

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut Gussevi dan Muhfi (2021) perkembangan teknologi yang pesat telah melahirkan inovasi baru di dunia pendidikan, salah satunya adalah *Edmodo*. Hal ini menunjukkan bahwa peran masyarakat dalam mendorong perubahan semakin besar. Dulu, perubahan lebih banyak digerakkan oleh kalangan elit, seperti pemerintah atau ilmuwan. Namun, dengan arus informasi yang begitu cepat, kini masyarakat juga ikut berperan aktif dalam menentukan arah perubahan. Saat ini, mereka bukan lagi sekadar mengikuti atau dikendalikan, tetapi justru menjadi pengendali perubahan itu sendiri.

Menurut Darmawan (2023), pembelajaran adalah sistem yang dijalankan oleh guru untuk mendukung proses belajar siswa. Guru berperan dalam memberikan arahan dan bimbingan sesuai dengan rencana yang telah dibuat, serta melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran secara berkala agar tujuan belajar tercapai dengan efektif dan efisien. Pembelajaran ini dirancang untuk mengembangkan potensi dan kemampuan siswa. Susunan kegiatan dalam sistem pembelajaran disebut desain sistem pembelajaran. Dengan adanya rancangan yang baik, proses belajar bisa menjadi lebih efektif, efisien, dan menarik. Jika perancangan sistem pembelajaran

dilakukan secara sistematis, maka hasilnya akan lebih optimal bagi program dan proses belajar secara keseluruhan.

Kemajuan teknologi telah memberikan dampak signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan sehari-hari. Salah satu manfaat utamanya adalah kemampuannya dalam mendukung penyelesaian tugas dengan cara yang lebih praktis, efektif, serta menghemat waktu dan tenaga dibandingkan metode konvensional.

Seiring dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat, guru dituntut untuk berperan sebagai motor penggerak dalam menciptakan inovasi dalam penggunaan teknologi informasi. Hal ini secara tidak langsung mendorong mereka untuk terus beradaptasi dan mengembangkan metode pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan perkembangan zaman. Salah satu caranya adalah melalui program pengembangan kompetensi guru yang berfokus pada peningkatan sistem digital di dunia pendidikan. Inovasi dalam program pendidikan ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui transformasi digital serta menghadirkan berbagai model pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan pendidikan. (S. Wati et al. 2024),

Salah satu teknologi dalam pembelajaran yaitu *Edmodo*. Menurut Sahlia (2021), *Edmodo* adalah platform yang dirancang khusus untuk membantu guru dalam menciptakan kelas virtual. Platform ini gratis dan mudah diakses selama guru dan siswa memiliki koneksi internet. Dengan *Edmodo*, guru bisa mengunggah berbagai materi pembelajaran, seperti soal

latihan, gambar, video, dan presentasi, yang dapat diunduh dan dikomentari oleh siswa. Selain itu, tugas seperti pekerjaan rumah (PR) atau tugas lainnya juga bisa diberikan langsung melalui platform ini.

Kemajuan teknologi saat ini membuka banyak peluang untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih kreatif dan nyaman. Berbagai tugas, latihan soal, atau materi tambahan bisa disampaikan dengan cara yang lebih menarik, seperti melalui video dan gambar, semuanya bisa diakses secara online lewat kelas maya. Kelas maya, atau virtual class, adalah metode pembelajaran berbasis web yang memungkinkan siswa dan pengajar berinteraksi melalui internet. Sistem ini bisa berjalan secara langsung (*sinkron*) maupun fleksibel tanpa harus bersamaan waktu (*asinkron*), mirip dengan kelas konvensional. Seiring dengan perkembangan teknologi yang terus berubah, dunia pendidikan juga perlu berinovasi agar bisa menghadirkan cara belajar yang lebih efektif dan relevan. Oleh karena itu, setiap individu punya peran dalam mendorong inovasi pendidikan agar kualitasnya semakin baik di masa depan.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran sering dianggap bisa meningkatkan motivasi intrinsik karena menawarkan banyak manfaat yang mendukung proses belajar. Selain itu, motivasi sendiri adalah salah satu faktor utama yang menentukan keberhasilan belajar, termasuk bagaimana lingkungan belajar berpengaruh. Karena itu, penting untuk meninjau kembali peran motivasi dalam lingkungan belajar yang berbasis teknologi. (Salahudin et al., 2020)

