

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) membawa perubahan dalam aspek teknologi yang sekarang. Perkembangan tersebut membawa manusia mendapatkan informasi antara guru dan peserta didik, dimana pada dasarnya pendidikan merupakan salah satu upaya meningkatkan dan mengembangkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM). Tanpa adanya pendidikan manusia akan sulit berkembang dan memiliki keterampilan dalam proses pembelajaran IPS Terpadu.

Proses pembelajaran agar menumbuhkan semangat belajar peserta didik juga didukung dengan adanya metode dan media pembelajaran yang saat ini diterapkan pada kurikulum 2013. Supaya lebih efektif media pembelajaran yang menarik tentunya akan menjadi acuan dalam proses pembelajaran dikelas. Media pembelajaran menjadi salah satu unsur penting saat pelaksanaan pembelajaran karena media sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi dengan ketentuan pembelajaran yang akan di capai.

Berdasarkan hasil pra survei yang peneliti lakukan pada tanggal 20 Januari 2020 di SMP Muhammadiyah 1 Sekampung Udik, diperoleh informasi berupa wawancara dengan guru mata pelajaran IPS kelas VIII menyatakan, bahwasanya peserta didik masih banyak yang kurang aktif, interatif dan kurang tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Ketika guru mengulas materi dan memberikan soal *pretest*, respon peserta didik kurang antusias. Kemudian bahan ajar berupa buku cetak yang digunakan dalam proses pembelajaran belum menarik minat belajar peserta didik karena guru masih menggunakan buku cetak dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Materi Peran Pelaku Ekonomi Dalam Perkonomian merupakan materi yang memiliki cakupan yang sangat luas sehingga peserta didik mengalami kesulitan untuk memahami materi tersebut. Guru yang kurang memahami karakter peserta didik dalam proses belajar, dapat menimbulkan proses pembelajaran yang membosankan sehingga peserta didik akan mengalami kesulitan dalam mencari informasi mengenai kajian materi pelajaran IPS Terpadu. Untuk itu guru harus menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan menyenangkan agar peserta didik memiliki semangat tinggi dalam proses pembelajaran berlangsung.

Pengumpulan informasi pada pra survei ini dilakukan dengan menggunakan metode wawancara. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dalam mengumpulkan data, awal penelitian untuk mendapat informasi secara langsung dari salah satu guru mata pelajaran IPS yaitu Ibu Indah Purwanti, S.Pd dan peserta didik kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Sekampung Udik.

Berikut adalah data hasil wawancara yang dilakukan dari salah satu guru IPS dan peserta didik kelas VIII dapat dilihat pada table dibawah ini.

**Tabel 1. Data Hasil Pra Survey Wawancara Guru Dan Peserta Didik Kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Sekampung Udik.**

No	Topik wawancara	Hasil analisis wawancara guru	Hasil analisis wawancara peserta didik
1.	Media pembelajaran apa saja yang pernah digunakan dalam pembelajaran di kelas?	Media pembelajaran yang digunakan guru saat dikelas yaitu menggunakan media <i>powerpoint</i> .	Media yang digunakan kurang menarik dan cenderung membuat peserta didik merasa bosan
2.	Kendala apa saja yang terjadi selama proses pembelajaran dikelas?	Kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran yaitu tidak semua peserta didik memiliki bahan ajar atau buku cetak	Tidak semua peserta didik meliki buku cetak, karena selama ini buku hanya dipinjamkan oleh sekolah dan tidak diperbolehkan untuk dibawa pulang karena jumlahnya yang terbatas.
3.	Bagaimana respon peserta didik jika dalam proses pembelajaran menggunakan media aplikasi untuk menunjang penyampaian materi ?	Respon peserta didik sangat senang jika pembelajaran menggunakan media aplikasi yang dapat mengoptimalkan kualitas belajar peserta didik.	Dengan adanya media aplikasi, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan
4.	Apakah ibu pernah menggunakan media aplikasi <i>Edmodo</i> ?	Belum pernah menggunakan media pembelajaran dengan aplikasi <i>Edmodo</i> di kelas.	Guru belum pernah menggunakan media pembelajaran dengan aplikasi <i>Edmodo</i> .
5.	Bagaimana pendapat ibu tentang penggunaan media pembelajaran dengan aplikasi <i>Edmodo</i> di kelas?	Sangat baik, itu akan meningkatkan semangat belajar peserta didik.	Peserta didik tertarik dengan adanya penggunaan media dengan aplikasi <i>Edmodo</i> .

