

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Materi pembelajaran merupakan salah satu informasi yang dapat dikelola dalam bidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan teknologi informasi difokuskan pada peningkatan kualitas kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan.

Menjaga kualitas pendidikan merupakan hal sangat penting dilakukan. Pembelajaran tidak hanya sekedar menyampaikan ilmu, tetapi harus sampai dengan diterapkannya ilmu tersebut. Kualitas pendidikan akan berdampak kepada kualitas orang tersebut setelah melalui proses pendidikan. Kualitas pendidikan dapat dicapai jika semua komponen pendidikan dipenuhi. Salah satu komponen tersebut adalah media pendidikan. Media pendidikan atau media pembelajaran tumbuh sejalan dengan perkembangan teknologi pembelajaran.<sup>1</sup>

Pendidikan juga merupakan bagian penting yang harus ada dalam kehidupan. Sebagai proses, ada dua hal yang berbeda mengenai pendidikan dalam kehidupan manusia. Pertama, ia bisa dianggap sebagai sebuah proses yang terjadi secara tidak disengaja atau berjalan secara alamiah. Pengertian ini merujuk pada fakta bahwa pada dasarnya manusia secara alamiah merupakan makhluk yang belajar dari peristiwa alam dan gejala-gejala kehidupan yang ada untuk mengembangkan pengetahuannya. Kedua,

---

<sup>1</sup> Fathul Mu'in, *Pendidikan Karakter: Konstruksi Teoretik dan Praktik*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2011), 287.

pendidikan bisa dianggap sebagai proses yang terjadi secara sengaja, direncanakan, didesain, dan diorganisasi berdasarkan aturan yang berlaku, terutama perundang-undangan yang dibuat atas dasar kesepakatan masyarakat. Pengetahuan manusia bisa berupa bawaan yang berkembang dengan sendirinya berdasarkan apa yang dialaminya dalam perjalanan kehidupan, dan juga bisa berupa bentukan untuk menjadikan seseorang lebih baik dalam hal yang diinginkannya.

Pendidikan sebagai proses transformasi ilmu pengetahuan melibatkan banyak sekali aspek yang ada di dalamnya untuk mendukung pendidikan tersebut. Pendidikan sekarang ini dianggap masih terlalu mengedepankan pengetahuan kognitif, nyatanya belum mampu mengatasi perkembangan moral siswanya. Bahkan dari segi kognitif pun masih banyak sekolah belum mencapai kategori puas.<sup>2</sup>

Sistem pendidikan Indonesia mengalami perkembangan seiring meningkatnya kebutuhan akan pendidikan yang berkualitas. Berbagai upaya dan alternatif pembelajaran diimplementasikan guna meningkatkan mutu pendidikan dari segala aspek, yang merubah sistem konvensional menjadi lebih relevan dengan kebutuhan yang makin kompetitif. Indonesia perlu mengenalkan dan mengimplementasikan konsep edukasi yang berputar di aktivitas yang beragam, program-program yang bervariasi untuk menciptakan sebuah suasana pengembangan peserta didik yang baik.<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> Fathul Mu'in, *Pendidikan Karakter: Konstruksi Teoretik dan Praktik*, 287.

<sup>3</sup> Sastroprawiro, W. N, *The Missing Abundance Mentality in Our Curriculum dalam Seri Pemikiran Mahasiswa: Ekonomi Indonesia di Mata Anak Muda UI*. FE UI : Badouse Media, 2011.

Pembelajaran merupakan sebuah sistem yang saling terhubung satu sama lain dimana terdiri atas materi, tujuan, metode dan evaluasi.<sup>4</sup> Komponen-komponen dalam pembelajaran tersebut saling terkait antara yang satu dengan yang lainnya sehingga suatu perencanaan pembelajaran diperlukan dalam penerapan pembelajaran. dalam perencanaan pembelajaran ada tiga faktor yang harus diperhatikan, yakni kondisi pembelajaran, metode pembelajaran dan hasil pembelajaran.<sup>5</sup>

