

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Keberhasilan suatu negara tidak terlepas dari kemajuan pendidikan yang dilakukan oleh negara itu sendiri. Pendidikan merupakan tumpuan utama bagi perkembangan kehidupan di tanah air, sebab pada dasarnya pendidikan bertujuan untuk melahirkan insan yang bermutu dimana mereka akan siap menghadapi berbagai macam tantangan di masa depan. Oleh sebab itu, dalam Pembukaan UUD 1945 disebutkan tujuan negara Indonesia salah satunya adalah mencerdaskan kehidupan bangsa, upaya mencerdaskan kehidupan bangsa tersebut dapat dilakukan melalui pembangunan pendidikan.

Pasal 1 Bab 1 Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi yang ada pada dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Sedangkan pada Bab II Pasal 3 menyatakan:

“Pendidikan nasional berfungsi untuk berkembangnya potensi agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab” (Depdiknas, 2003).

Selain itu, terkait dengan penyelenggaraan pendidikan, Bab IV Pasal 13 ayat (1) mengatur bahwa jalur pendidikan yang meliputi pendidikan formal, nonformal, dan informal dapat saling melengkapi/ memperkaya satu sama lain. Dalam ayat (2) ditegaskan pendidikan yang diharapkan dapat dilaksanakan secara tatap muka dan / atau jarak jauh dengan sistem terbuka. Oleh karena itu, pendidikan seharusnya dijadikan sebagai sarana strategis untuk meningkatkan dan mengembangkan

potensi seluruh individu guna mewujudkan aspirasi bangsa Indonesia untuk pembangunan secara menyeluruh.

Kualitas pendidikan tidak terlepas dari upaya peningkatan komponen dasar sistem yang saling berhubungan yakni meliputi tenaga pendidik, peserta didik, kurikulum, metode, sarana dan prasarana sekolah. Proses pendidikan dalam penyelenggaraannya dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun karena pada dasarnya pendidikan tidak terbatas pada ruang, lokasi, waktu dan jarak. Hal tersebut dipengaruhi oleh keberadaan teknologi informasi dan komunikasi. Pesatnya perkembangan Teknologi Informasi (TI) berdampak signifikan terhadap hubungan antar individu masyarakat bahkan bangsa dan negara. Salah satu bentuk kemajuan teknologi pendidikan adalah munculnya istilah “*e-learning*”. *E-learning* merupakan landasan dan konsekuensi logis dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. *E-learning* dapat diartikan sebagai sistem pendidikan yang menggunakan aplikasi elektronik untuk mendukung penggunaan media internet dalam proses pengajarannya (Wahano, 2003).

Istilah *e-learning* bukanlah hal yang baru dalam dunia pendidikan. Sejarah *e-learning* di Indonesia di mulai sejak tahun 1990. Pada tahun ini merupakan era pelatihan berbasis komputer (CBT) atau pembelajaran berbasis komputer. CBT (*Computer Based Training*) adalah proses pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan PC atau komputer *standlone*. Baru pada tahun 1997 muncul *Learning Management System* (LMS) yang merupakan *soft application* untuk *e-learning* dan pelatihan *online* (Simanihuruk, 2019). Namun pada akhir-akhir ini, *e-learning* menjadi sebuah alternatif pembelajaran yang digunakan oleh hampir beberapa lembaga pendidikan di nasional. Mengingat bahwa pada awal tahun 2020, wabah virus menular yang dikenal dengan *Coronavirus Disease (Covid-19)* telah menggemparkan dunia. Virus tersebut pertama kali terdeteksi di Wuhan, China pada akhir Desember 2019, dan kemudian merebak pada Januari 2020.

*World Health Organization* (WHO) menyatakan penyakit virus corona (*Covid-19*) sebagai pandemi global pada Rabu, 11 Maret 2020. Keputusan ini didasarkan pada sebaran 118.000 kasus yang telah menjangkit 114 negara (*Covid-19*, 2020). Masyarakat yang melakukan aktivitas di luar rumah mudah terkena

paparan virus. Adanya fenomena tersebut telah menimbulkan perubahan besar di berbagai bidang, salah satunya dampak pada bidang pendidikan. Menyikapi hal tersebut, pemerintah Indonesia telah mengadopsi langkah-langkah *physical distancing* dan *social distancing* untuk membatasi kegiatan sebagai tindakan pencegahan. Dalam bidang pendidikan, kebijakan tersebut tertuang dalam Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 yang terbit pada tanggal 24 Maret 2020 perihal pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam keadaan darurat penyebaran penyakit *coronavirus (Covid-19)*. Kebijakan ini menghadirkan alternatif baru dalam pelaksanaan proses pendidikan di masa pandemi yakni *Work From Home (WFH)* atau disebut dengan belajar dari rumah.