(Sumber: Hasil wawancara guru dan peserta didik kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 sekampung udik).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dikelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Sekampung Udik, dapat diketahui ada beberapa permasalahan. Dalam pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa, yang menyebabkan rendahnya pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran yaitu, guru belum menerapkan atau membuat media pembelajaran yang menarik, sehingga peserta didik kurang aktif dan kurang termotivasi dalam proses pembelajaran di kelas. Sumber belajar yang digunakan baru berupa buku cetak, sehingga peserta didik kurang antusias dan tertarik dalam proses belajar yang cenderung membosankan. Maka perlu adanya cara baru dalam menyampaikan materi di kelas agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah menggunakan media pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya, yakni dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi edmodo berbasis *problem solving*. Media ini merupakan media pembelajaran yang fungsinya untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan meningkatkan minat peserta didik dalam proses pembelajaran.

Alternatif yang peneliti terapkan yakni dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat digunakan dimana saja, apalagi dengan adanya wabah covid-19 yang mengharuskan peserta didik belajar dari rumah, media pembelajaran tersebut yaitu aplikasi Edmodo. Aplikasi edmodo merupakan satu jejaring sosial berbentuk pembelajaran yang banyak membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Tampilan edmodo sama seperti jaringan sosial media layaknya "*Facebook*" dan "*Twitter*" tetapi edmodo lebih menekankan aspek pembelajaran secara daring (dalam jaringan). Aplikasi Edmodo adalah *platform* pembelajaran jejaring sosial yang ditunjukan untuk guru, peserta didik dan orang tua, sehingga dapat memantau semua aktifitas peserta didik saat guru memberikan tugas. Media pembelajaran dengan aplikasi edmodo memiliki daya tarik tersendiri yang dapat memicu dan memotivasi peserta didik sehingga dapat mengurangi kejenuhan dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran yang akan digunakan sebagai sumber belajar, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran dengan aplikasi edmodo berbasis *problem solving*. Di dalam media aplikasi edmodo tersebut peneliti mencantumkan model pembelajaran *problem solving*, sehingga peserta didik dapat memecahkan masalah yang berhubungan dengan materi tersebut. Materi yang dipilih dalam pengembangan media aplikasi edmodo berbasis *problem*

*solving* yaitu materi Peran Pelaku Ekonomi Dalam Perekonomian. Alasan pemilihan materi tersebut karena materi Peran Pelaku Ekonomi Dalam Perekonomian memiliki cakupan yang luas sehingga membuat peserta didik mengalami kesulitan untuk memahami serta mengingat konsep-konsep yang ada di materi tersebut. Untuk membuat sumber belajar yang dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi, maka dibuatlah pengembangan media pembelajaran perangkat lunak dari media pembelajaran dengan aplikasi edmodo.

Pengembangan media pembelajaran aplikasi edmodo berbasis *problem solving* memiliki tujuan yang diharapkan yaitu, agar dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang akan di sampaikan agar terlihat lebih menarik dan tidak membosankan. Jika media tersebut berhasil digunakan dengan baik, maka media pembelajaran tersebut dapat menjadi referensi untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN APLIKASI EDMODO BERBASIS *PROBLEM SOLVING* MATERI PERAN PELKU EKONOMI DALAM PEREKONOMIAN KELAS VIII SMP MUHAMMADIYAH 1 SEKAMPUNG UDIK**

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan bahwa bahan ajar atau media yang digunakan saat ini belum membuat peserta didik aktif, interaktif, dan belum menarik minat belajar peserta didik dikarenakan banyaknya peserta didik yang kurang antusias dalam pembelajaran. Berdasarkan permasalahan di SMP Muhammadiyah 1 sekampung udik maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah **“Mengembangkan Media Pembelajaran dengan Aplikasi Edmodo Berbasis *Problem Solving* Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Sekampung Udik yang valid dan praktis”**.

#### **C. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang dipaparkan, maka tujuan dari pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk media pembelajaran edmodo berbasis *problem solving* mata pelajaran IPS kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 sekampung udik yang valid dan praktis”.

