

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu yang Relevan

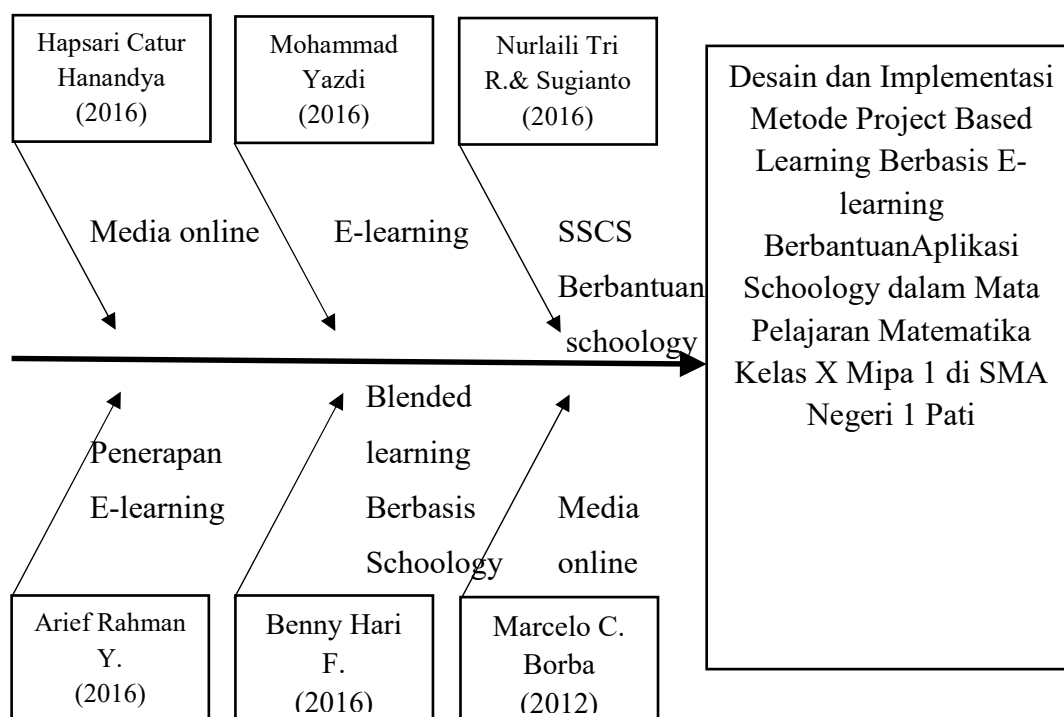
Dalam hasil penelitian terdahulu yang relevan akan dibahas mengenai penelitian-penelitian yang telah dilakukan oleh para peneliti terdahulu sebagai acuan dalam menentukan tindakan lanjut sebagai pertimbangan penelitian. Beberapa penelitian yang relevan dalam penelitian ini.

1. Hapsari Catur Hanandya (2016), dalam penelitian mengemukakan bahwa penggunaan media online dalam pembelajaran bahasa seperti schoology terbukti lebih efisien untuk mendapatkan motivasi peserta didik. Persamaan penelitian ini dengan skripsi penulis yaitu implementasi model pembelajaran menggunakan media online yaitu Schoology untuk meningkatkan hasil motivasi peserta didik. Penelitian Hapsari Catur Hanandya mengukur tingkat motivasi peserta didik sedangkan peneliti mengukur hasil belajar peserta didik.
2. Mohammad Yazdi (2016), mengemukakan bahwa e-learning adalah model pembelajaran yang ada dibuat dalam format digital melalui peralatan elektronik dengan tujuan memperluas akses terhadap pendidikan publik, sehingga belajar modul bisa diakses mudah tanpa ruang dan waktu dibatasi, interaktif dan efektif. Perbedaan penelitian ini dengan jurnal ilmiah yaitu pengembangan modul berbasis aplikasi informasi teknologi pada peserta didik. Penelitian Mohammad Yazdi mengukur pengembangan modul berbasis aplikasi informasi teknologi sedangkan peneliti mengukur hasil belajar peserta didik dari implementasi media online.
3. Nurlaili Tri Rahmawati, Sugianto (2016), mengemukakan bahwa pembelajaran SSCS berbantuan schoology diharapkan menjadi solusi dari masalah. Tujuannya untuk mengetahui tingkat kesadaran

