

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada abad ke-21 internet merupakan suatu kebutuhan pokok yang wajib dipenuhi masyarakat terutama pelajar guna untuk mengikuti perubahan jaman. Teknologi internet saat ini mengalami peningkatan yang cukup signifikan, hal ini bisa ditandai dengan meningkatnya angka pengguna internet di seluruh dunia. Menurut data dari *We Are Social* (sebuah perusahaan media dari Inggris yang mengeluarkan laporan terbaru terkait internet) mengumumkan bahwa angka pengguna internet mencapai empat miliar orang dari total seluruh populasi di dunia dengan tingkat presentase mencapai 52,96%. Pengguna internet di Indonesia mencapai angka persentase sebesar 54,7% dari total populasi penduduk Indonesia dan menduduki peringkat ke enam di dunia berdasarkan hasil survei dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.

Internet dapat digunakan sebagai sarana pendukung dalam berbagai aktivitas. Banyak manfaat yang diperoleh dari penggunaan internet misalnya dalam bidang komunikasi, bisnis, sosial, dan pendidikan. Salah satu pemanfaatan internet di bidang pendidikan yaitu melalui pembelajaran *e-learning*. *E-learning* merupakan suatu evolusi alami dari pembelajaran jarak jauh, yang memanfaatkan teknologi agar muncul alat terbaru dalam penataan pendidikan (Sangra et al, 2012). *E-learning* dapat diartikan sebagai proses belajar yang menggunakan media elektronik untuk menyampaikan bahan ajar pada siswa. Sistem pembelajaran *e-learning* yang memanfaatkan teknologi dan internet sehingga proses belajar mengajar dilakukan secara online sehingga tidak perlu tatap muka seperti pembelajaran dalam kelas. Pembelajaran *e-learning* memberi banyak kemudahan dalam berkomunikasi tanpa batasan jarak dan waktu.

Penerapan *e-learning* di Indonesia memiliki potensi yang baik untuk berkembang dilihat dari tingginya angka pengguna internet. Dalam UU Nomor 20 tahun 2003 tentang paradigma pendidikan nasional, menekankan tentang pentingnya mengakomodasikan pendidikan jarak jauh dalam sistem pendidikan nasional di semua jalur, jenjang, dan jenis pendidikan yang berfungsi untuk memberikan layanan pendidikan kepada kelompok masyarakat yang tidak dapat mengikuti pendidikan secara tatap muka atau reguler. Penerapan *e-learning* pada pendidikan di Indonesia akan membantu siswa untuk menguasai IT dan materi pembelajaran umum lainnya dengan mudah.

Media *edmodo* merupakan salah satu contoh pembelajaran *e-learning* yang dikembangkan oleh Nic Borg dan Jeff O'Hara pada akhir 2008. *Edmodo* suatu inovasi media belajar yang berbasis pada pembelajaran *online* yang sesuai dengan perkembangan teknologi pada era modern. Akses internet yang sudah berkembang dengan pesat sehingga memudahkan untuk koneksi antara guru dan siswa dengan memanfaatkan *edmodo*. Tampilan *edmodo* hampir mirip seperti tampilan *faceebook* namun *edmodo* lebih bersifat privasi. Sehingga dengan menggunakan *edmodo* guru dan siswa dapat melakukan diskusi secara *online* yang kerahasiaannya sudah terjamin aman, karena *edmodo* hanya dapat diakses oleh guru dan siswa. Guru sebagai pengawas dalam pelaksanaan pembelajaran dengan media *edmodo*. Pembelajaran dengan media *edmodo* akan mendorong siswa untuk belajar mandiri dengan melihat dan membaca bahan ajar ataupun sumber belajar yang telah dibagikan oleh guru pada media ini.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Tarus et al (2015) menunjukkan penerapan *e-learning* di Kenya menghadapi banyak tantangan. Tantangan yang dimaksud sebagai penghambat penerapan *e-learning* antara lain yaitu, kurangnya infrastruktur dan ICT (*Information Communication and Technology*), membutuhkan biaya yang cukup tinggi, buruknya koneksi jaringan internet, SDM yang kurang terampil dalam penggunaan dan pengembangan bahan ajar, rendahnya minat tenaga pendidik untuk

menggunakan *e-learning*. Selain itu menurut Kisanga dan Ireson (2015) menyatakan bahwa tantangan yang muncul dalam mengadopsi *e-learning* adalah masalah infrastruktur misalnya pasokan listrik yang tidak konsisten, konektivitas internet tidak memadai, laboratorium komputer dan unit komputer yang tidak tersedia. Selain masalah infrastruktur masalah keuangan juga menjadi kendala dalam hal pembelian dan pemasangan koneksi jaringan internet, fasilitas terkait, biaya operasi layanan internet.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu infrastruktur menjadi tantangan yang berat dalam penerapan *e-learning*. Namun untuk infrastruktur di sebuah sekolah yang sudah dilengkapi dengan koneksi internet dapat membantu terlaksananya pembelajaran *e-learning*. Tersedianya koneksi jaringan internet di sekolah dapat digunakan secara bebas dan juga tetap dalam pengawasan guru. Sudah banyak sekolah favorit dengan infrastruktur yang memadai. Tantangan yang menghambat penerapan *e-learning* dapat dikategorikan ke dalam institusi dan pribadi. Faktor institusional yang paling sering terjadi yaitu masih buruknya infrastruktur. Sedangkan untuk faktor pribadi yaitu kurang terlatihnya kemampuan tenaga pendidik. Rendahnya minat guru menggunakan media belajar dalam proses pembelajaran. Tantangan lain yang dihadapi guru adalah pembuatan materi atau perangkat untuk melaksanakan *e-learning*. Kegagalan dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran dikarenakan kurangnya pemahaman terhadap *e-learning* sebagai media belajar. Hal ini mengakibatkan rendahnya minat guru untuk menggunakan metode *e-learning* dalam pembelajaran.

