negeri 2 Hulu Sungai Selatan guru matematika yang mengajar di sekolah ini sudah menggunakan media internet, yaitu menggunakan aplikasi quizziz. Namun guru matematika di sekolah ini belum menggunakan media pembelajaran dengan aplikasi edmodo.

Edmodo merupakan aplikasi yang dapat diakses dengan gratis, memudahkan guru untuk membuat grup diskusi, memberikan tugas maupun kuis,

dapat digunakan dalam pembelajaran jarak jauh seperti saat pandemi covid ini. Edmodo juga dapat menjadi media komunikasi antara guru dengan orang tua siswa.

Berdasarkan uraian dan penjabaran yang singkat di atas, peneliti akan menerapkan aplikasi yang belum diterapkan oleh Guru matematika di sana, yaitu aplikasi edmodo. Peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian lapangan dengan judul skripsi

“PERBANDINGAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN EDMODO DAN TANPA MENGGUNAKAN EDMODO PADA MATERI PROGRAM LINEAR DI KELAS XI MAN 2 HULU SUNGAI SELATAN TAHUN PELAJARAN 2019/2020”

B. Definisi Operasional dan Lingkup Pembahasan

1. Definisi Operasional

a. Perbandingan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, perbandingan diartikan sebagai perbedaan selisih kesamaan.⁴ Jadi, maksud perbandingan di sini adalah perbedaan hasil belajar matematika yang diajar dengan menggunakan edmodo dan tanpa menggunakan edmodo di kelas XI MAN 2 Hulu Sungai Selatan.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Hasil belajar dalam penelitian ini adalah

⁴ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Ed. 3, Cet. 3, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), h. 100.

hasil belajar kognitif dan psikomotorik. Jadi, maksud hasil belajar di sini adalah nilai yang diperoleh siswa dalam pembelajaran materi program linear dengan menggunakan edmodo dan tanpa menggunakan edmodo di kelas XI MAN 2 Hulu Sungai Selatan.

c. Edmodo

Edmodo adalah sebuah platform web dengan menggunakan konsep *social networking* berbasis *Microblogging* yang dikhususkan untuk membangun lingkungan belajar online yang aman untuk berbagi data, informasi serta konten-konten pendidikan baik berupa tulisan, dokumen, video, audio, foto, kalender, link yang dapat dibagikan baik oleh guru maupun siswa dan juga konten khusus berupa nilai, kuis, acara kegiatan, penugasan dan poling yang hanya dapat dibagikan oleh guru.⁵

Edmodo adalah media pembelajaran berbasis jaringan sosial yang dapat digunakan guru dan siswa untuk menunjang pembelajaran secara online.

d. Program Linear

Program linear adalah suatu cara/metode pemecahan masalah dengan menentukan nilai optimum (minimum atau maksimum) dari fungsi linear yang dibatasi oleh grafik linear dengan memperhatikan syarat-syarat yang berlaku.

Materi program linear teletak pada BAB 2 kelas XI MA/SMA.

⁵ Zakaria, *Tentang Edmodo : Pengertian Manfaat dan Fitur-Fiturnya* dalam <https://www.nesabmeddia.com/pengertian-manfaat-dan-fitur-edmodo/amp/>. (Diakses tanggal 23 Januari 2020).

2. Lingkup Pembahasan

Agar penelitian ini memiliki arah yang jelas dan konsisten terhadap masalah yang diteliti, maka peneliti membatasi masalah penelitian ini dengan lingkup pembahasan sebagai berikut:

- a. Siswa yang diteliti adalah siswa kelas XI IPS di MAN 2 Hulu Sungai Selatan
- b. Penelitian dilaksanakan dengan menggunakan edmodo.
- c. Penelitian dilakukan pada materi program linear.
- d. Hasil belajar matematika siswa dapat dilihat dari nilai akhir siswa.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti membuat rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana hasil belajar siswa dengan pembelajaran menggunakan edmodo pada materi program linear di kelas XI MAN 2 Hulu Sungai Selatan?
2. Bagaimana hasil belajar siswa dengan pembelajaran tanpa menggunakan edmodo pada materi program linear di kelas XI MAN 2 Hulu Sungai Selatan?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan edmodo dan tanpa menggunakan edmodo pada materi program linear di kelas XI MAN 2 Hulu Sungai Selatan?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar dengan pembelajaran menggunakan edmodo pada materi program linear di kelas XI MAN 2 Hulu Sungai Selatan.
2. Untuk mengetahui hasil belajar dengan pembelajaran tanpa menggunakan edmodo pada materi program linear di kelas XI MAN 2 Hulu Sungai Selatan.
3. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang pembelajaran dengan menggunakan edmodo dan tanpa menggunakan edmodo pada materi program linear di kelas XI MAN 2 Hulu Sungai Selatan.

E. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan pengamatan dan penelaahan yang peneliti lakukan terkait dengan penelitian, ada beberapa hasil penelitian yang tertuang dalam bentuk jurnal, diantaranya:

Anton Nasrullah, Ende, Suryadi dalam jurnal yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Edmodo pada Pembelajaran Matematika Ekonomi Terhadap Komunikasi Matematis”.⁶ Berdasarkan penelitian itu dapat disimpulkan pembelajaran menggunakan media edmodo lebih baik dibandingkan dengan

⁶ Anton Nasrullah, Ended an Suryadi. “Efektivitas Penggunaan Media Edmodo pada Pembelajaran Matematika Ekonomi Terhadap Komunikasi Matematis”, dalam *Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education*, Vol. 2 No. 1 Juni, 2017.

pembelajaran tanpa menggunakan edmodo terhadap komunikasi matematis. Pada penelitian itu memiliki persamaan dengan yang peneliti teliti yakni pada media yang dipakai yaitu edmodo. Perbedaannya pada penelitian ini meneliti efektivitas media terhadap komunikasi matematis sedangkan peneliti meneliti perbandingan hasil belajar dengan menggunakan dan tanpa edmodo.

Fida Rahmantika Hadi dan Vivi Rulviana, dalam jurnal yang berjudul “Analisis Proses Pembelajaran E-Learning Berbasis”.⁷ Berdasarkan penelitian itu dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran *e-learning* berbasis edmodo pada mata kuliah geometri membuat pembelajaran matematika lebih menarik dan interaktif bagi mahasiswa serta membuat pembelajaran dikelas menjadi tidak membosankan. Pada penelitian itu terdapat persamaan dengan yang peneliti teliti yakni pada penggunaan edmodo dalam pembelajaran. Perbedaannya, penelitian ini menganalisis proses pembelajaran e-learning berbasis edmodo pada mata kuliah geometri, sedangkan peneliti meneliti perbandingan hasil belajar dengan menggunakan edmodo dan tanpa edmodo.

Santhy Rahmawati Putri, Sri Wahyuni dan Pudjo Suharso, dalam jurnal yang berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran Edmodo untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas X Pemasaran di SMKN Negeri 1 Jember Tahun Ajaran 2016/2017”.⁸ Berdasarkan penelitian itu dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran edmodo dapat meningkatkan aktivitas dan hasil

⁷ Fida Rahmantika Hadi dan Vivi Rulviana, “Analisis Proses Pembelajaran E-Learning Berbasis”, *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)* FKIP Universitas PGRI MADIUN. Januari 2018.

⁸ Santhy Rahmawati Putri, Sri Wahyuni dan Pudjo Suharso “Penggunaan Media Pembelajaran Edmodo untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas X Pemasaran di SMKN Negeri 1 Jember Tahun Ajaran 2016/2017”, *Jurnal ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, dan Ilmu Sosial*, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

belajar siswa. Pada penelitian itu terdapat persamaan dengan yang peneliti teliti yakni pada penggunaan edmodo dalam pembelajaran. Perbedaannya terletak pada apa yang diteliti, penelitian ini meneliti penggunaan media pembelajaran edmodo untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa sedangkan peneliti meneliti perbandingan hasil belajar dengan menggunakan dan tanpa edmodo.

F. Alasan Memilih Judul

Berikut beberapa alasan yang saya memilih judul:

1. Untuk mengembangkan kemampuan belajar siswa dalam menggunakan media internet seperti edmodo.
2. Pembelajaran akan sesuai dengan perkembangan zaman yang semakin canggih dalam hal teknologi.
3. Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa di bidang matematika perlu diketahui bagaimana hasil belajar siswa yang menggunakan dan tanpa edmodo.

G. Signifikansi Penelitian

Signifikansi yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan di MAN 2 Hulu Sungai Selatan.
2. Mendorong siswa untuk meningkatkan keaktifan dan semangat kerja sama.
3. Mendorong siswa untuk meningkatkan hasil belajar.

H. Anggapan Dasar dan Hipotesis

1. Anggapan Dasar

Dalam penelitian ini, peneliti ini mengasumsikan bahwa:

- a. Setiap siswa memiliki kemampuan dasar, tingkat perkembangan intelektual dan usia yang relatif sama.
- b. Materi yang diajarkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.
- c. Alat evaluasi yang digunakan memenuhi kriteria alat ukur yang baik.

2. Hipotesis

H_1 : Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa dengan menggunakan edmodo dengan tanpa menggunakan edmodo.

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa dengan menggunakan edmodo dengan tanpa menggunakan edmodo.

I. Sistematika Penelitian

Sistematika penelitian skripsi ini terdiri dari lima bab yaitu:

Bab I, Pendahuluan terdiri dari latar belakang masalah, definisi operasional dan lingkup pembahasan, rumusan masalah, tujuan penelitian, penelitian terdahulu, alasan memilih judul, signifikansi penelitian, anggapan dasar, hipotesis dan sistematika penelitian.

Bab II, Landasan teori berisi tentang hakikat belajar, pembelajaran matematika, hasil belajar, media pembelajaran, media internet, edmodo dan turunan fungsi.

Bab III, Metode Penelitian terdiri dari jenis dan pendekatan penelitian, populasi dan sampel penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, penyusunan instrument penelitian, desain pengukuran, teknik pengolahan data, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

Bab IV laporan hasil penelitian, memuat gambaran umum lokasi penelitian, penyajian data dan analisis data, serta berupaya menghubungkan berbagai data yang diperoleh dalam penelitian dengan sejumlah teori yang telah dikemukakan pada bab II.

Bab V penutup, memuat tentang simpulan dan saran.