metakognisi, kemampuan awal dan akhir berpikir kreatif matematik, menganalisis kemampuan berpikir kreatif matematik ditinjau dari kesadaran peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematik peserta didik. Perbedaan penelitian ini dengan jurnal matematika yaitu kemampuan berpikir kreatif dalam schoology. Penelitian Nurlaili Tri Rahmawati dan Sugianto mengukur tingkat kesadaran metakognisi sedangkan peneliti mengukur hasil belajar peserta didik.

4. Arief Rahman Yusuf (2016), mengemukakan bahwa perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan yaitu e-learning. E-learning yang digunakan menggunakan moddle dengan menerapkan kurikulum 2013 yang sekarang ini masih menggunakan proses pembelajaran konvensional. Tujuannya untuk penggunaan e-learning moddle membantu pengajar dalam pembelajaran dan dapat membantu belajar mengajar tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Perbedaan penelitian ini dengan seminar nasional yaitu penerapan e-learning sebagai penunjang pembelajaran berbasis kurikulum 2013. Penelitian Arief Rahman Yusuf mengukur tingkat pelatihan dalam mengoperasikan e-learning secara maksimal sedangkan peneliti mengukur hasil belajar peserta didik.
5. Benny Hari Firmansyah (2016), mengemukakan bahwa pembelajaran blended learning atau pembelajaran campuran yang mengkombinasikan antara pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran online. Tujuannya meningkatkan efektivitas dan fleksibilitas dalam pembelajaran serta meningkatkan kualitas pendidikan dalam bidang ilmu pengetahuan, teknologi dan komunikasi. Perbedaan penelitian ini dengan seminar nasional yaitu pembelajaran blended learning berbasis schoology. Penelitian Benny Hari Firmansyah mengukur tingkat pembangunan pendidikan dalam meningkatkan pembelajaran menggunakan blended learning sedangkan peneliti mengukur hasil belajar peserta didik dalam e-learning berbantuan schoology.
6. Marcelo C. Borba (2012), mengemukakan bahwa peran aktif dalam pembelajaran kolektif tersusun dari manusia dengan media online.

Tujuannya teknologi bisa mengubah kolaborasi dan pengajaran pendekatan dalam melanjutkan pendidikan karena memungkinkan untuk lebih besar integrasi pembelajaran online dengan kegiatan pengajar di kelas. Perbedaan penelitian ini dengan jurnal internasional yaitu penerapan pendidikan online. Penelitian Marcelo C. Borba mengukur tingkat kursus pendidikan online untuk menekan peran teknologi pada pengajar dan professor berkolaborasi untuk menghasilkan pengetahuan tentang penggunaan perangkat lunak matematis di kelas sedangkan peneliti mengukur hasil belajar dari media online berbantuan schoology.



Bagan 2.1. Fishbone Diagram

Dalam mengetahui desain dan implementasi metode project based learning berbasis e-learning berbantuan aplikasi schoology, maka penulis menggunakan teknik diagram tulang ikan (fishbone diagram) dapat dilihat bahwa penelitian yang akan dilakukan berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Hasil penelitian Hapsari Catur Hanandya (2016) menjelaskan bahwa penggunaan media online dalam pembelajaran bahasa seperti

