BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kegiatan yang dilakukan ketika seseorang itu terlahir dan berlangsung seumur hidup, sesuai Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa yang dimaksud dengan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam proses belajar mengajar terdapat banyak faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran, faktor tersebut diantaranya adalah pendidik, peserta didik, lingkungan, metode belajar, dan media pembelajaran. Dalam kurikulum 2013 peran guru tidak hanya sebagai satu-satunya sumber belajar yang bisa melakukan apa saja, melainkan guru sebagai mediator dan fasilitator aktif untuk mengembangkan potensi aktif siswa. Menurut Usman (2011), salah satu peranan guru adalah sebagai fasilitator yang berusaha menciptakan kondisi belajar mengajar, mengembangkan bahan pelajaran dengan baik, dan meningkatkan kemampuan siswa untuk menyimak pelajaran dan menguasai tujuan – tujuan pendidikan yang harus mereka capai.

Menurut Mayes, Gloria dan J. Michael (2015) dalam *"If Educational technologist are to get The challenges of The 21st Century"* bahwa teknologi pendidikan harus dapat menghadapi tantangan abad ke-21. Proses pembelajaran abad ke-21 mengharuskan pengintegrasian Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini, teknologi adalah penerapan dan pemanfaatan berbagai cabang Ilmu Pengetahuan yang menghasilkan nilai bagi pemenuhan kebutuhan dan kelangsungan hidup, serta peningkatan mutu kehidupan manusia (UU RI No. 12 Tahun 2012).

Dalam penelitian Toni, Kerich dan Koross (2016) menunjukkan bahwa TIK sebagai alat yang tepat dalam manajemen kurikulum. Dengan adanya teknologi tersebut, guru harus kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan TIK yang terintegrasi jaringan internet dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian Hue dan Jalil (2013) menunjukkan bahwa keberhasilan penggunaan teknologi dalam pendidikan sebagian besar bergantung pada sikap pendidik terhadap penggunaan teknologi. Pendidik sebenarnya menentukan bagaimana teknologi digunakan di kelas dan berperan penting dalam keberhasilan integrasi teknologi dalam pendidikan. Menurut Rosenberg (dalam Mukarom dan Rusdiana, 2017) berkembangnya penggunaan teknologi informasi dan komunikasi menyebabkan terjadinya lima pergeseran dalam proses pembelajaran, yaitu: (1) dari pelatihan ke penampilan, (2) dari ruang kelas ke tempat lain dan tidak hanya selama jam pelajaran berlangsung, (3) dari kertas ke komputer *on line* atau saluran, (4) dari fasilitas fisik ke fasilitas jaringan kerja, dan (5) dari waktu siklus ke waktu nyata.

Salah satu media pembelajaran yang menggunakan teknologi komputer, jaringan komputer dan/atau Internet dikenal sebagai *e-learning*. *E-learning* dapat menjangkau semua aspek yang berhubungan dengan pendidikan dan teknologi. *E-learning* sangat efektif dan berguna di pendidikan, bahwa siswa atau pembelajar yang berada didaerah yang jauh juga diuntungkan dengan *e-learning* atau *blended learning* untuk tujuan tertentu (Khan, 2016). *E-Learning* merupakan sebuah inovasi yang mempunyai kontribusi sangat besar terhadap perubahan proses pembelajaran, dimana proses belajar tidak lagi hanya mendengarkan uraian materi dari guru tetapi siswa juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain. Materi bahan ajar dapat divisualisasikan dalam berbagai format dan bentuk yang lebih dinamis dan interaktif sehingga murid akan termotivasi untuk terlibat lebih jauh dalam proses pembelajaran tersebut. Pardamen, B & Suparyanto, T (2014) menyatakan bahwa implementasi *e-learning* penting dalam memaksimalkan proses pembelajaran.

Pengaplikasian *e-Learning* dalam suatu pembelajaran dapat dilakukan dengan aplikasi yang dikenal dengan nama LMS (*Learning Management System*). LMS merupakan perangkat lunak komputer yang didesain untuk pembelajaran secara *online*, distribusi materi pembelajaran secara online dan memungkinkan untuk berkolaborasi antara guru dan siswa secara virtual. LMS memungkinkan untuk mengatur setiap aspek pembelajaran, dari registrasi siswa hingga penyimpanan hasil tes, dan memungkinkan siswa untuk menerima tugas secara digital serta tetap berinteraksi dengan siswa. Wijayanti (2017) mengungkapkan bahwa terdapat beberapa jenis *Learning Management System* yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran diantaranya adalah *Schoology, Learnboos, Edmodo, Moodle* dan lain-lain.

Schoology merupakan salah satu LMS berbentuk web sosial yang menawarkan pembelajaran sama seperti di dalam kelas secara percuma (gratis) dan mudah digunakan seperti media sosial *Facebook*. Dengan kemudahan yang diberikan melalui pembelajaran *e-learning* menggunakan *schoology* seharusnya dapat memberikan kemajuan yang pesat bagi perkembangan pendidikan di Indonesia. Pemilihan aplikasi *Schoology* dikarenakan *schoology* merupakan media yang dibuat untuk dimanfaatkan khusus untuk keperluan pendidikan yang tampilannya sangat mudah dimengerti. Adapun keunggulan yang dimiliki *schoology* yaitu dapat membantu guru memberi tes secara *online*, memungkinkan siswa untuk mengirim artikel atau blog, guru dapat mengembangkan ruang diskusi dimana siswa dapat bekomunikasi satu dengan yang lainnya.

