

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Analisis Masalah**

Fenomena Revolusi Industri 4.0 yang merupakan revolusi berbasis *Cyber Physical*, perkembangan di berbagai bidang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang cepat, serta perubahan struktur sosio-ekonomi dan politik global mengakibatkan semua organisasi atau individu dalam masyarakat untuk terus berkembang dan siap terhadap segala perubahan-perubahan yang akan terjadi, agar terus dapat bertahan di era persaingan global ini.

Sumber Daya Manusia (SDM) merupakan faktor yang sangat penting dalam perkembangan segala aspek kehidupan. Kemajuan IPTEK memerlukan SDM yang berkualitas untuk mencapai tujuan dari IPTEK itu sendiri, yakni mengatasi masalah dan membuat perubahan yang lebih baik dalam kehidupan manusia.

Pendidikan merupakan instrumen penting dalam mengembangkan segala potensi untuk membentuk SDM yang berkualitas. Pendidikan diselenggarakan sebagai suatu proses pembudayaan dan pemberdayaan

peserta didik yang berlangsung sepanjang hayat.<sup>1</sup> Untuk membentuk SDM yang berkualitas diperlukan pendidikan yang menyesuaikan karakteristik, kebutuhan dan keterbatasan dalam mengembangkan proses belajar masyarakat.

Pendidikan nonformal adalah jalur pendidikan di luar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang. Pendidikan nonformal diselenggarakan bagi warga masyarakat yang memerlukan layanan pendidikan yang berfungsi sebagai pengganti, penambah, dan/atau pelengkap pendidikan formal dalam rangka mendukung pendidikan sepanjang hayat.<sup>2</sup>

Pendidikan Kesetaraan adalah salah satu bentuk pendidikan nonformal, sebagai alternatif/suatu pilihan yang memberikan kesempatan kepada masyarakat untuk dapat memperoleh kualifikasi dan kompetensi yang setara dengan pendidikan formal. Stigma yang berkembang di masyarakat tentang pendidikan kesetaraan ialah pesertanya merupakan orang-orang yang bermasalah. Nyatanya pendidikan kesetaraan adalah solusi yang ditawarkan kepada masyarakat yang memiliki berbagai keterbatasan, seperti anak putus sekolah, keterbatasan waktu karena bekerja dll.

Peserta pendidikan kesetaraan atau kejar (kelompok belajar) paket yang berasal dari beragam latar belakang, dan status sosial ekonomi

---

<sup>1</sup> UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pasal 4

<sup>2</sup> UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pasal 26

menyebabkan proses pembelajaran yang dilakukan tidak sama dengan pendidikan formal di sekolah. Pembelajaran lebih menitikberatkan pada pengetahuan yang lebih aplikatif dalam kehidupan sehari-hari. Waktu yang terbatas pada proses pembelajaran membuat strategi dan media pembelajaran yang digunakan harus ditentukan secara tepat. Oleh karena itu perencanaan proses pembelajaran merupakan hal mendasar yang sangat penting untuk dirancang secara baik.

Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) merupakan lembaga pendidikan nonformal yang memiliki berbagai program seperti, pendidikan kesetaraan berbagai jenjang, keaksaraan fungsional, maupun kursus keterampilan. Salah satu lembaga pendidikan nonformal yang memiliki program pendidikan kesetaraan Paket C setara SMA/MA ialah PKBM 02 Karet Tengsin, Jakarta Pusat.

Berdasarkan hasil pra-penelitian yang dilakukan melalui wawancara dengan salah satu tutor, diperoleh berbagai realitas yang terjadi pada program pendidikan kesetaraan Paket C kelas XII di PKBM 02 Karet Tengsin. Terdapat berbagai masalah dan kekurangan pada kegiatan pembelajaran mulai dari kurikulum dan silabus yang digunakan, strategi pembelajaran yang kurang efektif, hasil belajar peserta didik yang rendah, dan kendala lainnya.<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> Wawancara dengan Dedi, S.Pd. Tutor di PKBM 02 Karet Tengsin, 5 Desember 2018

Tutor yang menjadi penggerak utama dalam kegiatan pembelajaran memiliki jumlah yang sangat minim, hanya terdapat 8 orang tutor yang idealnya 16 orang, dengan jumlah peserta didik kelas XII sebanyak 53 orang. Hal ini mengakibatkan beberapa tutor juga mengajar mata pelajaran yang bukan keahlian utamanya. Selain itu proses pembelajaran yang direncanakan setiap hari senin sampai jumat juga mengalami masalah. Realitanya pembelajaran dilakukan di sore hari mulai pukul 5 hingga 7 malam, pada hari senin, rabu dan jumat saja. Hal itu berdampak juga pada kurangnya alokasi pembagian jumlah jam per mata pelajaran.