Menurut data Technologue.id, pemanfaatan layanan pembelajaran *online* di Indonesia meningkat signifikan sebesar 98% dibandingkan tahun sebelumnya. Aplikasi *e-learning* merupakan salah satu layanan digital yang paling diminati di bidang pendidikan karena menjadi alternatif metode pengajaran virtual bagi pendidik dan peserta didik (Rizkia, 2020). Data menunjukkan bahwa ini membuktikan penggunaan internet Indonesia mencapai 175 juta pada awal tahun 2020, angka ini sama dengan 25,3 juta kunjungan baru internet per tahun (Datareportal, 2020). Namun, jumlah tersebut dapat berubah karena dari sekolah dasar hingga sekolah menengah, lebih dari 45 juta peserta didik telah menggunakan pembelajaran jarak jauh atau beralih ke pembelajaran virtual berbasis *e-learning*.

Penanganan *Covid-19* di berbagai wilayah Indonesia memiliki kebijakan yang berbeda. Dalam situasi darurat bencana *Covid-19* lembaga pendidikan khususnya di wilayah ibu kota Jawa Barat memberlakukan metode pembelajaran *full online*. Dilansir dari (CNN Indonesia, 2020) Gubernur Jawa Barat Ridwan Kamil mengatakan bahwa penanganan *Covid-19* di wilayah perkotaan memiliki tantangan yang lebih besar daripada wilayah pedesaan. Pasalnya potensi penyebaran virus lebih cepat terjadi di wilayah perkotaan padat, sehingga hal ini tidak dapat dipukul rata dengan membandingkan penyelenggaraan sekolah tatap muka yang sudah dilakukan oleh sebagian lembaga pendidikan di wilayah lain mengingat potensi penyebaran *virus* yang berbeda.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMP 30 Negeri Bandung bahwa dengan adanya pandemi *coronavirus* aktivitas pembelajaran di sekolah menjadi terhenti, hal ini karena kebijakan yang dikeluarkan pemerintah mengharuskan pembelajaran dilaksanakan di rumah atau belajar dari rumah (BDR). Dengan adanya kebijakan ini menyebabkan guru dan peserta didik kehilangan kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain dalam proses pembelajaran dan banyak materi pelajaran yang belum tersampaikan karena adanya pemadatan waktu. Akibatnya pemahaman peserta didik terhadap materi menjadi beragam mengingat bahwa setiap peserta didik memiliki perbedaan dan kemampuan masing-masing, sehingga daya serap terhadap materi yang disampaikan pun akan berbeda. Selain itu, perubahan mendadak dari metode pembelajaran tatap muka di ruang kelas menjadi pembelajaran jarak jauh dari rumah menunjukkan perlunya meningkatkan kemampuan guru.

Bagi beberapa mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman konsep terhadap materi yang disampaikan, salah satunya guru Pendidikan Kewarganegaraan dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam mengemas pembelajaran dan mengelaborasikannya dengan teknologi. Teknologi sebagai sarana utama dalam *e-learning* merupakan sebuah alternatif pembelajaran pada saat ini, tuntutan tersebut menjadi sebuah kebutuhan yang harus dipenuhi agar peserta didik dapat mencapai hasil belajar secara maksimal. Dengan demikian, untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu adanya strategi pembelajaran yang dilakukan oleh sekolah sebagai lembaga yang memfasilitasi belajar mengajar agar transformasi pembelajaran konvensional menjadi *e-learning* ini tidak menghalangi interaksi guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar.

