

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masa sebelum kurikulum 2013 pembelajaran masih menggunakan metode ceramah/ekspositori yang dalam proses pembelajaran hanya berpusat pada guru, sedangkan pada pelaksanaan kurikulum 2013 proses pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru melainkan siswa juga turut berperan lebih aktif. Namun realitanya daya minat baca siswa pada buku masih rendah, siswa lebih menyukai berlama-lama di depan layar komputer atau *smartphone* daripada menghabiskan waktu untuk membaca buku.

Seiring dengan adanya globalisasi, perkembangan jaman berlangsung begitu pesat. Di era sekarang ini, manusia semakin mudah untuk bertukar informasi dengan siapa saja, dimana saja tanpa harus bertatap muka secara langsung. Salah satu bidang yang mendapatkan dampak cukup besar dalam perkembangan IPTEK adalah bidang pendidikan dengan terciptanya pembelajaran *e-learning*. Meskipun *e-learning* dapat dilaksanakan kapan saja dan dimana saja tetapi masih mengharuskan penggunaannya untuk berhadapan dengan peralatan elektronik yang tidak fleksibel untuk berpindah tempat (contoh: DVD player, TV, dan proyektor) atau Personal komputer (PC) yang terhubung ke internet menggunakan kabel LAN. Oleh karena itu *e-learning* belum sepenuhnya dapat menjadi solusi agar siswa

dapat belajar kapan saja dan dimana saja tanpa dibatasi oleh waktu dan tempat, menurut Nuryadi (2019:2).

Perkembangan berbasis teknologi dan informasi memiliki keunggulan yaitu menjadikan pembelajaran menarik dan inovatif, hal ini sangatlah penting dalam pembelajaran karena sesungguhnya pembelajaran yang menarik akan memberi dampak yang baik terhadap minat belajar siswa.

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk pendidikan dapat dilaksanakan dalam berbagai bentuk sesuai dengan fungsinya dalam pendidikan. Fungsi teknologi informasi dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk pendidikan sudah menjadi keharusan yang tidak dapat ditunda-tunda lagi. Berbagai aplikasi teknologi informasi dan komunikasi sudah tersedia dalam masyarakat dan sudah siap menanti untuk dimanfaatkan secara optimal untuk keperluan pendidikan. Pada kondisi riil, teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan nantinya berfungsi sebagai gudang ilmu, alat bantu pembelajaran, fasilitas pendidikan, standar kompetensi, penunjang administrasi, alat bantu manajemen sekolah dan sebagai infrastruktur pendidikan.

Salah satu inovasi perkembangan dalam pendidikan adalah diciptakannya sistem pembelajaran yang bersifat interaktif antara guru dengan siswa yaitu sistem pembelajaran *e-learning*. Dan dalam sistem *e-learning* untuk saat ini juga sudah sangat berkembang karena banyak aplikasi yang dihadirkan salah satunya adalah *Schoology mobile*. *Schoology*

mobile merupakan sistem pengatur mata pelajaran (*Course Management System*) yang memiliki tampilan menarik layaknya jejaring sosial.

Schoology mobile memiliki spesifikasi lebih lengkap dibandingkan dengan aplikasi lainnya seperti *Etmodo* dan *Moodle*. *Schoology* memiliki berbagai fitur seperti yang dapat dilakukan di dunia nyata, mulai dari pengecekan kehadiran, tes, kuis, hingga pengumpulan tugas peserta didik (Amiroh, 2013:14). *Schoology mobile* memungkinkan kolaborasi berbagai data individu, kelompok, dan diskusi kelas sehingga *schoology mobile* sangat cocok dijadikan sebagai media pembelajaran pendukung menggunakan *e-learning*.

Menurut Usman (2011:21), 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. Dalam hal ini, tentu diperlukan media yang dapat sesuai dengan perkembangan jaman. Media yang dipersiapkan harus terprogram dengan baik, karena perkembangan dari perubahan teknologi informasi dapat mempengaruhi semuanya.

Di dalam Pengantar Ilmu Pendidikan Abdul Munib (2004:59) perubahan teknologi memiliki 3 dampak penting, antara lain :

1. Perubahan teknologi dapat menciptakan suatu tuntutan bagi individu untuk memiliki keterampilan baru. Hal tersebut menyebabkan terjadi

perubahan kurikulum pada bidang – bidang yang dapat memenuhi tuntutan tersebut.