Kurikulum yang digunakan pada Program pendidikan kesetaraan Paket C kelas XII masih menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), sedangkan Kurikulum 2013 baru mulai digunakan pada Paket C kelas X. Silabus yang idealnya dikembangkan sendiri oleh tutor sesuai dengan kebutuhan tidak dilakukan dengan optimal, hal itu berdasarkan dengan berbagai keterbatasan yang dimiliki seperti, keterbatasan waktu maupun kemampuan. Strategi pembelajaran yang digunakan ialah dengan (1) pendekatan klasikal, menyampaikan materi dengan metode ceramah; (2) pendekatan tutorial, membimbing siswa dengan mencontohkan serta tanya jawab; dan (3) tugas mandiri, yang diberikan setiap akhir proses pembelajaran suatu mata pelajaran.

Proses pembelajaran yang terjadi di kelas, baik saat menyampaikan materi, maupun tanya jawab, tutor hanya mengandalkan kecakapannya berkomunikasi, memotivasi, serta mendapat perhatian peserta didik secara lisan, pembelajaran yang digunakan masih bersifat *teacher centered*. Penggunaan media pembelajaran sama sekali tidak pernah digunakan. Menampilkan video, slide, audio, atau foto melalui proyektor dan speaker tidak pernah dilakukan karena tidak tersedianya sarana tersebut. Sumber belajar yang digunakan hanya berasal dari buku-buku dan sumber belajar yang juga digunakan oleh tutor saat mengajar di pendidikan formal, yang seharusnya sumber belajar yang digunakan lebih aplikatif, sesuai, dan beraneka ragam.

Evaluasi pembelajaran formatif dilakukan setiap proses pembelajaran berakhir, dan diberikan tugas mandiri untuk peserta didik. Instrumen evaluasi pembelajaran berupa ujian atau tes tertulis dikembangkan sendiri oleh tutor, dengan level soal rendah sampai sedang. Kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan ialah 70. Namun hasil belajar peserta didik tergolong relatif rendah, hal itu terlihat dari hanya sebagian kecil peserta didik yang mencapai nilai di atas KKM.

Salah satu mata pelajaran dengan hasil belajar belum maksimal ialah mata pelajaran geografi. Tujuan mata pelajaran geografi ialah berpengetahuan, berketerampilan, dan memiliki kepedulian terhadap hubungan kausal antara keruangan, manusia, dan lingkungannya untuk dapat

berkontribusi terhadap pembangunan baik pada skala lokal, nasional, maupun internasional.<sup>4</sup> Pembelajaran geografi memerlukan wawasan yang luas serta kemampuan peserta didik untuk mengidentifikasi menganalisis segala hal tentang peristiwa dan masalah keruangan, manusia, dan lingkungannya, pengetahuan dan kemampuan tersebut dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari dan bermanfaat secara langsung maupun tidak langsung bagi peserta didik.

Dibalik berbagai kendala yang terjadi, terdapat juga potensi yang dapat dikembangkan untuk dapat mengoptimalkan proses dan hasil belajar peserta didik. Semangat dan keinginan peserta didik untuk belajar yang sangat tinggi merupakan hal yang potensial untuk dieksplorasi. Dalam proses pembelajaran peserta didik sangat proaktif saat menerima materi yang sedang dipaparkan, maupun saat berdiskusi dan tanya jawab dengan tutor. Peserta didik juga aktif dalam bertanya, mengemukakan pendapat, dan tidak takut salah dalam belajar.

Keinginan belajar yang sangat tinggi ini juga terlihat dari motivasi peserta didik untuk mengikuti program pendidikan kesetaraan Paket C, sebagian besar ingin mendapat ijazah untuk dapat melanjutkan ke pendidikan tinggi. Meskipun peserta didik berasal dari berbagai latar belakang sosial

---

<sup>4</sup> Permendiknas No. 23 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar

ekonomi yang berbeda, terdapat persamaan yang mendasar yaitu, keinginan belajar yang berasal dari diri sendiri dan motivasi belajar yang tinggi.<sup>5</sup>

Berdasarkan analisis masalah di atas, maka diperlukan desain pembelajaran yang sistemik, mulai dari output yang dituju, pendekatan, metode, media, sumber belajar hingga evaluasi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, dengan memberdayakan potensi-potensi yang dimilikinya. Motivasi belajar peserta didik yang tinggi harus difasilitasi dan ditunjang dengan proses pembelajaran yang tepat dan efektif untuk dapat mengatasi masalah belajar yang ada.