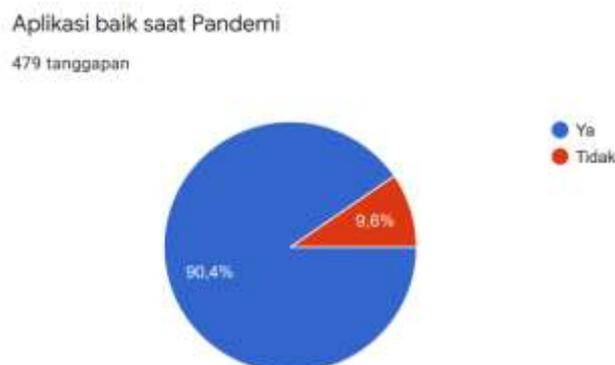
Upaya yang dapat dilakukan salah satunya yakni dengan pemilihan media pembelajaran sebagai penunjang dalam proses belajar mengajar pada kondisi dan situasi pandemi *Covid-19* yang tidak memungkinkannya dilaksanakan pembelajaran tatap muka. Menurut Indriana (2011: hal. 14) media pembelajaran dimaksudkan sebagai sarana komunikasi dalam proses pembelajaran, karena dikatakan terdapat proses penyampaian informasi dari pendidik kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran juga diartikan sebagai salah

satu faktor eksternal yang mempengaruhi keberhasilan kegiatan pembelajaran. Salah satu cara mengatasi pembelajaran antara guru dan peserta didik adalah dengan menggunakan sistem pembelajaran *online* melalui teknologi internet. Maka hadirnya *e-learning* ini menjadi sebuah alternatif pemanfaatan teknologi sebagai media penunjang pembelajaran agar tetap terlaksana. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Trilling dan Fadel dalam (Martini, 2018, hal. 24) bahwa tuntutan individu di abad 21 harus memiliki kecakapan atau keterampilan baik *hard skill* maupun *soft skill* agar dapat memasuki dunia kerja dan bersiap bersaing dengan negara lain.

SMP Negeri 30 Bandung merupakan salah satu sekolah yang telah memanfaatkan teknologi komunikasi dan informasi menggunakan media *e-learning* dalam proses pembelajaran *full online*. Siregar dan Nara menyatakan bahwa “*E-learning* merupakan salah satu pendekatan pembelajaran dengan menggunakan jasa bantuan perangkat elektronik, khususnya perangkat komputer” (Utami et al., 2017). Pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi sebagai media utama bukan merupakan sesuatu hal yang baru bagi SMP 30 Negeri Bandung. Pasalnya sekolah tersebut telah menggunakan *e-learning* sebagai media pembelajaran sebelum adanya pandemi *Covid-19*, seperti penggunaan Edmodo sebagai LMS yang pernah digunakan serta Edubox sebagai LMS yang digunakan khusus untuk pelaksanaan ujian sekolah yang sampai saat ini masih digunakan, sehingga saat perubahan model pembelajaran yang awalnya bertatap muka (konvensional) menjadi pembelajaran berbasis internet (*e-learning*) secara penuh sekolah dapat menyesuaikan perubahan tersebut dengan baik.

Namun, hal lain yang menjadi tantangan dalam pelaksanaan pembelajaran *e-learning* secara penuh ini adalah penyesuaian bagi peserta didik baru yang mana mereka langsung beradaptasi pada sistem *online* baik dalam hal pendaftaran maupun proses belajar mengajar. Selain itu, keterbatasan yang diciptakan dari situasi pandemi *Covid-19* yakni sulitnya interaksi bagi tenaga pendidik dalam memenuhi kelengkapan administratif akademik. Dengan demikian, SMP Negeri 30 Bandung mengambil langkah untuk menggunakan aplikasi *Schoology* sebagai media pembelajaran utama atau dapat dikatakan pula sebagai *server e-learning*

yang berbasis *Learning Management System (LMS)*. Penggunaan *Schoology* di sekolah tersebut masih dikatakan baru dan berlaku sebagai penunjang pembelajaran *e-learning* khususnya di masa pandemi *Covid-19*.



**Gambar 1.1**  
**Persentase hasil survei *Schoology***  
(Sumber: survei oleh SMP Negeri 30 Bandung, 2020)

Didasari pada survei awal yang dilakukan sekolah terhadap kepuasan pengguna (guru dan peserta didik) dalam menggunakan *Schoology* sebagai media pembelajaran setelah beberapa pekan terakhir yakni menunjukkan 90,4% dari 479 tanggapan menyatakan bahwa aplikasi tersebut merupakan media yang baik digunakan dalam proses pembelajaran *full online* khususnya untuk proses belajar mandiri, tentunya dengan beberapa kelebihan yang dimiliki oleh *Schoology*. Namun, disisi lain selain daripada pemilihan media yang tepat dalam menunjang proses pembelajaran *online/ e-learning* yakni bagaimana pemahaman peserta didik terhadap materi yang diterima selama proses pembelajaran berlangsung. Mengingat bahwa pembelajaran *full e-learning* ini membatasi interaksi antara guru dan peserta didik, yang mana notabene nya bahwa pembelajaran sangat memerlukan bimbingan dan arahan dari guru bukan hanya dalam mentransfer ilmu tapi bagaimana mereka mampu menjadi insan yang bermoral dan tahu akan hak dan kewajibannya sebagai warga negara.

