

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan dampak yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Salah satu inovasi penting dalam pendidikan adalah integrasi teknologi dalam proses pembelajaran, yang dapat membantu meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Salah satu platform yang sedang populer digunakan dalam pendidikan adalah ClassDojo.com, sebuah aplikasi berbasis web dan mobile yang dirancang untuk memfasilitasi komunikasi antara guru, siswa, dan orang tua serta mendukung manajemen kelas yang lebih baik.

ClassDojo.com menawarkan berbagai fitur yang dapat membantu guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan kolaboratif. Fitur-fitur tersebut termasuk pemberian poin untuk perilaku positif, pembagian informasi dan pengumuman, serta dokumentasi aktivitas siswa dalam bentuk portofolio digital. Selain itu, platform ini juga memungkinkan orang tua untuk terlibat secara aktif dalam perkembangan pendidikan anak mereka melalui update yang dikirimkan langsung ke perangkat mobile mereka.

Namun, meskipun banyak penelitian yang telah menunjukkan potensi positif dari penggunaan teknologi dalam pendidikan, masih terdapat keterbatasan dalam literatur yang secara spesifik membahas penggunaan ClassDojo.com di konteks pembelajaran di Indonesia. Hal ini menimbulkan pertanyaan mengenai sejauh mana efektivitas penggunaan ClassDojo.com dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sekolah di Indonesia.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi penggunaan ClassDojo.com sebagai media pembelajaran di sekolah. Dengan menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), penelitian ini akan mengidentifikasi kebutuhan dan kendala dalam penerapan teknologi ini, serta mengukur dampaknya terhadap keterlibatan siswa, komunikasi antara guru dan orang tua.

## **1.2. Pertanyaan Penelitian**

Pertanyaan penelitian didasarkan oleh latar belakang diatas sehingga penulis menarik kesimpulan untuk dijadikan sebagai pokok permasalahan adalah bagaimana penggunaan media pembelajaran berbasis website ClassDojo pada materi dasar-dasar akuntansi di SMK Tunas Pembangunan. Dari pokok masalah tersebut penulis menguraikan kedalam pertanyaan penelitian yaitu:

1. Bagaimana tahapan/proses dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis Website ClassDojo pada materi Dasar-dasar Akuntansi untuk Kelas X di SMK Tunas Pembangunan?
2. Bagaimana kelayakan dari media pembelajaran berbasis Website ClassDojo pada materi Dasar-dasar Akuntansi untuk Kelas X di SMK Tunas Pembangunan?

## **1.3. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian berdasarkan dari pertanyaan penelitian diatas adalah:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Website ClassDojo pada materi Dasar-dasar Akuntansi untuk Kelas X di SMK Tunas Pembangunan.
2. Memperoleh informasi mengenai kelayakan dari media pembelajaran berbasis Website ClassDojo pada materi Dasar-dasar Akuntansi untuk Kelas X di SMK Tunas Pembangunan.

## 1.4. Manfaat Penelitian

### A. Manfaat Teoritis

1. Penelitian dan pengembangan ini digunakan dalam mengetahui bagaimana manfaat dari media pembelajaran berbasis website
2. Penelitian ini menjadi rujukan serta sumber perolehan informasi dan data sekunder bagi penelitian selanjutnya.

### B. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan memberikan berbagai manfaat praktis bagi berbagai pihak yang terlibat dalam proses pendidikan, antara lain:

#### 1. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran. Selain itu dapat mempermudah guru dalam mengelola kelas dan memonitor perkembangan siswa secara lebih efektif dan efisien, serta memberikan alat bantu bagi guru untuk memberikan umpan balik yang konstruktif kepada siswa melalui fitur penilaian dan penghargaan.

#### 2. Bagi Peserta Didik

Peserta didik dapat menggunakan media pembelajaran berbasis website ClassDojo ini untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan. Selain itu diharapkan juga dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan digital yang penting untuk masa depan, serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran melalui akses terhadap berbagai sumber belajar yang tersedia di ClassDojo.

#### 3. Bagi Orang Tua

Orang tua dapat memiliki media yang mempermudah komunikasi antara orang tua dan guru, sehingga orang tua dapat lebih aktif terlibat dalam perkembangan pendidikan anak mereka. Memberikan akses kepada orang tua untuk memantau kemajuan belajar anak mereka secara real-time, serta meningkatkan kolaborasi antara orang tua dan sekolah dalam mendukung perkembangan akademis dan perilaku siswa.

#### 4. Bagi Sekolah

Sekolah dapat menggunakan media pembelajaran berbasis website ClassDojo ini untuk mendukung upaya mengintegrasikan teknologi ke dalam kurikulum dan proses pembelajaran. Meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah melalui penggunaan alat bantu pembelajaran yang modern dan efektif, serta membantu sekolah dalam mengembangkan budaya belajar yang positif dan mendukung perkembangan holistik siswa.