Salah satu upaya untuk mengatasi masalah yang ada serta meningkatkan kualitas belajar peserta didik ialah dengan merancang proses pembelajaran yang tepat. Dengan mengembangkan berbagai materi atau *learning object* dalam berbagai bentuk yang dapat diakses dengan mudah melalui internet. Dengan fungsi sebagai bahan ajar tambahan/suplementer untuk menunjang proses pembelajaran dalam keterbatasan waktu. Hal itu menjadi solusi dalam mengatasi masalah dan meningkatkan kualitas belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil pra-penelitian untuk mengetahui karakteristik awal dan literasi penggunaan internet peserta didik dengan menyebarkan

---

<sup>5</sup> Loc.Cit

angket/kuesioner kepada 15 orang peserta didik, semua responden memiliki *smartphone*, sementara yang juga memiliki komputer berjumlah 9 orang. Dari 15 responden, semuanya memiliki pengalaman dan kemampuan yang cukup dalam mengakses internet, namun belum memanfaatkan internet dalam menunjang belajarnya. Berikut hasil kuesioner penggunaan internet peserta didik:<sup>6</sup>

**Tabel 1.1** Penggunaan Internet Peserta Didik

No	Pertanyaan	Frekuensi jawaban			
		Sering	Cukup sering	Jarang	Tidak Pernah
1.	Seberapa sering anda mengakses internet?	10	3	2	0
2.	Seberapa sering anda mengakses sosial media seperti <i>Facebook</i> dll?	11	3	1	0
3.	Seberapa sering anda pernah berdiskusi/chatting melalui internet (forum diskusi)?	8	4	2	1
4.	Seberapa sering anda mencari materi pelajaran di internet?	5	3	5	2
5.	Seberapa sering anda mendownload materi pelajaran di internet?	0	4	6	5

<sup>6</sup> Angket Kebutuhan Siswa. Hasil Pra-penelitian di PKBM 02 Karet Tengsin, 5 Desember 2018



Dari 15 responden, 13 orang mengaku sangat tertarik jika pembelajaran memanfaatkan komputer/smarphone dan internet. Hal itu untuk mengatasi keterbatasan waktu dan mengatasi pembelajaran yang masih belum menggunakan multimedia, yang idealnya harus dilakukan untuk memfasilitasi potensi belajar siswa.

Strategi pembelajaran yang mengakomodir dan sesuai dengan kebutuhan dan potensi peserta didik ialah dengan merancang bahan ajar yang dapat diakses secara *online* serta pembelajaran yang memfasilitasi hubungan interpersonal antara tutor dan peserta didik secara online pula. Salah satu yang dapat diterapkan ialah dengan memanfaatkan bahan ajar yang disampaikan secara *online* dan memanfaatkan platform pembelajaran *online* sebagai tambahan/*suplementer* dan pelengkap proses pembelajaran.

Pemanfaatan bahan ajar *online* sesuai untuk pembelajaran yang mengakomodir berbagai kebutuhan dan karakteristik peserta didik, sekaligus dapat mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik. Penyampaian bahan ajar/materi secara *online* dalam pembelajaran PKBM efektif untuk meningkatkan kemandirian belajar.<sup>7</sup> Strategi pembelajaran tersebut dapat memfasilitasi peserta didik untuk belajar mandiri, berkelanjutan, secara fleksibel sebagai tambahan/*suplementer* dalam pembelajaran tatap muka.

---

<sup>7</sup> Anan Sutisna. *Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning pada Pendidikan Kesetaraan Program Paket C dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar*. Jurnal Teknologi Pendidikan Vol. 18, No. 3 Desember 2016

Pemanfaatan platform pembelajaran *online* juga dapat membantu peserta didik agar selalu terhubung dan berkolaborasi dengan tutor, sesuai dengan prinsip belajar sepanjang hayat dan bersifat sinergistik.

Edmodo merupakan salah satu platform berbasis *web-service* yang memiliki fitur pembelajaran yang lengkap dengan tampilan serupa dengan media sosial facebook yang sudah sangat familier.<sup>8</sup> Edmodo dapat diakses dengan komputer, laptop, smartphone atau tablet dengan jaringan internet. Pada hakikatnya edmodo relatif mudah untuk diakses dan digunakan untuk peserta didik dan tutor yang memiliki literasi teknologi yang cukup.<sup>9</sup>

Penggunaan Edmodo dapat membuat belajar lebih menarik, meningkatkan kolaborasi dan interaksi kepada sesama peserta didik maupun tutor dalam belajar. Edmodo membuat peserta didik lebih tanggap dalam menerima dan berdiskusi tentang materi yang diberikan. Akses yang aman dan mudah dengan tampilan yang familier seperti media sosial facebook, peserta didik dapat belajar kapan saja, dimana saja dan mengumpulkan tugas dengan mudah, serta membuat kualitas pembelajaran akan meningkat.<sup>10</sup>

---

<sup>8</sup> Iin Royani, Irham Falahuddin, dan Gusmelia Testiana. *Pengaruh Media Edmodo Sebagai Basis E-Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA*. Bioilmi Vol. 4 No. 1 Edisi Januari 2018