Maka dalam hal ini yang menjadi sorotan ataupun pembahasan adalah tentang Pendidikan Kewarganegaraan. Kita ketahui bahwa Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu kurikulum pendidikan yang wajib ada di semua jenjang pendidikan, baik dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Wajibnya Pendidikan Kewarganegaraan ini adalah melatih peserta didik

Dini Agnestin, 2021

**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN E-LEARNING BERBASIS SCHOODOLOGY DALAM MENINGKATKAN CIVIC KNOWLEDGE PESERTA DIDIK PADA MATERI KEBERAGAMAN DI KELAS VII SMP NEGERI 30 BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

sebagaimana insan yang diharapkan oleh bangsa dan negara. Pasal 37 ayat (2) Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengatakan “Kurikulum pendidikan wajib memuat: Pendidikan Agama, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, dan Bahasa” (Sistem Pendidikan Nasional, 2003). Ketiga mata pelajaran tersebut mensyaratkan tujuan pendidikan nasional untuk mewujudkan Indonesia yang religius, bangsa yang menjunjung tinggi identitas dan bangga atas bahasa dalam negaranya.

Dalam Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah harus bisa menyentuh tiga aspek pengembangan kemampuan peserta didik. Seperti yang dinyatakan oleh Bloom dalam (Dzahiri, A.K, 1985: hal. 35) pengembangan kemampuan peserta didik mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotor antara lain. Domain kognitif meliputi pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesa, dan evaluasi; domain afektif meliputi penerimaan, respon, evaluasi, mengorganisir, dan representasi; dan domain psikomotor meliputi persepsi, kesiapan/kesediaan, imitasi/peniruan, peningkatan/ penyempurnaan, dan orisinalitas/penciptaan.

Konsep ini sejalan dengan pengembangan kompetensi dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, seperti yang dikatakan oleh Branson, M. (1998) bahwa seorang warga negara harus memiliki tiga kemampuan ideal, yaitu *civic knowledge* (pengetahuan kewarganegaraan), *civic disposition* (karakter kewarganegaraan, dan *civic skill* (keterampilan kewarganegaraan). Kemampuan akademik peserta didik mengenai teori atau konsep hukum, politik, dan moral warga negara yang merupakan ranah kognitif termasuk dalam pengembangan pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*). Mengenai karakter-karakter warga negara yang termasuk dalam ranah afektif ini dikembangkan melalui (*civic disposition*) watak kewarganegaraan. Kemudian kemampuan peserta didik baik secara intelektual maupun partisipasinya sebagai warga negara yang merupakan bagian dari ranah psikomotor dikembangkan dalam konsep *civic* yakni keterampilan kewarganegaraan (*civic skill*).

Pendidikan Kewarganegaraan menjadi ruh dalam meningkatkan *civic knowledge* peserta didik, komponen-komponen *civic knowledge* begitu kompleks dengan salah satunya adalah tentang keseharian kehidupan masyarakat. *Civic*

*knowledge* atau pengetahuan kewarganegaraan terkait dengan apa yang seharusnya dipahami oleh warga negara (Hartino, 2020). Pengetahuan ini sifatnya mendasar yakni tentang struktur dan sistem politik dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, serta nilai-nilai universal dalam masyarakat yang demokratis guna melahirkan rasa persatuan dan kepedulian terhadap sesama dari keberagaman dalam kerangka Kebhinnekaan Tunggal Ika.

Berkenaan dengan *civic knowledge* dalam pembelajaran, maka hasil belajar adalah apa yang peserta didik peroleh dalam kegiatan belajar di sekolah. Adapun hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu kemampuan kognitif peserta didik yang dipahami sebagai *civic knowledge* (pengetahuan kewarganegaraan) khususnya pada materi keberagaman dimana peserta didik dapat mengetahui dan memahami makna keberagaman dalam bingkai Bhineka Tunggal Ika. Oleh karena itu, pemahaman konsep *civic knowledge* dalam pembelajaran yakni harus adanya suatu model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik yang berkaitan dengan pembelajaran berbasis kecakapan abad 21 khususnya pembelajaran berbasis teknologi internet (Daryanto, 2016).