Schoology terbukti lebih efisien untuk mendapatkan motivasi peserta didik. Mohammad Yazdi (2016) menjelaskan bahwa e-learning adalah model pembelajaran yang ada dibuat dalam format digital melalui peralatan elektronik dengan tujuan memperluas akses terhadap pendidikan publik, sehingga belajar modul bisa diakses mudah tanpa ruang dan waktu dibatasi, interaktif dan efektif. Sedangkan Nurlaili Tri Rahmawati dan Sugianto (2016) penelitiannya lebih menjelaskan pembelajaran SSCS berbantuan schoology diharapkan menjadi solusi dari masalah. Arief Rahman Yusuf (2016) menjelaskan bahwa perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan yaitu e-learning. E-learning yang digunakan menggunakan moddle dengan menerapkan kurikulum 2013 yang sekarang ini masih menggunakan proses pembelajaran konvensional. Hasil penelitian Benny Hari Firmansyah (2016) menjelaskan bahwa pembelajaran blended learning atau pembelajaran campuran yang mengkombinasikan antara pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran online. Dan Marcelo C. Borba (2012) menjelaskan bahwa peran aktif dalam pembelajaran kolektif tersusun dari manusia dengan media online. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan yaitu penerapan metode project based learning berbasis e-learning berbantuan aplikasi schoology pada mata pelajaran matematika ditinjau dari hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran matematika berlangsung di kelas. Sehingga penelitian ini layak untuk dilakukan.

B. Landasan Teori

1. Media dalam Pembelajaran

Dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi dan komunikasi semakin mendorong pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Para pengajar dituntut mampu menggunakan alat media yang disediakan dan mampu mengembangkan keterampilan membuat media pengajaran yang belum tersedia di sekolah untuk mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan.

Media dalam pembelajaran merupakan alat pengajaran yang digunakan dalam menyampaikan sebuah materi pelajaran dalam proses belajar mengajar berlangsung sehingga memudahkan untuk pencapaian tujuan pembelajaran. Contoh media pembelajaran adalah buku, internet, schoology, dan sebagainya. Berbagai jenis media pembelajaran tergolong berdasarkan unsur pokok yaitu:

- a. Audio: CD, siaran radio, telepon
- b. Cetak: Buku pelajaran, modul, brosur
- c. Audio-cetak: kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis
- d. Proyeksi visual diam: OHT
- e. Proyeksi audio visual diam: film bingkai (slide) bersuara
- f. Visual gerak: film bisu
- g. Audio visual gerak: video/VCD, televise
- h. Objek fisik: benda nyata
- i. Manusia dan lingkungan: pengajar, laboran, pustakawan
- j. Komputer: pembelajaran berbasis komputer

Secara umum, manfaat media dalam pembelajaran yaitu mempermudah interaksi pengajar dengan peserta didik dalam pembelajaran yang efektif dan efisien dengan mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

- a. Proses pembelajaran yang menarik
- b. Efisiensi dalam waktu dan tenaga
- c. Meningkatkan hasil belajar peserta didik
- d. Media dalam proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja

2. Metode Project Based Learning

Pembelajaran berbasis proyek (project based learning) merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas melibatkan kerja sama secara kelompok

maupun individual yang inovatif dan lebih menekankan pada belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks. Pembelajaran berbasis proyek memiliki potensi yaitu memberi pengalaman belajar yang lebih menarik bagi peserta didik.

Hal ini dapat dikembangkan dengan beberapa strategi yaitu mendorong dan mengarahkan peserta didik supaya mampu melakukan evaluasi diri dalam mengerjakan tugasnya sebagai peserta didik, meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, dan mampu mencari dan mendapatkan informasi.