Model pembelajaran yang saat ini diterapkan pada sekolah-sekolah menempatkan siswa sebagai komponen utama dalam proses pembelajaran (student centre) dan guru sebagai komponen pendukung siswa dalam mencapai kompetensi pelajaran yang diajarkan. Salah satu kemampuan kepribadian yang harus dimiliki guru adalah guru harus mengembangkan dirinya sesuai pembaharuan dalam bidang profesinya maupun spesialisasinya. Dalam menyikapi kemajuan ilmu dan teknologi informasi di era Industri 4.0 yang terus berkembang, seorang guru harus mampu mengikuti setiap perubahan yang ada.<sup>6</sup>

Seiring dengan berjalannya waktu dan dengan semakin pesatnya tingkat intelektualitas dan kualitas kehidupan, dimensi pendidikan yang semakin kompleks tentu saja hal itu membutuhkan sebuah desain pendidikan yang juga tepat dan sesuai dengan kondisinya. Sebagian besar meyakini

---

<sup>4</sup>Rusman, *Model-model Pembelajaran*, Jakarta: Raja GrafindoPersada, 2014 ),1.

<sup>5</sup>Filda Rahmantika Hadi dan Vivi Rulviana, *Analisis Proses Pembelajaran E-Learning Berbasis Edmodo ada Mata Kuliah Geometri*, Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD), Vol. 2 No. 1 Januari 2018, 64.

<sup>6</sup>Aqib, Zainal, *Model-model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*, (Jakarta: Hana Widya, 2013), 76.

melayani melalui *online* cenderung lebih baik dari pada tatap muka langsung. Tentunya hal ini sangat menguntungkan bagi pengawas yang memiliki rasio lebih dari 1:20 dalam melakukan tugasnya.<sup>7</sup> Para guru harus diyakinkan terlebih dahulu akan kegunaan teknologi itu dan bahwa teknologi tidak akan mengganti kedudukannya sebagai guru, melainkan membantu untuk paling tidak menyimpan dan menyajikan konsep, prinsip dan prosedur yang ingin diajarkannya.<sup>8</sup>

Saat ini teknologi dalam pembelajaran sangat berkembang pesat, perkembangan tersebut dirasakan baik oleh guru maupun siswa. Oleh karena itu, proses pembelajaran di sekolah tidak terlepas dari peran teknologi informasi. Hal tersebut dapat terlihat dari kegiatan guru dan siswa dalam menggunakan media komputer dan internet di sekolah, baik untuk menulis laporan, membuat soal ujian, mengumpulkan tugas hingga sebagai bagian dari model strategi pembelajaran. Implementasi teknologi informasi menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menarik, aktif, dan kreatif. Tujuannya untuk mendorong penyelenggaraan pembelajaran yang efektif seperti tercantum di dalam isi Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan no. 65 Tahun 2013 mencantumkan bahwa setiap guru wajib menerapkan

---

<sup>7</sup>Tony Rousmaniere, *Edina Renfro-Michel, Using Technology to Enhance Clinical Supervision*, Alexandria: American Counseling Association, 2016, 4

<sup>8</sup>Yusufhadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan diterbitkan atas Kerjasama dengan Pusat Teknologi Komunikasi dan Informasi Pendidikan Pustekkom, DIKNAS*, Jakarta: Kencana, 2005, 496.

teknologi informasi dan komunikasi secara terintegrasi, sistematis, dan efektif sesuai dengan situasi dan kondisi.<sup>9</sup>

Tumbuh kembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi informasi, khususnya teknologi informasi komunikasi banyak membawa dampak yang positif bagi berkembangnya dunia informasi dan lebih khusus dunia pendidikan. Pendidikan formal, informal dan non formal dapat menikmati<sup>10</sup> fasilitas teknologi informasi dari yang simple sampai kepada yang kompleks.

Masalah yang lain di Era Revolusi Industri 4.0 ini salah satunya adalah penguasaan media pembelajaran berbasis *e-learning* oleh para guru. Siswa membutuhkan media pembelajaran yang cocok digunakan untuk proses pembelajaran. Oleh karena itu, penerapan teknologi informasi dalam pembelajaran sudah bisa dipastikan bisa meningkatkan mutu dan kualitas belajar mengajar. Salah satu bentuk penerapan yang paling menonjol adalah dengan menggunakan teknologi informasi berbasis *e-learning* portal edmodo. Implementasi media pembelajaran portal edmodo dapat memberikan stimulus kepada siswa dalam proses belajar, sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami ilmu pengetahuan dan hasil belajar yang maksimal.

