

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada abad 21 ini merupakan abad kemajuan teknologi dan informasi yang sangat pesat. Tidak dipungkiri bahwa dalam perkembangannya teknologi dan informasi telah memasuki berbagai aspek kehidupan. Banyak keunggulan dalam fitur-fitur yang ditawarkan sehingga membawa kemudahan, tidak terkecuali pada bidang pendidikan. Seiring dengan perkembangan zaman, saat ini telah banyak perkembangan teknologi dan informasi yang dapat mendukung pembelajaran. Keunggulan yang hadir dapat dilihat dari sisi kemudahan dalam mengakses informasi untuk menunjang kegiatan pembelajaran seperti modul, buku, video, dan lain sebagainya. Semakin berkembangnya kemajuan teknologi dan informasi diharapkan dapat diimbangi pula dengan pengelolaan kelas yang sesuai. Seperti yang diketahui bahwa metode dan pengelolaan kelas yang baik dapat mempengaruhi hasil belajar.

Ditengah pesatnya perkembangan teknologi yang mendukung dunia pendidikan, mewabahnya pandemi Covid-19 di belahan dunia ikut berdampak pula pada dunia pendidikan. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19 (SE Mendikbud, 2020) tepatnya pada tanggal 24 maret. Dijelaskan dalam surat edaran bahwa proses belajar dilaksanakan dari rumah dengan ketentuan, proses belajar dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Belajar di rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemi Covid-19. Aktivitas dan tugas pembelajaran siswa disesuaikan

dan dapat bervariasi sesuai minat dan kondisi masing-masing, termasuk dengan mempertimbangkan akses dan fasilitas yang dimiliki selama belajar di rumah.

Pengembangan dan perbaikan senantiasa dilakukan oleh pemerintah terkait peningkatan mutu pendidikan pada segala jenjang. Pencapaian pendidikan yang baik akan mampu mendorong kemajuan bangsa. Dalam mendukung proses pembelajaran, diperlukan guru dengan sikap profesional yang tinggi, berpengetahuan yang luas di bidangnya, serta menguasai perangkat pembelajaran yang ada. Guru memiliki peran penting dalam melaksanakan proses pembelajaran, sebagaimana diketahui bahwa guru memiliki tugas dalam menyusun rencana pembelajaran, melaksanakan pembelajaran, serta mengevaluasi hasil belajar. Selain itu, model pembelajaran yang digunakan juga tidak kalah penting dalam mendukung proses pembelajaran. Model pembelajaran yang baik dapat menjadi rujukan bagi pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas, sehingga penting sekali pemilihan model pembelajaran yang sesuai.

Di lain sisi, pemilihan model pembelajaran yang tidak sesuai akan berdampak pada proses pembelajaran dan juga hasil belajar yang tidak efektif. Siswa akan merasa jenuh dengan kegiatan yang berlangsung, kurangnya motivasi dalam belajar, fokus siswa akan teralihkan sehingga akan sulit menerima materi, sehingga akan berdampak pula pada hasil belajar siswa pada akhir pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran yang sesuai tentu akan menciptakan keefektifitasan dan keefisienan dalam proses pembelajaran.

Fenomena siswa dengan hasil belajar di bawah kriteria pun masih dapat dijumpai di berbagai sekolah, salah satu faktornya adalah penerapan pendukung pembelajaran yang kurang variatif. Baik model pembelajaran, metode pembelajaran, atau pun media dalam pembelajaran. Contohnya ketika kegiatan pembelajaran dengan kurangnya media yang mendukung serta pembelajaran yang hanya terfokus pada guru (*teacher centered*). Proses pembelajaran ini tentu menciptakan suasana kelas dengan siswa yang terkesan pasif selama proses pembelajaran berlangsung. Aktivitas tersebut sedikit banyak berpengaruh pada hasil belajar siswa. Masalah tersebut tentu dapat menghambat dari segi psikologis sebagai salah satu faktor dari hasil belajar siswa yaitu minat, motivasi, dan perhatian (Slameto, 2010:54). Gambaran keadaan di atas sering terjadi di sekolah-sekolah.

SMK Negeri 27 Jakarta merupakan salah satu sekolah kejuruan di Jakarta. Sekolah ini merupakan sekolah bidang pariwisata, diantaranya terdapat jurusan Tata Kecantikan Kulit dan Rambut. Program jurusan ini merupakan salah satu program dengan tujuan memberikan bekal berupa ilmu pengetahuan, keterampilan, dan juga sikap yang kompeten secara umum maupun secara khusus dalam bidangnya yaitu merawat kulit dan rambut. Pada kelas X Tata Kecantikan Rambut dan Kulit terdapat beberapa mata pelajaran antara lain Anatomi Fisiologi, Sanitasi dan Higiene Kecantikan, Dasar Kecantikan Rambut, Simulasi Digital, dan lain sebagainya.