<sup>9</sup> Maria Dissriany Vista Banggur, Robinson Situmorang, dan Rusmono. *Pengembangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning Pada Mata Pelajaran Etimologi Multimedia*. Jurnal Teknologi Pendidikan Vol. 20, No. 2, Agustus 2018

<sup>10</sup> Mohammad Bassam Mustafa. *Student's Perceptions about Edmodo at Al Ain University of Science & Technology*. Journal of Studies in Social Sciences Volume 13, Number 2, 2015

Bersumber pada hasil pra-penelitian yang dilakukan pada peserta didik melalui angket/kuesioner, karakteristik dan fitur platform edmodo akan sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik. Literasi dan kecakapan dalam menggunakan teknologi seperti, mengakses situs, mencari informasi, berdiskusi secara *online*, dan mengakses media sosial serta literasi media lainnya yang cukup, akan membuat peserta didik dapat menerima inovasi untuk mengikuti pembelajaran secara *online* menggunakan platform edmodo.<sup>11</sup>

Berdasarkan uraian dan analisis masalah di atas maka peneliti berupaya untuk memberikan alternatif solusi untuk pemecahan masalah, dengan mengembangkan bahan ajar/materi *online* serta kegiatan tutorial antara tutor dan peserta didik secara *online* menggunakan platform Edmodo pada mata pelajaran geografi kelas XII. Oleh karena itu peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan *Online Materials* pada Pembelajaran Geografi Menggunakan Edmodo bagi Peserta Didik Kelas XII Paket C di PKBM 02 Karet Tengsin”.

---

<sup>11</sup> Angket Kebutuhan Siswa. Hasil Pra-penelitian di PKBM 02 Karet Tengsin, 5 Desember 2018

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian analisis masalah di atas, maka terdapat beberapa identifikasi masalah yang ditemukan sebagai berikut:

1. Bagaimana pendidikan dapat meningkatkan kualitas SDM?
2. Bagaimana pengaruh pendidikan non formal program paket C dalam meningkatkan kualitas SDM?
3. Bagaimana pembelajaran pada pendidikan kesetaraan paket C PKBM 02 Karet Tengsin?
4. Bagaimana mengembangkan *online materials* pada pembelajaran pendidikan kesetaraan paket C PKBM 02 Karet Tengsin?
5. Bagaimana memanfaatkan Edmodo pada pembelajaran pendidikan kesetaraan paket C PKBM 02 Karet Tengsin?

## **C. Ruang Lingkup (Pembatasan Masalah)**

Ruang lingkup pada penelitian ini adalah pengembangan *online materials* sebagai tambahan/*suplementer* dalam proses pembelajaran tatap muka yang meliputi bahan ajar/*learning object* serta kegiatan tutorial secara *online* menggunakan platform Edmodo pada mata pelajaran geografi dengan sasaran peserta didik pendidikan kesetaraan paket C kelas XII di PKBM 02 Karet Tengsin.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana mengembangkan *online materials* dalam pembelajaran geografi menggunakan Edmodo bagi peserta didik kelas XII paket C di PKBM 02 Karet Tengsin?”

#### **E. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk *online materials* berupa *learning object*, kuis, penugasan dan kegiatan tutorial *online* pada mata pelajaran geografi kelas XII di PKBM 02 Karet Tengsin dalam memfasilitasi tutor dan peserta didik dengan memanfaatkan platform Edmodo sebagai suplementer pembelajaran tatap muka.

#### **F. Kegunaan Pengembangan**

Penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat bagi semua pihak yang terlibat, baik bagi peserta didik, tutor, dan PKBM. Manfaat yang diharapkan sebagai berikut:

1. Peserta Didik

Manfaat bagi peserta didik adalah untuk memperoleh pengalaman baru dengan proses pembelajaran menggunakan *online learning*

sehingga diharapkan dapat membantu dalam meningkatkan kemampuan dan pengetahuan.

## 2. Tutor

Manfaat bagi tutor adalah untuk semakin memperkaya pengetahuan tentang inovasi pembelajaran dan diharapkan dapat menjadi pilihan dalam proses pembelajaran dikelas.

## 3. PKBM 02 Karet Tengsin

Manfaat bagi PKBM adalah sebagai masukan untuk dapat meningkatkan kualitas dan output PKBM dalam memfasilitasi belajar masyarakat.

## 4. Peneliti

Manfaat bagi peneliti adalah untuk mengasah serta meningkatkan kemampuan dan pengetahuan mengembangkan pembelajaran agar dapat berkontribusi lebih bagi masyarakat.

## 5. Peneliti lain

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk pengembangan atau penelitian lain yang berkaitan.