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Hendrizal (2020), realitas di lingkungan pendidikan menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang kurang memiliki dorongan kuat untuk belajar, baik dalam mata pelajaran matematika, bahasa, IPA, maupun bidang studi lainnya. Mereka kerap kali merasa tidak nyaman selama proses pembelajaran di kelas, menunjukkan sikap kurang bersemangat, serta mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru. Hal ini mencerminkan bahwa tingkat motivasi belajar siswa masih tergolong rendah. Sebagian besar dari mereka menganggap kegiatan belajar sebagai sesuatu yang monoton dan kurang menarik, sehingga lebih memilih melakukan aktivitas lain, seperti berbincang dengan teman saat pelajaran berlangsung, bermain dengan ponsel, atau bahkan mencoret-coret buku catatan mereka.

Kurangnya dorongan untuk belajar pada siswa dapat menyebabkan mereka lebih mudah tertarik pada hal-hal negatif. Pada dasarnya anak-anak memiliki ketertarikan alami terhadap proses belajar, ilmu pengetahuan, dan seni (motivasi positif). Namun, di sisi lain, mereka juga berpotensi tertarik pada berbagai pengaruh negatif, seperti penyalahgunaan narkoba, pergaulan bebas, dan perilaku menyimpang lainnya. Motivasi belajar pada generasi muda sebenarnya tidak akan hilang, melainkan dapat berkembang dalam arah yang membentuk karakter mereka menjadi lebih baik atau, sebaliknya, menjerumuskan mereka ke hal yang merugikan. Oleh karena itu, peran orang tua dan guru sangat penting dalam mengarahkan motivasi ini ke jalur yang positif. (Nabilah dan Romadlon 2024)

Menurut Hidayati et al. (2022) terdapat berbagai faktor yang berkontribusi terhadap menurunnya motivasi belajar siswa. Faktor-faktor ini dapat berasal dari individu siswa itu sendiri, lingkungan sekolah, atau kondisi serta waktu belajar mereka. Dari sisi pribadi, penurunan motivasi bisa disebabkan oleh masalah internal seperti kesulitan berkonsentrasi, yang mungkin dipicu oleh kebiasaan menonton televisi secara berlebihan hingga mengurangi waktu belajar. Selain itu, kesehatan fisik yang kurang prima serta meningkatnya daya tarik permainan daring dan media sosial, seperti Facebook dan Twitter, juga menjadi faktor yang dapat melemahkan semangat belajar siswa.

Motivasi belajar siswa kelas XI di SMKN 31 Jakarta masih tergolong rendah. Hal ini terungkap dari wawancara dengan guru mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan (PKWU). Salah satu tanda rendahnya motivasi belajar ini adalah banyaknya siswa yang tidak mengerjakan PR sendiri, bahkan hanya menyalin dari teman. Selain itu, saat di kelas, banyak siswa yang kurang antusias dalam belajar. Mereka sering terlihat mengantuk, tidak fokus, atau malah sibuk mengobrol daripada mendengarkan penjelasan guru.