Sanitasi dan Higiene Kecantikan adalah mata pelajaran wajib dasar kompetensi kejuruan Tata Kecantikan Kulit dan Rambut yang dalam pembelajarannya sanitasi dan higiene kecantikan merupakan kompetensi yang mendasari seluruh jenis pembelajaran kompetensi kecantikan. Selain itu, mata pelajaran ini mendasari bagaimana menjaga kebersihan pribadi maupun lingkungan, seperti lingkungan pekerjaan pada kecantikan yaitu salon.

Berdasarkan observasi yang telah dilaksanakan di kelas X Tata Kecantikan Kulit dan Rambut SMK Negeri 27 Jakarta pada saat melangsungkan Praktek Keterampilan Mengajar (PKM), ditemukan bahwa suasana belajar Sanitasi dan Higiene Kecantikan di dalam kelas terkesan pasif. Guru di dalam kelas kurang melibatkan siswa dalam penyampaian materi, selain itu media pembelajaran yang kurang interaktif antar guru dan siswa juga menjadi salah satu pemicu siswa menjadi kurang aktif. Hal ini membuat hasil ulangan harian rata-rata siswa masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Hanya 30% siswa saja yang mencapai nilai tuntas pada ulangan harian yang dilakukan 3 kali. Selebihnya tidak terlihat peningkatan yang signifikan dari ulangan harian pertama hingga ketiga.

Jika dilihat kembali, model pembelajaran yang berlaku di SMK Negeri 27 adalah *Discovery Learning*. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 103 tahun 2014 tentang Pembelajaran pada pendidikan dasar dan menengah disebutkan bahwa pada implementasi Kurikulum 2013 sangat disarankan menggunakan pendekatan saintifik dengan model-model pembelajaran *inquiry based learning*, *discovery learning*, *project based learning* dan *problem based learning* (2014 : 638 diacu dalam jurnal Widyastuti, 2015:33). *Discovery learning* merupakan suatu model untuk menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, sehingga hasil yang diperoleh

akan lebih diingat oleh peserta didik. Melalui belajar penemuan, siswa juga dapat berpikir lebih kritis dan mencoba memecahkan masalah yang dihadapi (Hosnan, 2014:282). Keefisienan dan keefektifitasan metode ini tentu dapat berjalan dengan baik apabila didukung dengan media dan pengelolaan kelas yang baik pula. Pada prinsipnya, model pembelajaran yang dipakai sudah sesuai dengan membuat siswa menjadi aktif dan mandiri dalam mencari materi belajar. Namun, kendala yang ditemui pada saat penulis melaksanakan PKM, masih rendahnya kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran yang mendukung pembelajaran. Media yang digunakan masih tergolong standart, dimana dalam kegiatan belajar penggunaan media khususnya dalam bidang teknologi hanya sebatas menampilkan slide menggunakan *powerpoint*. Hal ini membuat situasi di kelas masih terlihat pasif. Kurangnya pemanfaatan teknologi dan informasi sebagai media pembelajaran di kelas menjadi salah satu kelemahan penggunaan *Discovery Learning* di SMK Negeri 27 Jakarta.

Kedudukan media pembelajaran sendiri ada dalam metode pembelajaran. Oleh karena itu fungsi utama dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar untuk menunjang penggunaan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru (Arsyad, 2007: 1). Dalam pemanfaatannya, terdapat banyak perkembangan teknologi dan informasi yang dapat digunakan dalam bidang pendidikan khususnya sebagai media pembelajaran. Salah satu pemanfaatan tersebut menghadirkan pembelajaran berbasis elektronik, yang merupakan hasil dari perkembangan teknologi. Pembelajaran berbasis teknologi dan informasi telah mengubah sistem pembelajaran pola konvensional atau tradisional menjadi pola bermedia, diantaranya media komputer dengan *internetnya* yang memunculkan *e-learning* (Munir, 2009:3). Dapat disimpulkan *e-learning* diartikan sebagai pembelajaran berbasis elektronik, yang memanfaatkan teknologi informasi dalam prosesnya dan juga dapat menjadi pembelajaran jarak jauh.

Terdapat banyak platform atau aplikasi yang mendukung kegiatan *E-learning* saat ini. Salah satu *platform* yang dapat digunakan adalah *Edmodo*. *Edmodo* sendiri dapat dijadikan bukti dari hasil perkembangan teknologi dan informasi di bidang pendidikan khususnya dalam pembelajaran. *Platform* ini dapat menjadi jembatan antara guru dan murid yang menyediakan banyak fitur seperti agenda harian kegiatan guru, tugas yang diberikan kepada guru ke murid, ataupun mengadakan evaluasi. *Edmodo* dapat dikatakan sebagai *social media* bagi guru dan siswa, dengan tampilan desain grafis yang

menarik seperti layaknya *social media* yang lainnya dan diharapkan dapat menumbuhkan motivasi, minat, dan juga perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. *Edmodo* sendiri dapat diunduh pada perangkat elektronik seperti laptop atau *handphone*, tidak dipungkiri bahwa kebanyakan siswa tidak lepas dari penggunaan *handphone*. Oleh sebab itu, pemanfaatan teknologi yang dimiliki siswa dapat dimanfaatkan sebagai penunjang penggunaan *edmodo* tanpa perlu khawatir penggunaannya akan disalahgunakan karena pada aplikasi ini terdapat fitur yang dapat dikontrol dan dipantau baik oleh guru maupun orang tua murid. *Penggunaan e-learning* dengan berbantuan *Edmodo* diharapkan memungkinkan diterapkan sebagai media pengelolaan kelas yang dapat memenuhi keefektifitasan dalam pembelajaran.