Sedangkan menurut Kristiani (2016) menyebutkan bahwa berkembangnya teknologi memudahkan kegiatan belajar mengajar dengan *E-learning*. Semua yang di perlukan di dalam informasi telah disediakan dengan cara yang lebih mudah dalam mengaksesnya. Guru saat ini bukan sebagai satu-satunya tempat mencari informasi. Dalam situasi tertentu tugas guru dapat diwakilkan atau dibantu oleh unsur lain seperti media teknologi, tetapi tidak dapat digantikan. Selain itu Cahyono (2015) menjelaskan bahwa media *e-learning* yang baik salah satunya ditentukan oleh *template* dan fitur yang

dimilikinya. Media perkuliahan tidak semuanya menggunakan media *e-learning*. Materi yang sulit untuk dipahami dan materi yang tergolong banyak dapat menerapkan media *e-learning*. Sehingga dengan menggunakan media yang berbasis *e-learning* mahasiswa dapat bertanya dan menerima pengayaan kapanpun dan dimanapun, karena media *e-learning* tidak terikat oleh ruang dan waktu.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu jenis satuan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan tingkat menengah. Penerapan *e-learning* di Sekolah Menengah Kejuruan diperlukan guna untuk tercapainya kualitas pembelajaran yang baik. SMK N 6 Surakarta merupakan salah satu contoh sekolah kejuruan yang berada di kota Solo. SMK N 6 Surakarta mampu menciptakan siswa yang siap menghadapi dunia kerja. Pada sekolah kejuruan ini dibagi dalam tujuh program keahlian antara lain yaitu Akuntansi, Administrasi Perkantoran, Pemasaran, Usaha Perjalanan Wisata, Multimedia, Produksi Program Film Pertelevisian, dan Rekayasa Perangkat Lunak. Lokasi sekolah ini cukup strategis serta tidak jauh dari pusat kota Solo. SMK N 6 Surakarta memiliki fasilitas yang memadai, seperti adanya koneksi internet yang dapat di akses secara bebas melalui ponsel para siswa guna untuk meningkatkan kualitas belajar siswa SMK N 6 Surakarta. Selain itu, sekolah menengah kejuruan ini juga sudah tersedia beberapa laboratorium komputer untuk pembelajaran praktik tertentu. Melihat sarana dan prasarana yang memadai serta dilengkapai dengan fasilitas koneksi internet maka di SMK N 6 Surakarta mampu untuk menerapkan pembelajaran *e-learning*. Salah satu media pembelajaran berbasis *e-learning* yang digunakan dalam pembelajaran akuntansi di sekolah ini adalah menggunakan *edmodo*.

Namun berdasarkan observasi yang sudah dilakukan penggunaan *edmodo* pada pembelajaran akuntansi di SMK N 6 Surakarta masih mengalami kendala. Belum sepenuhnya guru akuntansi di sekolah ini menerapkan *edmodo* sebagai media belajar. Sebelumnya para tenaga pendidik di SMK N 6 Surakarta sudah melaksanakan program pelatihan pendidikan

jarak jauh yang di programkan oleh pemerintah akan tetapi dalam proses belajar mengajar masih belum bisa menggunakan *edmodo*. Terbatasnya penerapan *edmodo* dalam pembelajaran biasanya hanya untuk pembagian materi, pemberian tugas dan pengumpulan tugas. Ada tantangan dalam pelaksanaan penerapan *edmodo* pada pembelajaran akuntansi.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana deskripsi pelaksanaan penerapan media *edmodo* dalam pembelajaran akuntansi di SMK N 6 Surakarta ?
2. Bagaimana deskripsi tantangan penerapan *edmodo* dalam pembelajaran akuntansi di SMK N 6 Surakarta ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan penelitian untuk:

1. Mendeskripsikan pelaksanaan penerapan media *edmodo* dalam pembelajaran akuntansi di SMK N 6 Surakarta,
2. Mendeskripsikan tantangan penerapan *edmodo* dalam pembelajaran akuntansi di SMK N 6 Surakarta.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan penulis dapat digunakan untuk pengembangan ilmu pengetahuan, serta menambah sumbangan kepustakaan dalam bidang penelitian pendidikan.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Sekolah

Sebagai masukan dalam mengoptimalkan pelaksanaan pembelajaran *e-learning* dengan media *edmodo* dan sebagai referensi untuk mengetahui tantangan penerapan *edmodo* dalam pembelajaran.

b) Bagi guru

Meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menerapkan *e-learning* menggunakan media *edmodo*.

c) Bagi peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan bahan literatur oleh peneliti selanjutnya yang akan meneliti pembelajaran *e-learning* dengan media *edmodo*.