

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Era revolusi industri 4.0 merupakan era dimana hidup manusia berorientasi pada teknologi yang berkembang dan menjadi tantangan bagi manusia generasi saat ini. Hal ini dikarenakan permasalahan yang ada di era revolusi industri lebih kompleks dan manusia harus mampu bertahan dalam mengatasi permasalahan-permasalahan yang ada di era saat ini. Perkembangan teknologi informasi di era revolusi industri 4.0 belakangan ini berkembang dengan kecepatan yang sangat tinggi, sehingga dengan perkembangan ini telah mengubah paradigma pendidikan dalam mengembangkan model pembelajaran yang berbasis teknologi.

Mengikuti era revolusi industri 4.0, tentunya model pembelajaran menggunakan metode yang diberikan kepada peserta didik perlu menyesuaikan dengan eranya. Salah satu model pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik yang sesuai pada era saat ini adalah *blended learning*. Menurut Izzudin dalam (Rizkiyah, 2015) *blended learning* adalah gabungan dari keunggulan pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka (*face to face learning*) dan secara virtual (*e-learning*). Pembelajaran *online* atau *e-learning* dalam *blended learning* menjadi perpanjangan alami dari pembelajaran ruang kelas tradisional yang menggunakan model tatap muka (*face to face learning*).

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat mendorong berbagai lembaga pendidikan memanfaatkan sistem *e-learning* untuk meningkatkan efektivitas dan fleksibilitas pembelajaran. Melalui *e-learning*, materi pembelajaran dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Materi dapat diperkaya dengan berbagai sumber belajar termasuk multimedia dengan cepat dapat diperbarui oleh pengajar.

Penerapan *blended learning* adalah kombinasi pembelajaran tradisional dan lingkungan pembelajaran elektronik. *Blended learning* menggabungkan aspek pembelajaran berbasis *web/internet*, *streaming video*, komunikasi audio *synchronous* dan *asynchronous* dengan

pembelajaran tradisional “tatap muka” (Syukur dalam Rizkiyah : 2015). Selain itu dalam pembelajaran *online* bisa menggunakan *web, blog, facebook, twitter, moodle, edmodo, schoology* maupun situs-situs lain untuk pembelajaran *online*.

Konsep *e-learning* dengan metode *blended learning* ini, nantinya diharapkan mampu memberikan peningkatan hasil belajar siswa dengan pemanfaatan penggunaan teknologi digital. *Blended learning* dalam penelitian ini adalah mengkombinasikan antara pembelajaran tatap muka dan pembelajaran *online learning (e-learning)* berbasis *schoology*. *Schoology* adalah jejaring sosial pribadi bagi guru dan siswa dengan *platform* sosial yang aman. *Schoology* dirancang oleh Jeremy Friedman, Ryan Hwang dan Tim Trinidad pada tahun 2007. Penggunaan *schoology* tidak terlalu sulit karena memiliki fitur yang sama dengan *facebook* dan juga menggunakan istilah-istilah yang biasa digunakan pada *facebook* seperti *Recent, Activity, Message, Course, Resource, Groups, Assignment, Attendance dan lain-lain*. (Wibawa : 2013)

Penelitian yang telah dilakukan oleh (Mahendra, Suryaningtyas, & Kristanti : 2016) dengan judul “Penggunaan Model Pembelajaran Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas VIII Di SMP 38 Surabaya” diperoleh simpulan bahwa model pembelajaran *blended learning* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hasil belajar kelas eksperimen lebih baik daripada hasil belajar pada kelas kontrol.

Mata pelajaran matematika masih dianggap sebagai mata pelajaran yang tidak mudah, memusingkan, dan tidak menarik oleh sebagian peserta didik kelas XI MIPA 5 di SMA Muhammadiyah 2 Surabaya. Selain itu ada faktor lain yang menjadikan matematika sulit dipahami, antara lain peserta didik kurang memiliki pengetahuan prasyarat serta kurang mengetahui manfaat pelajaran matematika yang dipelajarinya.

Proses pembelajaran matematika di kelas XI MIPA 5 masih banyak peserta didik yang kurang memerhatikan saat guru menerangkan di depan kelas. Selain itu, masih banyak fasilitas yang diberikan oleh sekolah untuk menunjang kelancaran pembelajaran di kelas yang belum dipakai

secara maksimal. Mencermati hal tersebut, model pembelajaran dipandang paling punya peran yang strategis dalam mendongkrak keberhasilan proses belajar mengajar. Oleh karena itu, guru dituntut untuk lebih menguasai dan menggunakan metode, strategi dan pendekatan dalam mendesain model pembelajaran yang tepat sehingga tercapai hasil belajar yang memuaskan.

Informasi yang diperoleh dari guru menyatakan bahwa ketuntasan hasil belajar matematika peserta didik kelas XI MIPA 5 SMA Muhammadiyah 2 Surabaya masih tergolong rendah karena hanya mencapai 12,5% peserta didik yang nilainya mencapai KKM yaitu ≥ 77 dengan nilai rata-rata kelas mencapai 52,97.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini mengkaji secara langsung pemanfaatan *e-learning* dengan memanfaatkan aplikasi *schoolology* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Model pembelajaran *blended learning* juga diharapkan dapat memecahkan masalah pembelajaran selama ini dengan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik. Pemilihan aplikasi *schoolology* dikarenakan *schoolology* merupakan media jejaring sosial yang khusus dibuat untuk dimanfaatkan bagi keperluan pendidikan.

