

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat maka pendidikan dituntut untuk maju dalam rangka untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Bentuk perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang diterapkan di dunia pendidikan adalah e-learning. E-learning merupakan proses belajar tidak hanya mendengarkan materi yang disampaikan pengajar tetapi peserta didik melakukan seperti mengamati, melakukan, dan tindakan terhadap perubahan proses pembelajaran secara online.

Kebanyakan metode e-learning umumnya digunakan sebatas pengiriman tugas dan pemberian bahan materi di sekolah. Termasuk e-mail merupakan akun yang digunakan untuk pengiriman tugas harian, tugas akhir kepada pengajar, dan website merupakan fasilitas dalam mempublikasikan bahan mengajar dengan hanya di download. Terkadang peserta didik sering mengalami kesulitan dalam proses belajar yang disampaikan oleh pengajar dikarenakan kurangnya pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan.

Dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan dapat difungsikan dalam belajar yaitu gudang ilmu, alat bantu pembelajaran, fasilitas pendidikan, dan sebagainya. Salah satunya media yang sering diterapkan sebagai media pembelajaran interaktif yaitu Schoology. Schoology merupakan laman web yang berbentuk web sosial yang menawarkan pembelajaran di dalam kelas dengan mudah.

Hasil observasi pembelajaran matematika di SMA Negeri 1 Pati, menjelaskan bahwa proses pembelajaran terhadap kurangnya sebagian keaktifan peserta didik secara mandiri dalam proses belajar dan memecahkan masalah soal. Sehingga peserta didik kurang mengembangkan kemampuan

belajar dalam menghadapi suatu penyelesaian masalah soal. Peserta didik menjadi cenderung pasif dan pengajar menyampaikan materi secara PBL (problem based learning) atau tidak menggunakan multimedia online lebih pengajarannya dengan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk peserta didik belajar berfikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah. Hal ini terbukti dari aktivitas hasil belajar peserta didik dalam terbatasnya pembelajaran berlangsung hanya di lingkup kelas dengan mendengarkan pengajar menyampaikan materi, menghafalkan rumus, mencatat materi, mengerjakan soal latihan dalam metode tersebut. Permasalahan dalam pembelajaran matematika yaitu kurangnya tingkat kejujuran peserta didik dalam memecahkan soal yang diberikan oleh pengajar setiap ulangan harian ataupun tugas yang diberikan. Sehingga peserta didik menjadi terbiasa melakukan hal ketidakjujuran yang mengakibatkan tingkat belajar menurun. Hal tersebut bukan berarti semua peserta didik suka melakukan kebiasaan tersebut (menyontek) karena seperti yang kita ketahui, bahwa masih banyak peserta didik tidak ingin menyontek guna memperoleh hasil yang baik. Namun yang terjadi di SMA Negeri 1 Pati cenderung kebanyakan pengajar dalam proses pembelajaran berlangsung hanya menyampaikan materi dengan memberi sebuah masalah yang disajikan berkaitan dengan kehidupan nyata dalam proses belajar secara langsung sehingga pada kenyataannya peserta didik kesulitan memperoleh yang harusnya mereka dapatkan baik dalam segi pengaplikasian rumus dalam mencapai pemecahan masalah sehingga dalam memecahkan soal yang diberikan oleh pengajar sering kali dijumpai peserta didik melakukan tingkat ketidakjujuran untuk mendapat jawaban yang benar. Dengan ini peserta didik menjadi malas belajar, mudah menyerah jika mendapatkan kesulitan soal dan ketidakpercayaan diri pada hasil jawabannya sendiri.

Terdapat solusi untuk menangani permasalahannya dengan pengajar dituntut untuk menggunakan berbagai metode pembelajaran dalam proses belajar mengajar, salah satu diantaranya desain dan implementasi metode project based learning berbasis e-learning berbantuan aplikasi schoology.

Model pembelajaran yang diterapkan metode project based learning yaitu pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada pengajar untuk mengelola pembelajaran di kelas melibatkan kerja sama secara kelompok maupun individual yang inovatif, dengan meminimalisir ketidakjujuran pada peserta didik dalam memecahkan soal, dan menggunakan schoology menjadi lebih fokus belajar dengan adanya media online, dengan demikian peserta didik akan bekerja secara mandiri, intensif, dan bertanggung jawab.

Agar implementasi e-learning berbantuan aplikasi schoology sesuai yang diharapkan, maka perlu melakukan evaluasi terhadap pelaksanaan program tersebut pengajar mendampingi dalam pelaksanaan program tersebut. Hasil evaluasi di harapkan dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yang akan datang, sehingga di dunia pendidikan akan berhasil secara optimal sesuai harapan pemerintah dewasa ini.

Berkaitan dengan permasalahan tersebut, untuk membahas lebih lanjut mengenai permasalahan yang berkaitan dengan pengembangan pembelajaran peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar di SMA, judul yang diambil dalam penelitian ini adalah: “Design dan Implementasi Metode Project Based Learning Berbasis E-Learning Berbantuan Aplikasi Schoology dalam Mata Pelajaran Matematika Kelas X Ipa 1 di SMA Negeri 1 Pati”.

B. Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini difokuskan pada permasalahan yang berkaitan dengan metode pembelajaran di SMA Negeri 1 Pati dalam penelitian ini ada dua masalah yang perlu dicari jawabannya:

1. Apakah design dan implementasi metode project based learning berbantuan aplikasi schoology dapat meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran matematika?
2. Bagaimana design dan implementasi metode project based learning berbantuan aplikasi schoology untuk meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran matematika?

C. Tujuan Penelitian

Melakukan penelitian perlu adanya tujuan agar penelitian tersebut lebih terarah. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui design dan implementasi metode project based learning berbantuan aplikasi schoology dapat meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran matematika.
2. Mendeskripsikan design dan implementasi metode project based learning berbantuan aplikasi schoology untuk meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran matematika.

D. Manfaat Penelitian

Diharapkan mengandung empat klasifikasi yaitu:

- a. Bagi ilmu pengetahuan
Dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya.
- b. Bagi peneliti
 - Dapat memperoleh pengalaman langsung penerapan metode project based learning.
 - Dapat menambah wawasan dalam bidang matematika khususnya pemanfaatan media.
- c. Bagi pengajar
 - Media proses belajar mengajar selain metode konvensional.
 - Dapat menambah wawasan guru untuk menerapkan berbasis project dan sebagai umpan balik untuk mengetahui kesulitan peserta didik.
- d. Bagi peserta didik
 - Dapat menambah sumber yang lain dalam proses pembelajaran.
 - Dapat memaksimalkan nilai dan rata-rata kemampuan peserta didik secara langsung dalam scorenya.