

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan dunia saat ini mengalami perubahan di tengah pandemi covid-19. Penyakit ini termasuk virus yang berbahaya dan menular, virus ini pertama kali di kota wuhan, Tiongkok. Virus tersebut membuat jutaan manusia merasa terganggu dalam hal aktivitas maupun pekerjaan yang dilakukan sehari-hari, perkembangan kasus corona terjadi begitu cepat sejak dikonfirmasi pasien positif di Indonesia. Bahkan membawa perubahan dan dampak yang sangat besar berbagai bidang seperti Pendidikan, ekonomi, sosial budaya, dan lain sebagainya. Pandemi Covid-19 membawa perubahan signifikan dalam dunia Pendidikan, khususnya Pendidikan di Indonesia. Untuk melawan Covid-19 Pemerintah melarang untuk pembatasan sosial (*Social Distancing*), menjaga jarak fisik (*Physical Distancing*), memakai masker, berkerumunan dan selalu cuci tangan. Melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Pemerintah telah melarang perguruan tinggi untuk melaksanakan perkuliahan tatap muka (konvensional) dan memerintahkan untuk menyelenggarakan perkuliahan atau pembelajaran secara daring (Surat Edaran Kemendikbud Dikti No. 1 tahun 2020).

Seiring dengan perkembangan jaman, teknologi semakin berkembang. Seluruh orang sudah memakai handphone dan komputer untuk berkomunikasi dan juga digunakan untuk kegiatan belajar menggunakan sistem dalam jaringan (*Daring*) yang sedang dibutuhkan saat ini. Di era milenial ini yang hampir semua kegiatan dilakukan secara online, membuat para generasi muda terbiasa dengan hal yang simpel dan praktis. Begitu halnya di bidang pendidikan, dengan kemajuan teknologi kini semakin bermunculan berbagai pembelajaran berbasis internet (Huda, 2019). Hal tersebut proses

pembelajaran berbasis internet dapat disebut pembelajaran dalam jaringan.

Pendidikan pun mengalami banyak sekali permasalahan saat melaksanakan proses belajar mengajar terlihat banyak peserta didik kurang memahami pelajaran matematika dan tidak memiliki kemandirian dalam melakukan pembelajaran hanya menggantungkan guru saja. Mata pelajaran matematika merupakan pelajaran yang selalu ada pada jenjang SD sampai perkuliahan. Matematika sangat penting untuk kehidupan terutama kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran matematika diharapkan lebih aktif dalam mengerjakan soal dan membangun kreatifitas peserta didik agar menjadi lebih tertarik pada pelajaran matematika saat guru menjelaskannya. Pembelajaran lancar jika guru dan peserta didik saling kesinambungan. Untuk memberikan pembelajaran yang selalu dapat diingat peserta didik.

Pembelajaran *e-learning* cara untuk mengatasi pendidikan saat ini yang mengalami perubahan. Tujuan saat ini memberikan peserta didik pembelajaran yang baik walaupun jarak jauh, dapat memberikan kemandirian peserta didik untuk menghasilkan hasil belajar yang lebih baik. Hasil belajar tersebut merupakan tolak ukur dari proses pembelajaran matematika saat di sekolah. Untuk itu pihak sekolah harus kreatif dalam penyusunan waktu penyampaian pembelajaran matematika kepada peserta didik Agar dalam proses pembelajaran tersebut siswa dapat dengan mudah menerima materi yang disampaikan. Pembelajaran *e-learning* merupakan pembelajaran interaksi jarak jauh yang melibatkan antara peserta didik dengan guru berbantuan media pembelajaran.

Menurut Israel & Indrajit (2020), *e-learning* adalah singkatan dari *electronic learning* atau pembelajaran elektronik yang merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media elektronik. Baik menggunakan televisi, laptop, maupun *gadget*, serta berupa pembelajaran online melalui media jaringan internet sebagai bagian *e-learning*. berdasarkan pengertian diatas disimpulkan bahwa *e-learning* merupakan pembelajaran tanpa tatap muka yang menggunakan *Handphone*, Komputer dan laptop disambungkan

dengan jaringan internet. Pembelajaran *e-learning* dapat di aplikasikan dengan aplikasi Edmodo.