Menurut Amiroh dalam (Efendi, 2013) menyebutkan beberapa kelebihan dari *schoolology*, antara lain : a) *Schoolology* menyediakan lebih banyak pilihan *resources* daripada yang disediakan oleh *edmodo*, b) *Schoolology* dapat menampung jenis soal (*question bank*) yang akan digunakan saat kuis, c) *Schoolology* menyediakan fasilitas *attendance* absensi yang digunakan untuk mengecek kehadiran siswa, d) *Schoolology* juga menyediakan fasilitas *analytic* untuk melihat semua aktivitas siswa pada setiap *course*, *assignment*, *discussion* dan aktivitas lain yang disiapkan untuk siswa.

Memperhatikan latar belakang yang telah diuraikan di atas, peneliti mengambil judul “**Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran *Blended Learning* Berbasis *Schoolology* Di SMA Muhammadiyah 2 Surabaya**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mengidentifikasi beberapa masalah yang akan dijadikan bahan penelitian sebagai berikut :

1. Saat pembelajaran matematika di kelas masih banyak peserta didik yang kurang memerhatikan saat guru menerangkan di depan kelas.
2. Mata pelajaran matematika masih dianggap sebagai mata pelajaran yang tidak mudah, memusingkan, dan tidak menarik oleh sebagian peserta didik kelas XI MIPA 5 di SMA Muhammadiyah 2 Surabaya.
3. Peserta didik kurang memiliki pengetahuan prasyarat serta kurang mengetahui manfaat pelajaran matematika yang dipelajarinya.

C. Batasan Masalah

Pembatasan masalah diperlukan agar penelitian lebih efektif, efisien dan terarah. Adapun hal – hal yang membatasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Peneliti hanya meneliti peserta didik kelas XI MIPA 5 di SMA Muhammadiyah 2 Surabaya pada Semester II Tahun Pelajaran 2018 – 2019.
2. Penelitian terbatas pada materi Turunan Fungsi Aljabar di kelas XI MIPA 5.
3. Penelitian ini hanya menerapkan model pembelajaran *blended learning* berbasis *schoolology*.
4. Software utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah *schoolology*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah di atas, rumusan masalah pada penelitian ini secara umum adalah “Bagaimana peningkatan hasil belajar matematika peserta didik kelas XI MIPA 5 di SMA Muhammadiyah 2 Surabaya dengan model pembelajaran *blended learning* berbasis *schoolology*?”

Secara lebih rinci diuraikan sebagai berikut:

1. Bagaimana peningkatan hasil belajar matematika peserta didik kelas XI MIPA 5 di SMA Muhammadiyah 2 Surabaya setelah menggunakan model pembelajaran *blended learning* berbasis *schoolology*?
2. Bagaimana aktivitas peserta didik kelas XI MIPA 5 di SMA Muhammadiyah 2 Surabaya setelah menggunakan model pembelajaran *blended learning* berbasis *schoolology*?
3. Bagaimana respon peserta didik kelas XI MIPA 5 di SMA Muhammadiyah 2 Surabaya setelah menggunakan model pembelajaran *blended learning* berbasis *schoolology*?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan di atas, maka tujuan umum penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar matematika peserta didik kelas XI MIPA 5 di SMA Muhammadiyah 2 Surabaya dengan model pembelajaran *blended learning* berbasis *schoolology*. Secara lebih rinci diuraikan sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar matematika peserta didik kelas XI MIPA 5 di SMA Muhammadiyah 2 Surabaya setelah menggunakan model pembelajaran *blended learning* berbasis *schoolology*.
2. Untuk mendeskripsikan aktivitas peserta didik kelas XI MIPA 5 di SMA Muhammadiyah 2 Surabaya setelah menggunakan model pembelajaran *blended learning* berbasis *schoolology*.
3. Untuk mendeskripsikan respon peserta didik kelas XI MIPA 5 di SMA Muhammadiyah 2 Surabaya setelah menggunakan model pembelajaran *blended learning* berbasis *schoolology*.

F. Indikator Keberhasilan

Hasil belajar peserta didik dikatakan meningkat bila banyaknya peserta didik yang mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) $\geq 80\%$, rata-rata skor aktivitas peserta didik tercapai jika $\geq 61\%$, sedangkan

rata-rata skor respon peserta didik tercapai jika terdapat $\geq 61\%$ memberikan respon positif sedangkan $< 61\%$ memberikan respon negatif.

G. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru dan sekolah :

1. Bagi Guru

Mempermudah kegiatan belajar karena guru tidak harus melakukan kegiatan tatap muka secara langsung dengan peserta didik. Guru cukup sebagai fasilitator yang baik di dalam aktivitas belajar.

2. Bagi Sekolah

Dapat mencetak peserta didik dan guru yang berkualitas dan berkompeten dengan penerapan model pembelajaran *blended learning* berbasis *schoolology*.