2. Perubahan teknologi menuntut agar suatu lembaga pendidikan dapat mempersiapkan lulusannya supaya menyesuaikan dengan perkembangan yang terjadi.
3. Pengaruh teknologi terhadap lembaga pendidikan adalah pada penggunaan media, komunikasi, transformasi dan revolusi bioteknologi.

Dengan adanya pendapat tersebut, dengan mengikuti perubahan teknologi yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis elektronika masa kini yang menarik dapat merangsang minat belajar siswa sehingga akan mempengaruhi prestasi belajar siswa.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di sekolah terkait. Dimana pengamatan awal ini dilakukan pada saat jauh sebelum pelaksanaannya. Selama ini guru disini mengajarkan praktik dan teori dengan menggunakan metode ceramah dan juga menggunakan media pembelajaran yang kurang efektif.

Sedangkan masalah yang dihadapi oleh siswa saat proses pembelajaran adalah waktu penyampaian materi yang diberikan oleh guru di dalam kelas kurang efektif sehingga siswa saat akan mencatat materi yang diberikan oleh guru mengalami kekurangan waktu. Dan tidak sedikit siswa yang akhirnya timbul rasa malas dalam belajar di kelas akibat hal itu, tidak sedikit pula siswa yang malah mengantuk saat pelajaran matematika. Siswa juga kurang minat dengan media yang digunakan oleh guru saat proses pembelajaran

dilaksanakan. Sehingga, siswa kurang fokus pada materi yang disampaikan di depan kelas. Hal ini tentu tidak akan efektif dalam mencapai hasil belajar yang memuaskan.

Menyikapi permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran, maka perlu upaya perbaikan dan inovasi dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu alternatif yang bisa dipakai adalah guru melakukan perbaikan dalam proses pembelajarannya, disini guru sebagai perancang dan organisator sehingga siswa memperoleh kesempatan untuk memahami dan mendalami materi ajar dari proses kegiatan belajar tersebut, peneliti akan mencoba menerapkan media pembelajaran *e-learning*. Berdasarkan kenyataan tersebut, maka peneliti mencoba untuk melakukan eksperimen dengan memanfaatkan internet yaitu suatu media pembelajaran berbasis e-learning yaitu *Schoology* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan pemaparan diatas, sangat diperlukan penelitian tentang penerapan *schoology mobile* untuk meningkatkan minat belajar dan prestasi belajar pada mata pelajaran matematika siswa SMP kelas VII yang diharapkan memberikan dampak positif yang sangat baik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti mencoba mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya minat siswa terhadap mata pelajaran matematika.

2. Prestasi belajar yang kurang memuaskan pada mata pelajaran matematika.
3. Timbulnya rasa malas siswa saat pelajaran matematika.
4. Tidak sedikit pula siswa yang mengantuk di kelas saat pelajaran matematika.
5. Dan siswa kurang fokus dalam belajar matematika di kelas.

C. Batasan Masalah

Agar yang dikaji lebih fokus dan terarah, maka peneliti membatasi masalah-masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Media *learning* yang digunakan dibatasi menggunakan *Schoology mobile*.
2. Penelitian dilakukan pada siswa SMP kelas VII.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis mencoba merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika setelah dilakukan penerapan system pembelajaran *e-learning* dengan menggunakan aplikasi *schoology mobile*?
2. Bagaimana peningkatan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika setelah dilakukan penerapan system pembelajaran *e-learning* dengan menggunakan aplikasi *schoology mobile*?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian sebagai berikut:

1. Mengetahui peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika setelah diterapkan sistem pembelajaran *e-learning* dengan menggunakan aplikasi *Schoolology mobile*.
2. Mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika setelah diterapkan sistem pembelajaran *e-learning* dengan menggunakan aplikasi *Schoolology mobile*

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberi manfaat sebagai berikut :

1. Bagi peneliti, sebagai pengalaman dan menambah pengetahuan tentang penerapan sistem pembelajaran berbasis *online* dengan menggunakan aplikasi *Schoolology mobile*.
2. Bagi peneliti lain, dapat digunakan sebagai referensi tambahan untuk mengembangkan penelitian lebih lanjut tentang penerapan pembelajaran via *smartphone*.
3. Bagi guru, dapat digunakan sebagai media tambahan untuk pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa.
4. Bagi siswa, sebagai media belajar yang menarik, tidak membosankan dan efektif dalam penggunaannya dapat diakses via *smartphone* maupun komputer/laptop.

5. Bagi pembaca, sebagai penambah pengetahuan tentang sistem pembelajaran berbasis *online* yang menarik dan efektif.