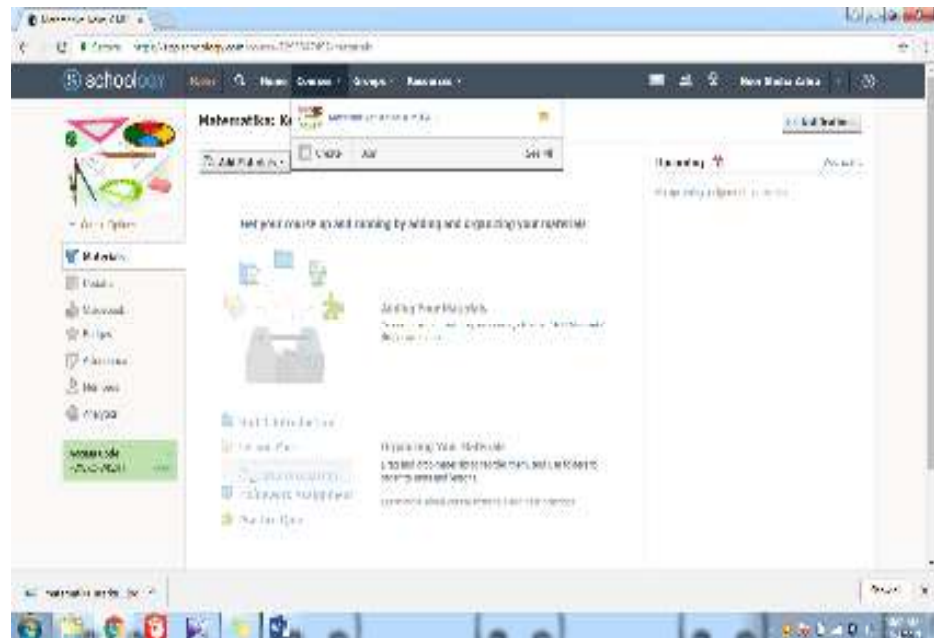
Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk menggunakan media e-learning schoology sebagai media bantu dalam pembelajaran. Berdasarkan uraian tersebut, akan diadakan penelitian mengenai “Desain dan Implementasi Metode Project Based Learning Berbasis E-learning Berbantuan Aplikasi Schoology Mata Pelajaran Matematika Kelas X MIPA 1 di SMA Negeri 1 Pati”.

3. Aplikasi Schoology

Schoology merupakan situs yang menggabungkan antara jejaring sosial dan LMS (Learning Management System) berbasis web untuk berinteraksi sosial sekaligus belajar. E-learning ini juga memberikan akses pada pengajar dan peserta didik untuk absensi, pengumpulan tugas, latihan soal dan media sumber belajar yang bisa diakses kapanpun dan dimanapun serta juga memberikan akses pada orang tua untuk memantau perkembangan belajar peserta didik di sekolah.

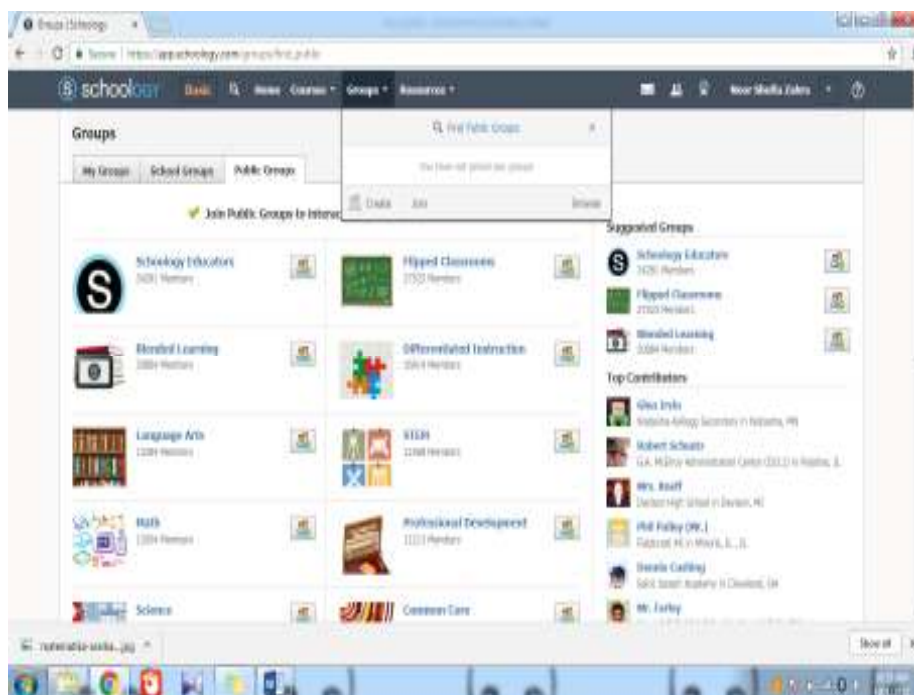
Adapun fitur yang dimiliki oleh schoology yaitu:

