

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah



lebih banyak nyaman sehingga mereka akan dapat belajar kapan dan di mana mereka ingin (Beheshti et al., 2016). Pendidik juga dituntut untuk mampu mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran salah satunya adalah dengan

menggunakan media pembelajaran (Natalia, 2016 dan Sumardana, 2016). Pendidik dalam mengajar tidak cukup hanya dengan pandai menjelaskan suatu materi kepada siswa tetapi juga harus bisa mengelola kelas dengan baik, dengan menggunakan media pembelajaran (Adnyana, 2013).



...sisi kemandirian manusia. Kalangan generasi muda yang disebut juga generasi Z (Net Generation) merupakan kelompok umur yang sangat mudah menyerap perkembangan teknologi ini. Menurut Putra (2016) dan Purnomo (2016) generasi Z memiliki kesamaan dengan generasi Y, tapi generasi Z mampu

mengaplikasikan semua kegiatan dalam satu waktu (*multi tasking*) seperti: melakukan beberapa pekerjaan bersamaan, senang dengan sosial media, *browsing* menggunakan PC, dan mendengarkan musik menggunakan *headset*. Generasi baru ini yang disebut pribumi digital oleh Prensky (2001) memiliki



menggunakan media *power point* disaat menyampaikan materi ke peserta didik. Wawancara yang dilakukan dengan D (peserta didik kelas X MIA 1) pada tanggal yang sama bahwasanya media yang digunakan oleh pendidik

kurang menarik, pada *power point* yang ditampilkan hanya berupa tulisan saja kemudian dijelaskan lalu dicatat, sering kali peserta didik merasa bosan sehingga tidak menyukai pelajaran Fisika. Selain itu diterapkan juga metode diskusi ke peserta didik yang selanjutnya hasil diskusi disampaikan di depan



kelas. Pembelajaran menggunakan media elektronik (media *e-learning*) merupakan sebuah teknologi yang menggunakan teknologi internet, berupa media yang dapat menampilkan materi-materi khusus dan pertanyaan-pertanyaan serta memfasilitasi komunikasi untuk dapat saling bertukar informasi antara peserta didik dengan pengajar. Menurut Firmansyah (2015) dan Arif (2015) *e-learning* atau *electronic learning*

merupakan suatu proses perkembangan teknologi yang diaplikasikan dalam hal penyampaian pengetahuan untuk mendukung proses pembelajaran. E-learning menurunkan biaya pendidikan dalam segala hal dan hasilnya jauh lebih banyak berorientasi sebagai dibandingkan dengan belajar tradisional.



Salah satu LMS yang dapat diterapkan dalam pembelajaran adalah *Schoology*. *Schoology* merupakan lingkungan virtual di mana setiap anggota memiliki profil dengan informasi pribadi dan di mana pendapat dan sumber

daya dibagikan, forum diskusi diadakan dan memiliki alat lain seperti papan buletin, pesan pribadi yang memperkuat proses pembelajaran (Olmedo et al., 2018 dan Çepik et al., 2016). *Schoology* menurut Aminoto (2014) dan Firmansyah (2015) merupakan *website* yang memadukan *e-learning* dan



layak pakai. Media pembelajaran ini dilengkapi dengan petunjuk penggunaan, SK, KD, indikator dan tujuan pembelajaran. Namun media pembelajaran ini harus disertai dengan kemampuan penggunaan komputer yang baik.

Pengembangan *E-learning* Berbasis *Moodle* pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII yang dilakukan oleh Putra. Hasil penelitiannya menunjukkan produk *e-learning* berbasis *moodle* sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Produk yang dibuat dilengkapi forum diskusi, materi beserta contoh-



sebelumnya peneliti berinovasi dengan mengembangkan pembelajaran *e-learning* berbasis *schoolology* yang dilengkapi dengan KI/KD, tujuan pembelajaran, indikator pembelajaran, materi, contoh soal, dan video, semua dikemas dalam bentuk modul sebagai suplemen (tambahan) dalam

pembelajaran. Pada fitur *courses* disisipkan *Phet simulation* untuk menunjang kegiatan praktikum secara online dan dilengkapi dengan langkah kerjanya. Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti melakukan “Pengembangan Media *E-learning* Berbasis *Schoology* pada Mata Pelajaran Fisika di MAN 2 Padang.



media pembelajaran *e-learning* berbasis *schoology*. *Schoology* merupakan *website* yang memadukan *e-learning* dan jejaring sosial secara gratis

3. Media *e-learning* berbasis *schoology* dilengkapi dengan KI/KD, tujuan pembelajaran, indikator pembelajaran, materi contoh soal, evaluasi dan video pembelajaran, semua dikemas dalam bentuk *handout*. Pada fitur *courses* ditambahkan *phet simulation* untuk menunjang kegiatan



ini memuat konten materi dalam bentuk teks, gambar, dan video serta dilengkapi tes evaluasi. Konten materi tersebut berjalan pada mode *online* dan dapat diinstal pada smartphone, tablet dan laptop

3. Media pembelajaran fisika yang akan dikembangkan memenuhi kriteria valid dalam aspek kelayakan isi, kelengkapan, dan penggunaan bahasa, praktis dalam aspek kemudahan dan efektif dalam aspek minat belajar.

D. Perumusan Masalah



3. Menghasilkan media *e-learning* berbasis *schoology* pada materi hukum Newton kelas X yang efektif.

F. Kegunaan / Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat menambah khazanah ilmu pengetahuan tentang media *e-learning* berbasis *schoology*.



Spesifikasi media *e-learning* berbasis *schoology* yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Produk yang telah dikembangkan adalah media *e-learning* fisika berdasarkan kurikulum 2013 dengan menggunakan aplikasi *schoology*. Bentuk produk yang akan dikembangkan berupa media *e-learning* menggunakan aplikasi *schoology* dengan konsep-konsep dalam disiplin



- a. Materi yang dikembangkan, antara lain.
 - b. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar
 - c. Indikator dan Tujuan Pembelajaran.
 - d. Materi yang diangkat ke dalam video pembelajaran.
 - e. Contoh soal.
 - f. Soal tes (berserta jawabannya)
 - g. Simulasi animasi dan unjuran (media *phet simulation*)
 - h. Media pembelajaran *Handout*
 - i. *Handout*
- a. Pembelajaran IPA menggunakan *Schoology* dapat digunakan oleh siswa melalui sekurang-kurangnya satu
- mendukung pembelajaran menggunakan *Schoology*
- c. Peserta didik sebagai subyek penelitian dalam proses pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar yang telah dikembangkan.

2. Keterbatasan pengembangan media *e-learning* berbasis *schooly* adalah sebagai berikut.
 - a. Peserta didik harus mampu memahami kata-kata dalam aplikasi karena aplikasi menggunakan bahasa Inggris.



penelitian pengembangan yang dilakukan dengan menggunakan simulasi interaktif di internet yang memakai bahasa pemrograman java dan flash, dan dikembangkan oleh tim dari Universitas Colorado Amerika Serikat.