Semua mata pelajaran yang ada di sekolah dapat diintegrasikan dengan teknik informasi dan komunikasi. Salah satunya adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Menurut Sumaji (1998) Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau *sains* (dalam arti sempit) sebagai disiplin ilmu terdiri atas *psysical Sciences* dan *Life Sciences*. *Sains* dibentuk karena pertemuan dua orde pengalaman. Orde pertama didasarkan pada hasil observasi terhadap gejala/fakta, dan orde kedua didasarkan pada konsep manusia mengenai alam semesta. Kemajuan IPTEK yang sangat pesat sangat mempengaruhi perkembangan pendidikan IPA,

terutama di negara-negara yang sudah maju. Keterkaitan antara *sains*, teknologi dan masyarakat makin lama makin terasa. Dalam pembelajaran, IPA sangatlah dekat dengan alam dan lingkungan sekitar, namun tidak dapat dipungkiri bahwa IPA juga dapat dipelajari menggunakan TIK sesuai dengan tuntutan jaman sekarang ini, karena IPA merupakan mata pelajaran atau ilmu yang bersifat dinamis.

Berdasarkan observasi awal, guru SMK Muhammadiyah Delanggu, masih melakukan pembelajaran konvensional. Pembelajaran konvensional yang dimaksud di sini adalah pembelajaran yang penyampaian materinya diuraikan oleh guru dengan media pembelajaran yang standar, misalnya *powerpoint*, video, atau lingkungan sekitar. Dengan kurangnya inovasi media pembelajaran, menyebabkan motivasi dan hasil belajar siswa rendah. Di sisi lain, sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah seperti jaringan internet kurang dioptimalkan. Hal ini terlihat pada kurang dimanfaatkannya internet sebagai sumber belajar, yang hanya dimanfaatkan siswa untuk *browsing* materi pelajaran saja, atau hanya digunakan untuk mata pelajaran tertentu. Dengan adanya fasilitas internet di sekolah memungkinkan siswa mengakses internet dengan mudah melalui laptop atau *netbook*nya bahkan *gadget*nya, hal ini dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran maupun sebagai media siswa untuk menguatkan pemahaman materi kapanpun dan dimanapun.

Pentingnya penelitian ini adalah untuk mengetahui pemanfaatan *Learning Management System Schoology* dalam pembelajaran IPA dan untuk mengetahui keefektivitasanya. Dan dari beberapa pemaparan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Efektivitas Pembelajaran IPA Berbasis *Learning Management System Schoology* di SMK Muhammadiyah Delanggu"

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar siswa.
2. Motivasi belajar siswa rendah

3. Guru IPA di SMK Muhammadiyah Delanggu belum memanfaatkan TIK secara optimal dalam proses pembelajaran.
4. Penggunaan internet belum optimal sebagai media belajar.
5. Kurangnya inovasi media pembelajaran.
6. Kurangnya interaksi guru dan siswa dalam pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini dimaksudkan agar penelitian yang dilakukan lebih terarah, terfokus, dan tidak meluas. Adapun permasalahan yang perlu dibatasi adalah pada inovasi media pembelajaran yang aktif dan interaktif dengan pengintegrasian *E-Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pada penelitian ini difokus pada efektivitas penggunaan media pembelajaran IPA berbasis *Learning Management System Schoology* di SMK Muhammadiyah Delanggu.

Pemilihan *Learning Management System Schoology* karena *Schoology* menawarkan pembelajaran gratis dan mudah digunakan dan dilengkapi dengan berbagai fasilitas seperti tes secara *online*, memungkinkan siswa mengirim artikel, terdapat ruang diskusi dimana siswa dapat berkomunikasi satu dengan yang lainnya. Penelitian ini terbatas pada mata pelajaran IPA, karena IPA merupakan mata pelajaran yang bersifat dinamis sehingga harus mampu menjawab tantangan zaman yang dalam pembelajarannya harus dapat diintegrasikan dengan TIK.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pembelajaran IPA di kelas X Program Keahlian Bisnis Manajemen di SMK Muhammadiyah Delanggu?
2. Bagaimana pengembangan pembelajaran IPA berbasis *Learning Management System Schoology* di SMK Muhammadiyah Delanggu?
3. Bagaimana kelayakan pembelajaran IPA berbasis *Learning Management System Schoology* di SMK Muhammadiyah Delanggu?
4. Bagaimana efektivitas pembelajaran IPA berbasis *Learning Management System Schoology* di SMK Muhammadiyah Delanggu?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan, tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan pembelajaran IPA di kelas X Program Keahlian Bisnis Manajemen di SMK Muhammadiyah Delanggu?
2. Mengembangkan pembelajaran IPA berbasis *Learning Management System Schoology* di SMK Muhammadiyah Delanggu?
3. Mengetahui kelayakan pembelajaran IPA berbasis *Learning Management System Schoology* di SMK Muhammadiyah Delanggu?
4. Mengetahui efektivitas pembelajaran IPA berbasis *Learning Management System Schoology* di SMK Muhammadiyah Delanggu?

F. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

   Memberikan sumbangsih pada dunia pendidikan tentang pengembangan *E-Learning* berbasis *Learning Management System Schoology* sebagai media pembelajaran yang aktif dan interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPA.

2. Praktis
   a. Bagi Guru
      1) Guru mendapatkan informasi tentang pemanfaatan *Learning Management System Schoology* sebagai media pembelajaran
      2) Guru dapat mengembangkan perannya sebagai fasilitator dan mediator dalam pembelajaran
   b. Bagi Kepala Sekolah

      Penerapan kebijakan mendukung pengembangan teknologi di lingkungan sekolah
   c. Bagi Peneliti yang akan datang

      Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi referensi sekaligus acuan dalam melakukan penelitian yang akan dat