1. Courses yaitu fasilitas untuk membuat kelas mata pelajaran misalnya matematika.

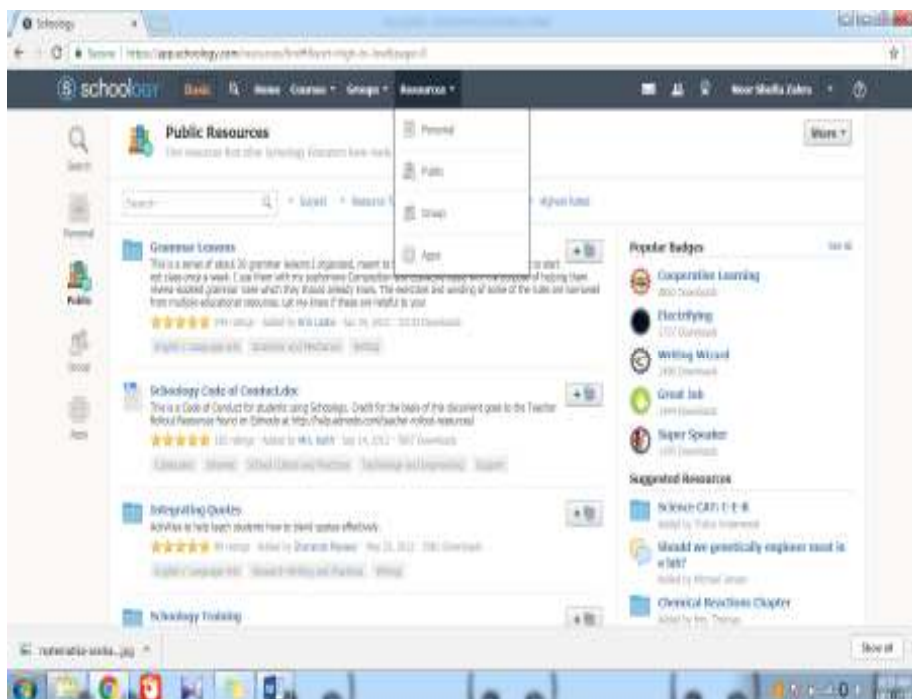


Gambar 2.1.Courses

2. Groups yaitu fasilitas untuk membuat kelompok.



Gambar 2.2.Groups
Resources (Sumber Belajar)



Gambar 2.3.Resources

Schoology ini juga bisa diunduh melalui google play store untuk mempermudah peserta didik dan pengajar dalam proses belajar mengajar berlangsung dengan baik dengan langsung memantau lewat handphone ketika tidak sempat membuka lewat komputer atau laptop. Schoology sangatlah lengkap dengan berbagai alat pembelajaran yang seperti dilakukan di dunia nyata, mulai dari pengecekan kehadiran, tes, kuis, hingga pengumpulan tugas peserta didik (Amiroh, 2013).

4. E-Learning

Perkembangan teknologi pada penggunaan media teknologi informasi dan komunikasi pada umumnya tidak dapat terpisahkan dari kehidupan masyarakat yang perkembangan media sosial yang semakin pesat dan maju, seperti halnya dalam bidang pendidikan yang memanfaatkan pembelajaran yang optimal. Salah satu contohnya yaitu perkembangan media teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang pendidikan yaitu e-learning. E-learning adalah pembelajaran yang memberi penekanan pada penyampaian informasi, komunikasi, pendidikan, dan pelatihan secara online. Pembelajaran e-learning dapat diklasifikasikan menjadi tiga jenis, yaitu adjunct, mixed, dan full online. Yang mana adjunct yaitu pembelajaran tradisional dengan penyampaian secara online sebagai pengayaan, mixed yaitu dimana proses pembelajaran tatap muka dan secara online, dan full online yaitu dimana semua interaksi dalam pembelajaran dalam belajar secara online. E-learning sebagai aplikasi web di dunia pembelajaran yang memanfaatkan internet (Rusman,2014:337).