Edmodo merupakan bukti pesatnya perkembangan teknologi internet yang ada, dapat disimpulkan bahwa edmodo adalah *platform* media sosial bagi guru dan siswa yang berfungsi untuk berbagi ide file agenda kegiatan

---

<sup>9</sup>Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan no. 65 Tahun 2013 Tentang Standar Proses Pendidikan. 8 Juli 2013. BSNP Indonesia Tahun 2013. Jakarta.

<sup>10</sup>Dwi Kristiani, *E-Learning Dengan Aplikasi Edmodo Di Sekolah Menengah Kejuruan*, Jurnal UNISBANK (SENDI\_U) ke-2, Juli 2016, 36.

dan penugasan yang dapat menciptakan interaksi antara guru dan siswa, sehingga edmodo memungkinkan diterapkan sebagai media pembelajaran.<sup>11</sup>

Perkembangan teknologi informasi telah menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya. Teknologi juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan hasil yang maksimal. Demikian juga bagi pelajar, dengan teknologi diharapkan mereka lebih mudah untuk menentukan dengan apa dan bagaimana siswa dapat menyerap informasi secara tepat dan efisien. Sumber informasi tidak lagi terfokus pada teks buku pelajaran semata akan tetapi dapat juga diakses melalui situs internet yang menyediakan bahan pelajaran bagi siswa tentunya melalui ketersediaan fasilitas komputer, jaringan internet dan kemahiran dalam mengoperasikannya.

Dengan mengembangkan bahan ajar Pendidikan Agama Islam (PAI) diharapkan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) lebih praktis, variatif, kreatif, dan dapat menarik siswa untuk aktif dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) baik secara kelompok maupun mandiri. Diharapkan bahan ajar yang dikembangkan dapat dijadikan salah satu alternatif dalam menyajikan materi pembelajaran Pendidikan Agama

---

<sup>11</sup> Ahmad Zanin Nu'man, *Efektivitas Penerapan E-Learning Model Edmodo Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa*, Jurnal STMIK Duta Bangsa Surakarta, Vol.7 No.1, September 2014.

Islam (PAI), yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.<sup>12</sup>

Hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran di sekolah. Proses penilaaia terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Edmodo Dan Kemampuan Guru Dalam Mendesain Bahan Ajar Terhadap Hasil Belajar PAI (Studi Di SMA Negeri Dan MA Negeri Kota Cilegon)”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka Penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Guru belum mampu mendesain dan mengembangkan bahan ajar dengan baik, sehingga pembelajaran tidak tepat sasaran karena bahan ajar yang di desain tidak memperhatikan situasi dan kondisi yang ada, tidak sesuai dengan kurikulum, dan tidak sesuai dengan karakter siswa, sehingga membuat siswa menjadi bosan dan kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

---

<sup>12</sup> Lestari Ika, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi Sesuai Dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Padang : Akademia Permata, 2013.

2. Perbedaan tingkat kreatifitas pengetahuan dan keterampilan guru sehingga sarana prasarana yang tersedia belum dimanfaatkan secara maksimal.
3. Kegiatan pembelajaran masih cenderung konvensional sehingga pada kegiatan pembelajaran berlangsung peserta kurang aktif karena hanya berorientasi pada guru.
4. Siswa belum optimal dalam memanfaatkan fasilitas internet untuk mengakses materi-materi pelajaran.

### **C. Batasan Masalah**

Dari identifikasi masalah yang terpapar diatas diperoleh gambaran dimensi permasalahan yang begitu luas maka agar penelitian ini lebih fokus maka penulis membatasi masalahnya hanya pada hal-hal sebagai berikut:

1. Lokasi penelitian yaitu pada sekolah SMA Negeri dan MA Negeri Kota Cilegon
2. Siswa yang diteliti adalah siswa kelas XI pada tingkat SMA Negeri dan MA Negeri Kota Cilegon Tahun Ajaran 2020-2021
3. Variabel yang di teliti adalah pengaruh penggunaan Edmodo dan kemampuan guru dalam mendesain bahan ajar terhadap hasil belajar PAI.

### **D. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana pengaruh penggunaan Edmodo terhadap hasil belajar PAI SMA Negeri dan MA Negeri Kota Cilegon?