Menggunakan teknologi sebagai media yang berhubungan dengan *e-learning* untuk pembelajaran jarak jauh tidak hanya membutuhkan tenaga pendidik yang terampil dalam penggunaan teknologi, tetapi juga diperlukan sebuah rancangan yang baik yaitu inovasi materi atau persiapan untuk implementasi *e-learning* di sekolah. Salah satu platform yang dapat digunakan sebagai media *e-learning* secara interaktif adalah *Schoology*. *Schoology* adalah situs web yang menggabungkan fungsi jejaring sosial dan sistem manajemen pembelajaran yang menyediakan pembelajaran sama dengan ruang kelas secara gratis dan semudah digunakan seperti *Facebook* (Kusumantara et al., 2017). *Schoology* adalah jejaring sosial berbasis sekolah yang dikembangkan oleh Nicolas Borg dan Jeff O'Hara pada tahun 2008. *Schoology* dirancang untuk digunakan oleh guru, peserta didik dan orang tua (Azizah et al., 2017).

Beberapa keunggulan *Schoology* meliputi: (1) LMS *Schoology* menyediakan media sarana bagi guru untuk mendukung kegiatan pembelajaran *online*, (2) menyediakan *resources* bagi peserta didik dan guru untuk membangun

dan berpartisipasi dalam jaringan pembelajaran pribadi mereka, dan dapat dijalankan melalui browser apa saja, termasuk aplikasi seluler seperti, *android* dan *ios*, dan aplikasi lain yang dapat terhubung dan berinteraksi dengan program *Schoology*, seperti *google drive*, *twitter*, dan *facebook*, (3) *Schoology* sebagai komponen intruksional yang gratis untuk guru dan peserta didik (Utami et al., 2017).

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran melalui *Schoology* dapat meningkatkan hasil belajar. Salah satunya adalah penelitian *e-learning* berbasis *Schoology* yang dilakukan oleh Utami (2017). Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa *e-learning* berbasis *Schoology* akan berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Dengan bantuan sistem *Schoology*, guru dapat memperdalam proses pembelajaran dengan peserta didik di luar kelas (*out-of-class time*). *Schoology* membantu guru memberikan peserta didik berbagai peluang komunikasi, sehingga peserta didik dapat lebih mudah berperan dalam diskusi dan kerja tim. Selain itu, *Schoology* memiliki banyak fitur dan fungsi menarik untuk digunakan peserta didik.

Dalam proses pembelajaran berbasis *e-learning* ini, membutuhkan sebuah inovasi memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang mana peserta didik dapat memiliki daya tarik untuk mempelajari materi atas apa yang diberikan oleh pendidik melalui media tersebut, karena dalam pembelajaran *e-learning* menuntut peserta didik untuk lebih mandiri dalam mengolah informasi yang diterima. Karenanya *Schoology* merupakan bukti pesatnya perkembangan teknologi yang ada, *Schoology* merupakan platform media sosial untuk guru dan peserta didik fungsinya untuk berbagi ide, dokumen, agenda kegiatan, dan tugas, sehingga tercipta interaksi antara guru dan peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan *Schoology* sebagai pilihan media pembelajaran dapat membantu merealisasikan proses pembelajaran yang baik selama pembelajaran jarak jauh di SMP 30 Negeri Bandung.

Melalui media pembelajaran ini peserta didik diharapkan mampu untuk memahami materi tentang Keberagaman dengan menggunakan fasilitas yang disediakan oleh aplikasi *Schoology*. Konsep keberagaman ini dirasa penting untuk

dipahami peserta didik dengan melihat secara praktis bagaimana keterkaitan materi tentang keberagaman tersebut dengan situasi dan kondisi pandemi *Covid-19* saat ini yang mengharuskan seluruh elemen baik pemerintah maupun masyarakat untuk berkolaborasi dan bekerjasama dalam memerangi virus *Covid-19* demi terciptanya kehidupan normal seperti semula. Sebuah keberagaman pun dapat diartikan sebagai penerimaan terhadap perubahan. Penerimaan ini berpengaruh pada sikap dan respon masyarakat terhadap situasi khususnya saat pandemi, sehingga bagi peserta didik perlu diberikan pemahaman bagaimana menyikapi kondisi tersebut dengan sikap positif, saling menghargai dan membantu satu sama lain tanpa memandang adanya perbedaan dalam keberagaman.