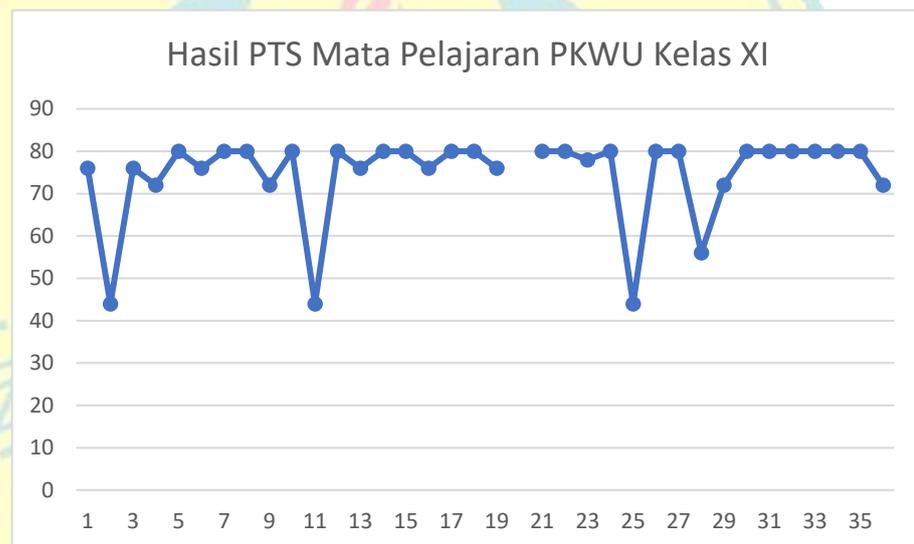
Mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan punya banyak materi yang tujuannya supaya siswa bisa berpikir kreatif dan mengembangkan ide-ide tersebut menjadi usaha di bidang kewirausahaan. Namun, kenyataannya, masih banyak siswa yang belum sepenuhnya paham atau menyadari manfaat dari mempelajari Prakarya dan Kewirausahaan ini.

Motivasi memiliki peran yang sangat penting dalam proses belajar siswa. Ketika motivasi siswa tinggi, mereka akan lebih tekun dan hasil belajarnya pun bisa lebih baik. Motivasi yang kuat bisa sangat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Dalam pembelajaran, guru sebaiknya tidak hanya menggunakan satu metode saja, tapi juga memilih berbagai metode yang berbeda agar siswa tetap semangat dan tidak cepat merasa bosan. Dengan cara ini, siswa akan lebih antusias belajar dan dapat mencapai hasil yang optimal.

Hasil pembelajaran berfungsi sebagai indikator untuk mengukur dan mengevaluasi pencapaian tujuan pembelajaran. Menurut Arifudin (2021), hasil belajar digunakan untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran. Hasil ini mencerminkan prestasi yang dicapai oleh siswa, guru, proses pembelajaran, dan lembaga pendidikan, serta menunjukkan seberapa jauh mereka berhasil mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Selain itu, hasil belajar juga menjadi laporan tentang pencapaian siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, hasil belajar mencakup kompetensi dan keterampilan yang dikuasai siswa selama pembelajaran.

Menurut Novalinda et al. (2018), menjelaskan bahwa hasil belajar merujuk pada kemampuan yang diperoleh siswa setelah melewati proses pembelajaran yang dirancang untuk mencapai standar kompetensi tertentu. Kemampuan ini mencerminkan sejauh mana siswa menguasai materi pelajaran berdasarkan evaluasi yang telah dirancang guna menilai tingkat pemahaman mereka. Selain mencakup aspek kognitif yang berkaitan

dengan pengetahuan, hasil belajar juga meliputi aspek psikomotorik, yang mencerminkan keterampilan serta perubahan yang terjadi dalam proses pembelajaran. Sebagai contoh, pencapaian hasil belajar dapat diamati melalui nilai Penilaian Tengah Semester (PTS) yang diperoleh siswa kelas XI dari berbagai jurusan, seperti Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB), Akuntansi (AK), Lembaga Perbankan (LP), serta Pemasaran (PM) dalam mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan (PKWU) di SMKN 31 Jakarta.



Gambar 1. 1 Hasil PTS Mata Pelajaran PKWU Kelas XI

Data diolah Oleh Peneliti (2024)

Dilihat dari tabel tersebut, bahwa Penilaian Tengah Semester (PTS) pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan (PKWU) di kelas XI jurusan Layanan Perbankan (LP) masih ada yang dibawah KKM. Hal itu

menjadikan hasil PTS di kelas tersebut masih belum mencapai yang diinginkan.

Motivasi belajar siswa memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap hasil belajar mereka. Semakin tinggi motivasi belajar, semakin besar kemungkinan siswa untuk fokus dan aktif dalam mengikuti pembelajaran, yang akan membantu mereka meraih tujuan akademis. Ketika siswa termotivasi, baik itu dari dalam diri mereka sendiri (motivasi intrinsik) atau dari faktor luar (motivasi ekstrinsik), mereka akan lebih bersemangat dalam belajar, yang pada akhirnya berdampak positif pada prestasi mereka. Jadi, tingkat keberhasilan belajar siswa sangat dipengaruhi oleh seberapa besar motivasi yang mereka miliki untuk terlibat dalam proses pembelajaran.