Mewabahnya pandemi covid-19 di Indonesia secara tidak diduga memberi dampak langsung pada kegiatan pembelajaran. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa per tanggal 24 Maret 2020, pemerintah membuat aturan *home learning* demi mencegah penularan wabah covid-19. Sehingga di SMK Negeri 27 sendiri pembelajaran yang sebelumnya menggunakan *discovery learning* berubah menjadi model pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran yang biasanya dilakukan di sekolah dengan kegiatan tatap muka secara langsung kini beralih menjadi pembelajaran jarak jauh sesuai keputusan pemerintah. SMK Negeri 27 sendiri memanfaatkan banyak media tambahan dalam mendukung pembelajaran jarak jauh, salah satunya adalah aplikasi *zoom meeting*. Kedudukan *zoom meeting* sendiri merupakan pengganti kegiatan tatap muka secara langsung menjadi tatap muka secara virtual, aplikasi ini juga digunakan oleh guru pada mata pelajaran Sanitasi dan Higiene Kecantikan di SMK Negeri 27 Jakarta.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai implementasi *e-learning* berbantuan *edmodo* diterapkan pada model pembelajaran jarak jauh pada mata pelajaran Sanitasi dan Higiene Kecantikan kompetensi dasar Kosmetika Perawatan Badan di kelas X SMK Negeri 27 Jakarta. Adapun penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh terhadap hasil belajar siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, peneliti

mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Situasi kegiatan belajar dengan model pembelajaran *Discovery Learning* masih terkesan pasif karena kurangnya media pembelajaran yang interaktif.
2. Pembelajaran yang sebelumnya menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berubah menjadi model Pembelajaran Jarak Jauh akibat dampak dari pandemic covid-19
3. Rendahnya kreativitas guru dalam pemanfaatan teknologi dan informasi sebagai media pembelajaran, sehingga masih menggunakan media yang tergolong standart meskipun pada kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh
4. Hasil ulangan harian siswa pada mata pelajaran Sanitasi dan Higiene Kecantikan yang dilakukan sebanyak 3 kali hanya 30% siswa saja yang mencapai nilai tuntas.

1.3 Pembatasan Masalah

Untuk menghindari kemungkinan meluasnya masalah yang akan di teliti maka perlu di tentukan batasan masalah agar penelitian ini terarah dan terfokus pada pokok permasalahan yang akan dibahas. Adapun pembatasan dalam penelitian ini yaitu:

1. Penelitian ini membahas pengaruh penggunaan media pembelajaran *E-Learning* berbantuan *Edmodo* pada pembelajaran jarak jauh terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Sanitasi dan Higiene Kecantikan.
2. Melihat perbedaan hasil belajar antara media pembelajaran *E-learning* berbantuan *Edmodo* pada kelas eksperimen dan tanpa media *E-learning* berbantuan *Edmodo* pada kelas kontrol.
3. Penelitian dilakukan melalui aplikasi *zoom meeting* pada kedua kelas sebagai pengganti kegiatan tatap muka secara langsung selama masa pandemi covid-19.
4. Ruang lingkup penelitian ini dibatasi kompetensi dasar Kosmetika Perawatan Badan pada mata pelajaran Sanitasi dan Higiene Kecantikan.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan batasan masalah yang diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Adakah Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *E-Learning* Berbantuan *Edmodo* Terhadap Hasil Belajar Sanitasi dan Higiene Kecantikan di SMK Negeri 27 Jakarta ?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *E-Learning* Berbantuan *Edmodo* Terhadap Hasil Belajar Sanitasi dan Higiene Kecantikan di SMK Negeri 27 Jakarta

1.6 Kegunaan Penelitian

a. Bagi Guru

Dapat memberikan informasi mengenai media pembelajaran *e-learning* berbantuan *Edmodo* sebagai pemanfaatan dari perkembangan teknologi dan informasi sehingga dalam proses pembelajaran dapat berjalan menyenangkan dan bervariasi.

b. Bagi Siswa

Diharapkan melalui media pembelajaran *e-learning* berbantuan *Edmodo* siswa menjadi lebih meningkatkan hasil belajarnya, tertarik dalam memahami materi pelajaran dan menumbuhkan motivasi belajar siswa dalam mengikuti materi pelajaran.

c. Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini peneliti mendapatkan pengalaman dan juga pengetahuan dalam dunia pendidikan khususnya mengenai pembelajaran media pembelajaran *e-learning* berbantuan *Edmodo*.