2. Bagaimana pengaruh kemampuan guru dalam mendesain bahan ajar terhadap hasil belajar PAI di SMA Negeri dan MA Negeri Kota Cilegon?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan Edmodo dan kemampuan guru dalam mendesain bahan ajar terhadap hasil belajar PAI di SMA Negeri dan MA Negeri Kota Cilegon?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan Edmodo terhadap hasil belajar PAI SMA Negeri dan MA Negeri Kota Cilegon.
2. Untuk mengetahui pengaruh kemampuan guru dalam mendesain bahan ajar terhadap hasil belajar PAI di SMA Negeri dan MA Negeri Kota Cilegon.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan Edmodo dan kemampuan guru dalam mendesain bahan ajar terhadap hasil belajar PAI di SMA Negeri dan MA Negeri Kota Cilegon.

#### **F. Kegunaan Penelitian**

1. Kegunaan Penelitian

Dari pemaparan tujuan penelitian di atas, kegunaan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Kegunaan Teoritis

- 1) Sebagai bahan informasi dan referensi bagi pendidikan mengenai pengaruh penggunaan edmodo dan kemampuan guru dalam

mendesain bahan ajar terhadap hasil belajar PAI sebagai dasar untuk melanjutkan penelitian selanjutnya.

- 2) Sebagai sumbangsih pemikiran untuk mengembangkan khazanah keilmuan dalam dunia pendidikan berdasarkan teori pendidikan yang berkaitan dengan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

b. Kegunaan Praktis

- 1) Sebagai input bagi guru dan kepala sekolah untuk mengoptimalkan penggunaan Edmodo dan kemampuan guru dalam mendesain bahan ajar terhadap hasil belajar PAI.
- 2) Bagi Perguruan Tinggi hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai dokumentasi dan sumber rujukan bagi peneliti selanjutnya sekaligus sebagai bahan kajian bagi mahasiswa.

**G. Sistematika Pembahasan**

Untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai isi dan sistem tesis ini, penulis membagi penulisannya kedalam 5 (lima) bab, yaitu sebagai berikut:

Bab Kesatu Pendahuluan meliputi: Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan dan Kegunaan Penelitian dan Sistematika Pembahasan.

Bab Kedua merupakan kerangka teori, dalam hal ini teori-teori yang berkaitan dengan pengaruh penguasaan TIK dan kemampuan guru PAI dalam

mendesain bahan ajar terhadap hasil belajar. Yang meliputi: 1) Edmodo, 2) Kemampuan Guru PAI Dalam Mendesain Bahan Ajar, 3) Hasil Belajar Siswa

Bab Ketiga merupakan metodologi penelitian. Dalam bab tiga ini dibahas mengenai sejarah sekolah yang diteliti dan apa saja yang menyangkut tentang situasi dan kondisi sekolah yang ada pada saat ini. Seperti : a) Tempat dan Waktu Penelitian, b) Metode dan Rancangan Penelitian, c) Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel, d) Teknik Pengumpulan Data, e) Variabel Penelitian, f) Instrument Penelitian, g) Teknik Uji Instrumen, h) Teknik Analisis Data, i) Hipotesis Statistik.

Bab Keempat berisi tentang kegiatan inti dan pembahasannya. Bab ini merupakan jawaban dari rumusan masalah tentang pengaruh penguasaan TIK dan kemampuan guru PAI dalam mendesain bahan ajar terhadap hasil belajar siswa di SMA Negeri dan MA Negeri Kota Cilegon. Pembahasan dalam bab empat meliputi: a) Pengaruh penggunaan Edmodo terhadap hasil belajar PAI SMA Negeri dan MA Negeri Kota Cilegon, b) Pengaruh kemampuan guru dalam mendesain bahan ajar terhadap hasil belajar PAI di SMA Negeri dan MA Negeri Kota Cilegon, c) Pengaruh penggunaan Edmodo dan kemampuan guru dalam mendesain bahan ajar terhadap hasil belajar PAI di SMA Negeri dan MA Negeri Kota Cilegon.

Bab Kelima merupakan penutup, pada bagian ini berisi : a) Kesimpulan, b) Saran-saran. Bagian akhir tesis ini juga dicantumkan daftar pustaka dan berbagai lampiran dari penelitian, seperti pedoman wawancara, catatan lapangan, surat izin penelitian dan lain-lain.