

# BAB I

## PENDAHULUAN

### **A. Latar Belakang**

Zaman sekarang sudah memasuki era industri 4.0, di mana perkembangan teknologi sudah semakin pesat. Sejalan dengan pembelajaran abad ke-21 yang merupakan era digital dapat melibatkan siswa dalam menggali pengetahuan dan wawasan dari berbagai sumber menggunakan teknologi yang akrab dengan kehidupan mereka (Noviyanti, Rusdi & Ristanto, 2019). Dunia pendidikan sekarang ini telah melahirkan banyak inovasi-inovasi baru, yaitu pembelajaran yang tidak lagi hanya dilakukan di dalam kelas atau sudah adanya kelas virtual. Artinya, ruang kelas bukan lagi satu-satunya tempat untuk belajar. Pembelajaran sudah tidak terbatas oleh ruang dan waktu, dapat dilakukan dimanapun dan tidak mengenal jarak (Al-Nuaim, 2012).

Kelas virtual dapat didukung dengan media pembelajaran digital yang sudah tidak lagi menggunakan teks saja, melainkan mengikutsertakan audio, video serta internet dalam pembelajarannya. Media pembelajaran ini juga dapat menjadi solusi untuk kondisi atau situasi yang tidak memungkinkan dilakukannya pembelajaran tatap muka, contohnya kondisi dilanda pandemi Covid-19. Namun pada faktanya, pengembangan media pembelajaran yang mengaitkan teknologi belum maksimal. Fakta tersebut diperkuat Onta (2018) dalam penelitiannya yang menunjukkan bahwa penggabungan pembelajaran dalam jaringan (daring) dan luar jaringan (luring) belum dimaksimalkan penerapannya kepada peserta didik, dikarenakan pendidik yang kurang mengetahui cara memaksimalkan teknologi untuk dikaitkan dalam media pembelajaran. Adapun kecemasan yang peserta didik alami selama pembelajaran daring yaitu potensi penurunan nilai ujian hingga ketidaksiapannya dalam menghadapi tingkat berikutnya, dikarenakan kurangnya penguasaan materi membuat peserta didik kesulitan dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan (Oktawirawan, 2020). Kondisi ini menuntut guru perlu terampil dalam menerapkan berbagai cara untuk melakukan pembelajaran daring dengan efektif (Kaufmann & Vallade, 2020)

Peningkatan hasil pembelajaran dapat tercapai jika peserta didik terlibat aktif serta mandiri dalam kegiatan belajar mengajar dan tentunya harus ada media untuk memfasilitasi peserta didik untuk lebih aktif (Miarsyah, Rusdi, Aryani & Ichsan, 2019). Pembelajaran yang hanya menggunakan media konvensional membuat pengetahuan peserta didik dangkal (Ichsan, Sigit & Miarsyah, 2019). Berdasarkan hal tersebut, maka akan dikembangkan media pembelajaran daring yang efektif. Kebutuhan pengembangan media pembelajaran ini dapat ditunjang melalui salah satu jenis aplikasi LMS (*Learning Management System*). Beberapa jenis LMS yang telah diketahui adalah *Moodle*, *Edmodo*, *Google Classroom*, dan *Schoology*. Saat ini aplikasi yang sering digunakan untuk mendukung pembelajaran daring adalah *Google Classroom* (77%) dan *Whatsapp* (66%) (Oktawirawan, 2020). Namun, aplikasi *Google Classroom* memiliki kekurangan seperti tidak adanya fitur daftar hadir peserta didik serta tidak adanya grafik yang memperlihatkan keaktifan peserta didik. Kekurangan tersebut dapat diatasi dengan kelebihan yang dimiliki oleh aplikasi LMS *Schoology*.

*Schoology* merupakan media pembelajaran berupa website yang memadukan pembelajaran *online* dan jejaring sosial yang dapat mendukung pembelajaran digital (Aminoto & Phatoni, 2014). Aplikasi LMS ini juga lebih banyak keuntungan daripada aplikasi LMS yang lainnya karena tidak memerlukan *hosting* dan pengelolanya lebih *user friendly*. Di sisi lain juga termuat fitur-fitur yang mampu menunjang pembelajaran, dapat membuat media pembelajaran berupa audio maupun video, terdapat daftar hadir peserta didik, terdapat grafik yang memperlihatkan keaktifan peserta didik, adanya aplikasi-aplikasi edukasi dari *website* lain yang dapat di unduh di dalam *Schoology* sendiri dan tidak ada batasan jumlah *file* yang diunggah (Apriyana, Wirya, & Parmiti, 2015). Dengan fitur-fitur tersebut dapat membantu peserta didik lebih leluasa untuk mengakses pembelajaran. Menurut Purba, Sipahutar & Edi (2017) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa *Schoology* sangat berpengaruh terhadap motivasi dan pencapaian peserta didik pada pembelajaran Biologi daripada menggunakan *Power Point*.

Hal tersebut membuat *Schoology* akan dikembangkan sebagai aplikasi pendukung dalam menunjang media pembelajaran *e-learning*. Dalam

pengembangannya, media pembelajaran ini sangat mengaitkan gambar ataupun video dan salah satu materi yang banyak menggunakan gambar-gambar representatif adalah materi struktur jaringan tumbuhan dan hewan. Materi ini dianggap cukup sulit bagi peserta didik SMA, karena selama ini guru dan peserta didik hanya beracuan dari satu sumber dan guru jarang menggunakan alat bantu seperti gambar-gambar yang representatif untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran (Bhayangkari, 2017). Sejalan dengan hasil angket analisis kebutuhan yang menyatakan bahwa peserta didik sedikit kesulitan memahami materi struktur jaringan tumbuhan dan hewan karena kurangnya media pembelajaran yang memuat gambar representatif (lihat Lampiran 4). Dengan begitu, materi ini tepat jika ditunjang dengan aplikasi *Schoology*, karena dapat memuat media pembelajaran *e-learning* yang mampu meningkatkan pemahaman peserta didik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka akan dilakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis *Schoology* pada Materi Struktur Jaringan Tumbuhan dan Hewan”

### **B. Fokus Penelitian**

Penelitian ini difokuskan pada Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis *Schoology* Pada Materi Struktur Jaringan Tumbuhan dan Hewan agar layak digunakan sebagai sumber belajar pendukung di Sekolah Menengah Atas.

### **C. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian, maka perumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: “Apakah media pembelajaran *e-learning* berbasis *Schoology* pada materi Struktur Jaringan Tumbuhan dan Hewan layak dan efektif digunakan sebagai sumber belajar pendukung?”

### **D. Manfaat Hasil Penelitian**

1. Bagi peserta didik, media pembelajaran *e-learning* berbasis *Schoology* diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber belajar pendukung dan peserta didik mampu memahami materi pembelajaran.

2. Bagi guru, media pembelajaran *e-learning* berbasis *Schoology* diharapkan dapat memudahkan guru dalam proses belajar mengajar dan membuat pembelajaran menjadi lebih bervariasi.
3. Bagi peneliti, dapat membuat pengembangan media pembelajaran dengan mengaplikasikan teknologi, pengetahuan, pengalaman dan keterampilan yang sudah didapatkan.