Sebagai lembaga pendidikan yang diberi kepercayaan oleh pemerintah untuk mendidik, melatih, dan membina siswa demi mencerdaskan masyarakat, sekolah diharapkan bisa mengikuti perkembangan yang ada di masyarakat. Dengan begitu, sekolah perlu menyesuaikan diri dengan standar inovasi agar siswa dapat memahami dan mengenal teknologi yang sedang berkembang saat ini.

Saat ini, pemanfaatan media informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan di Indonesia belum memberikan dampak yang maksimal. Masih banyak yang bisa diperbaiki agar teknologi bisa lebih mendukung kemajuan pendidikan. Diharapkan ada terobosan yang bisa digunakan oleh sekolah untuk meningkatkan kualitas pendidikan, menciptakan metode

pembelajaran yang lebih menarik, serta mempermudah proses belajar mengajar, pengelolaan data, dan manajemen kegiatan pendidikan. Inilah yang menjadi dorongan untuk memanfaatkan inovasi di bidang teknologi, dengan tujuan meningkatkan kualitas, standar, dan prestasi sekolah, agar sekolah bisa menjadi institusi pendidikan yang lebih dihargai.

Berdasarkan studi awal yang dilakukan di SMKN 31 Jakarta, ditemukan bahwa sekolah ini telah mencoba menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, yaitu *Edmodo*. Namun, dalam penerapannya, masih ada beberapa masalah, seperti penggunaan gadget yang belum maksimal oleh siswa, kuota internet yang terbatas, dan sinyal yang kurang stabil untuk mengakses *Edmodo*. Meski begitu, pihak sekolah tetap berusaha untuk terus mengoptimalkan pembelajaran dengan memanfaatkan *Edmodo* sebagai alat untuk membuat proses belajar lebih menarik.

Maka berdasarkan penjelasan di atas, peneliti akan membahas tentang **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Edmodo* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa di SMKN 31 Jakarta”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan, terdapat beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Edmodo* terhadap hasil belajar siswa?

2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Edmodo* terhadap motivasi belajar?
3. Apakah terdapat pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa?
4. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Edmodo* terhadap hasil belajar siswa yang dimediasi oleh motivasi belajar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan yang ingin diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Edmodo* terhadap hasil belajar
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Edmodo* terhadap motivasi belajar
3. Untuk mengetahui pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa
4. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Edmodo* terhadap hasil belajar siswa yang dimediasi oleh motivasi belajar

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat pada berbagai aspek, yakni:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, diharapkan temuan dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam penerapan teknologi pendidikan, khususnya dalam hal pemanfaatan dan pengelolaan teknologi tersebut. Selain itu, hasil

penelitian ini dapat menjadi sumber referensi yang berguna untuk meningkatkan pemahaman dalam bidang pendidikan, terutama penggunaan media pembelajaran *Edmodo* untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Diharapkan juga penelitian ini dapat menjadi pedoman untuk penelitian lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini mencakup:

- a. Bagi Guru: Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi guru untuk mengatasi tantangan yang muncul dalam pembelajaran berbasis teknologi.
- b. Bagi Siswa: Diharapkan bahwa pemanfaatan platform *Edmodo* dalam kegiatan pembelajaran mampu mengasah keterampilan berpikir kritis siswa. Dengan meningkatnya kemampuan ini, diharapkan pula terjadi peningkatan dalam pencapaian hasil belajar mereka.
- c. Bagi Universitas Negeri Jakarta: Penelitian ini dapat berfungsi sebagai bahan referensi tambahan bagi Perpustakaan Fakultas Ekonomi serta secara lebih luas dapat menjadi sumber rujukan bagi perpustakaan Universitas Negeri Jakarta.
- d. Bagi Peneliti Selanjutnya: Penelitian ini dapat berfungsi sebagai bahan referensi tambahan bagi Perpustakaan Fakultas Ekonomi serta secara lebih luas dapat menjadi sumber rujukan bagi perpustakaan Universitas Negeri Jakarta.