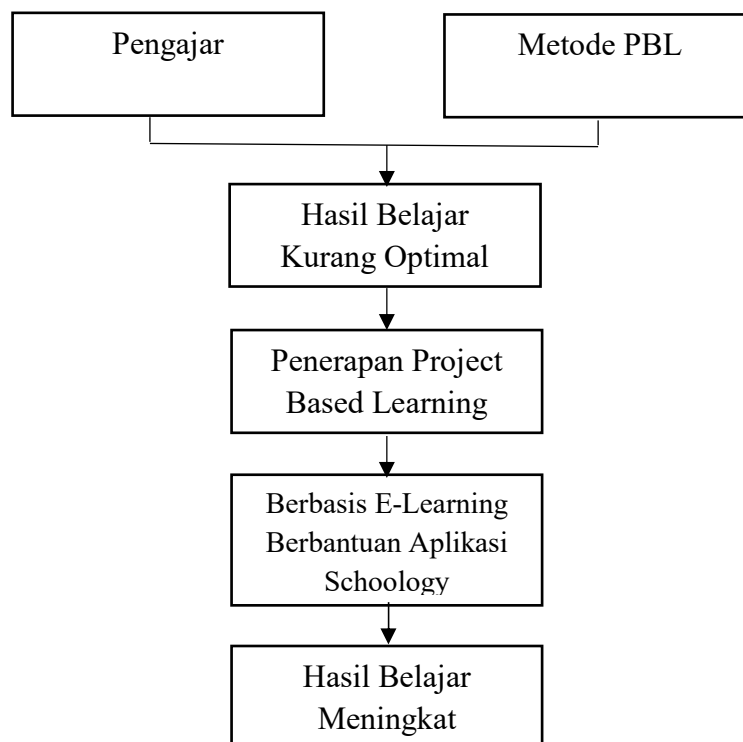
5. Hasil Belajar

Pada umumnya belajar merupakan proses menghubungkan pengalaman yang mana dipelajari dengan pengertian yang sudah dipunyai seseorang dikembangkan. Proses belajar sebagaimana belajar berarti membentuk makna, belajar yaitu kegiatan mengumpulkan fakta dengan mengembangkan pemikiran dengan pengertian baru dan hasil belajar yang

dipengaruhi oleh peserta didik dengan lingkungannya yang bergantung apa yang telah diketahui oleh peserta didik dengan tujuan akhir dilaksanakannya kegiatan pembelajaran di sekolah.

Dengan hasil belajar dapat dilakukakannya usaha sadar yang dilakukan secara sistematis. Akhir dari proses belajar adalah perolehan dari hasil belajar para peserta didik. Seseorang dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar jika ia mampu menunjukkan adanya perubahan dalam dirinya . perubahan-perubahan tersebut di antaranya dari segi kemampuan berpikir, keterampilan, dan sikap terhadap suatu objek, Wahidmurni, dkk (2010:18).

C. Kerangka Berfikir



Bagan 2.2.Kerangka Berpikir

Setiap penelitian diperlukan adanya kerangka berpikir guna untuk pedoman dalam menentukan tindakan dari penelitian tersebut, agar penelitian memperoleh hasil yang memuaskan yang akan diteliti. Alur kerangka berpikir pada penelitian ini menjelaskan bahwa penerapan metode project based learning dalam e-learning dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik agar proses pembelajaran berlangsung menarik dan menyenangkan dalam proses belajar matematika berlangsung.

Dalam proses pembelajaran matematika masih menggunakan metode PBL yang hanya menggunakan metode pemecahan soal dalam papan tulis membuat minat dan ketertarikan peserta didik dalam belajar berlangsung menjadi pasif dan rendah. Oleh karena itu cenderung menimbulkan peserta didik menjadi bosan dan jenuh. Hal itu disebabkan karena aktivitas dalam pembelajaran berlangsung di kelas yang kurang maksimal untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Peneliti mencoba menerapkan berupa penerapan project based learning dalam e-learning.

Model project based learning dalam e-learning berbantuan aplikasi schoology membuat peserta didik menjadi aktif dalam kegiatan belajar berlangsung di kelas. Peran pengajar dalam pembelajaran tersebut menciptakan suasana kelas yang mendukung untuk memberikan hasil yang diinginkan dan mempermudah peserta didik dalam belajar menggunakan metode e-learning. Melalui project based learning dalam e-learning dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika menjadi menarik. Kerangka pikir dalam penerapan project based learning dalam e-learning berbantuan aplikasi shcoology dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik dalam memecahkan soal yang dapat digambarkan dalam bagan diatas.