#### D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Pengembangan yang dilakukan ini, menghasilkan suatu produk media edmodo berbasis *problem solving* terdapat materi-materi yang akan digunakan oleh peserta didik kelas VIII. Produk yang dihasilkan ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Aplikasi edmodo berbentuk media sosial layaknya seperti *facebook* sebagai *platform microblogging* (memposting) materi dan gambar-gambar berkaitan dengan materi pembelajaran yang memungkinkan guru untuk berbagi konten, mendistribusikan tugas dan mengelola komunikasi peserta didik dan orang tua.
2. Aplikasi edmodo juga memiliki ruang kelas dan perpustakaan
3. Media pembelajaran yang dibuat dengan menginstal aplikasi edmodo terlebih dahulu di *play store*.
4. Produk yang dihasilkan media pembelajaran aplikasi Edmodo diperuntukkan untuk peserta didik kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Sekampung Udik.
5. Aplikasi Edmodo harus digunakan secara online.
6. Aplikasi Edmodo untuk mempermudah peserta didik melakukan tugas diskusi layaknya seperti *facebook* hanya memasukan email dan password.
7. Tampilan media pembelajaran aplikasi Edmodo berbasis *problem solving* yang bersifat mendorong peserta didik untuk berfikir kritis dan tidak hanya monoton.
8. Aplikasi edmodo berisi ruang kelas, kemudian guru menuntut peserta didik untuk menganalisis permasalahan yang terjadi di lingkungan mereka sesuai dengan model pembelajaran *problem solving* dan akhir pembelajaran dilakukan evaluasi.

#### E. Urgensi Pengembangan

Penelitian pengembangan media Edmodo berbasis *Problem Solving* dianggap penting karena diharapkan dapat berguna untuk:

1. Bagi guru
  - a. Sebagai tambahan acuan bagi guru dalam pembelajaran IPS Terpadu khususnya materi Peran Pelaku Ekonomi Dalam Perekonomian dapat dibuat media pembelajaran yang menarik
  - b. Mempermudah penyampaian materi

- c. Meningkatkan kreativitas dan kualitas guru
- 2. Bagi peserta didik
  - a. Dapat memberikan motivasi dalam belajar agar lebih muda memahami dan menguasai materi “Peran Pelaku Ekonomi Dalam Perekonomian” serta mempersiapkan diri dalam menghadapi berbagai masalah dalam kegiatan pembelajaran.
  - b. Meningkatkan pemahaman peserta didik dalam materi Peran Pelaku Ekonomi Dalam Perekonomian
- 3. Bagi sekolah
 

Sebagai tambahan atau gambaran bahan ajar IPS yakni dengan adanya media pembelajaran edmodo berbasis *problem solving*.
- 4. Bagi peneliti
 

Memperoleh pengalaman langsung dalam menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media edmodo berbasis *problem solving*

#### **F. Keterbatasan Pengembangan**

Berdasarkan latar belakang masalah, bahwa dengan adanya pengembangan media edmodo berbasis *problem solving* dapat merangsang peserta didik untuk berfikir kritis dalam memecahkan masalah. Media edmodo juga dikembangkan dengan menggunakan aplikasi seperti sosial media dengan tampilan gambar dan video yang berhubungan dengan materi yang akan dipelajari, sehingga akan menghilangkan rasa bosan dan tetap fokus dalam proses pembelajaran. Media edmodo dikembangkan dengan berbasis *problem solving* memiliki keterbatasan yaitu:

1. Penelitian ini dibatasi pada satu kelas saja, yaitu kelas VIII dan hanya dilakukan pada satu sekolah di SMP Muhammadiyah 1 Sekampung Udik.
2. Model penelitian pengembangan ini adalah 4-D (*Define, Design, Development, Disseminet*) tetapi hanya digunakan pada tahap *Design* dan *Development* atau pengembangan, sedangkan untuk tahap *disseminate* atau penyebaran tidak dilakukan karena keterbatasan waktu.
3. Produk yang dihasilkan masih memiliki beberapa kekurangan dikarenakan keterbatasan perangkat pembelajaran yang ada disekolah
4. Aplikasi edmodo merupakan produk baru yang masih dalam pengembangan dan belum sempurna.