Edmodo merupakan platform yang hampir sama dengan facebook, sehingga siswa akan sangat familiar dan tertarik Ketika mengikuti pembelajaran melalui Edmodo. Akan tetapi Edmodo lebih aman bisa digunakan oleh peserta didik, guru, dan orang tua peserta didik. Akun Edmodo sangat memudahkan kita untuk melakukan pembelajaran. Akun Edmodo pada guru bisa mengunggah video, file, dan foto tentang pembelajaran. Selain itu, guru dapat membuat kuis, tugas dan waktu yang diberikan juga bisa diatur oleh guru. Peserta didik juga dapat mengunduh file yang telah diunggah guru dan mengirimkan tugasnya. Akun orangtua dapat digunakan untuk memantau perkembangan belajar peserta didik dan orangtua juga bisa langsung berhubungan dengan guru lewat pesan pribadi dibandingkan dengan jejaring sosial lainnya seperti facebook, twitter, dan lain sebagainya. Karena Edmodo tidak dapat diakses oleh peserta didik yang lainnya, terkecuali peserta didik yang telah diberikan kode oleh guru (Alwan, 2017). Edmodo ini dapat diakses melalui komputer, *handphone*, dan laptop yang terhubung jaringan internet sehingga lebih mudah untuk berdiskusi jarak jauh. Dapat disimpulkan Aplikasi ini berfungsi untuk membantu guru pada pembelajaran seperti file agenda kegiatan dan penugasan untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Berdasarkan hal yang sudah dipaparkan diatas peneliti tertarik untuk mengadakan suatu penelitian dengan judul “Pengaruh Pembelajaran *E-Learning* Berbantuan Edmodo Terhadap Hasil Belajar matematika siswa SMA WACHID HASYIM 5 SURABAYA”.

B. Batasan Masalah

Batasan masalah ini dilakukan agar penelitian lebih terarah dan penelitian dapat mencapai sasaran yang utama permasalahan pada penelitian ini adalah

1. Pembelajaran yang digunakan untuk penelitian ini adalah berbasis *E-Learning*, menggunakan bantuan aplikasi Edmodo untuk memberikan keringanan belajar pada peserta didik.

2. Hasil belajar matematika dilihat dari kemampuan peserta didik dalam mengerjakan tugas mandiri.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatas masalah di atas, maka peneliti merumuskan beberapa masalah sebagai berikut “Apakah ada pengaruh pembelajaran *E-Learning* berbantuan Edmodo terhadap hasil belajar matematika siswa SMA WACHID HASYIM 5 SURABAYA?”.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah “Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh pembelajaran *E-Learning* berbantuan Edmodo terhadap hasil belajar matematika siswa SMA WACHID HASYIM 5 SURABAYA”.

E. Manfaat Penelitian

Dari latar belakang dan tujuan penelitian maka penelitian ini memiliki arti penting bagi kualitas pembelajaran matematika, karena hasil penelitian mempunyai manfaat, antara lain:

1. Bagi siswa
 - a. Diharapkan peserta didik mendapatkan pengalaman belajar menggunakan pembelajaran *e-learning* berbantuan Edmodo.
 - b. Dengan Pembelajaran *e-learning* berbantuan Edmodo peserta didik diharapkan meningkatkan hasil belajar pada pelajaran matematika.
2. Bagi guru
 - a. Guru dapat lebih aktif, terampil dalam proses mengajar.
 - b. Menambah wawasan bagi guru mengenai pembelajaran yang efektif, salah satunya adalah model pembelajaran *e-learning*.
 - c. Sebagai masukan untuk guru, khususnya guru matematika dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *e-learning* berbantuan Edmodo.
3. Bagi sekolah

- a. Dengan adanya penelitian ini, mampu memberikan saran serta wawasan bagi sekolah mengenai model pembelajaran yang baik adalah model pembelajaran *e-learning*.
 - b. Apabila penelitian ini dirasa mampu memberi dampak yang baik untuk peserta didik, maka akan menjadikan sekolah tersebut menjadi lebih berkualitas dalam hal pembelajaran. Penelitian ini dapat dijadikan pedoman serta mampu memberikan jalan keluar atas masalah yang dihadapi dalam bidang pendidikan.
4. Bagi peneliti
- a. Sebagai acuan dalam mengembangkan penelitian, pemberi wawasan, serta pemberian informasi dan pengalaman yang berkaitan dengan pengaruh pembelajaran *e-learning* berbantuan Edmodo terhadap hasil belajar matematika peserta didik.
 - b. Sebagai masukan serta referensi dalam penelitian yang serupa.