Maka dengan adanya pemahaman yang baik dari peserta didik akan mata pelajaran yang diajarkan, diharapkan pula peserta didik mampu mencapai batas ketuntasan nilai atau Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dalam pembelajaran yang telah dilakukan sesuai capaian dari kompetensi dasar. Dengan batas KKM tersebut maka dapat dikatakan media pembelajaran ini berhasil karena memberikan dampak positif bagi proses pembelajaran. Namun jika sebaliknya, maka media ini tidak berhasil karena kurang dapat membantu proses pembelajaran dalam hal meningkatkan pemahaman atau *civic knowledge* peserta didik terhadap materi yang diajarkan oleh guru. Berdasarkan pada masalah tersebut maka urgensi dari penelitian ini yakni bagaimana sekolah dapat beradaptasi dengan pembelajaran *e-learning* secara penuh di tengah kondisi pandemi *Covid-19* yang mampu memanfaatkan teknologi secara baik dan tepat guna menunjang keterlaksanaan belajar yang efektif dan efisien.

Oleh karena itu, hadirnya aplikasi *Schoology* sebagai media pembelajaran berbasis *online* mampu memberikan solusi atas permasalahan yang muncul dalam pembelajaran jarak jauh ini. Dengan demikian peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Efektivitas Pembelajaran *E-learning* Berbasis *Schoology* dalam Meningkatkan *Civic Knowledge* Peserta didik pada Materi Keberagaman di Kelas VII SMP 30 Negeri Bandung”. Dalam hal ini peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian tentang bagaimana menciptakan, mengkreasikan, dan mengkolaborasikan antara penjelasan mengenai materi Keberagaman dalam Mata Pelajaran Pendidikan

Kewarganegaraan dan *civic knowledge* dengan media *e-learning* berbasis *Schoology*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, penulis mengajukan rumusan masalah pokok penelitian, yaitu mengenai “Efektivitas Pembelajaran *E-learning* Berbasis *Schoology* dalam Meningkatkan *Civic Knowledge* Peserta Didik pada Materi Keberagaman di Kelas VII SMP 30 Negeri Bandung”. Agar penelitian ini lebih terfokus pada permasalahan, maka masalah pokok tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana Perencanaan Pembelajaran *E-Learning* Berbasis *Schoology* di SMP 30 Negeri Bandung?
2. Bagaimana Penerapan Pembelajaran *E-Learning* Berbasis *Schoology* dalam Meningkatkan *Civic Knowledge* Peserta Didik pada Materi Keberagaman di Kelas VII SMP 30 Negeri Bandung?
3. Bagaimana Peningkatan *Civic Knowledge* Peserta Didik melalui Pembelajaran *E-Learning* berbasis *Schoology* pada Materi Keberagaman di Kelas VII SMP 30 Negeri Bandung?
4. Bagaimana Efektivitas Pembelajaran *E-learning* Berbasis *Schoology* dalam Meningkatkan *Civic Knowledge* Peserta Didik pada Materi Keberagaman di Kelas VII SMP 30 Negeri Bandung?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Tujuan Umum

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan gambaran mengenai keefektifan *e-learning* berbasis *Schoology* dalam meningkatkan *civic knowledge* peserta didik pada mata materi keberagaman di kelas VII SMP 30 Negeri Bandung.

### 2. Tujuan Khusus

Sedangkan secara khusus, penelitian ini dilakukan dengan tujuan sebagai berikut.

Dini Agnestin, 2021

**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN E-LEARNING BERBASIS SCHOODOLOGY DALAM MENINGKATKAN CIVIC KNOWLEDGE PESERTA DIDIK PADA MATERI KEBERAGAMAN DI KELAS VII SMP NEGERI 30 BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- a. Memberikan gambaran mengenai perencanaan pembelajaran *e-learning* berbasis *Schoology* yang diterapkan SMP 30 Negeri Bandung.
- b. Mengetahui penerapan pembelajaran *e-learning* berbasis *Schoology* dalam meningkatkan *civic knowledge* peserta didik pada mata materi keberagaman di kelas VII SMP 30 Negeri Bandung.
- c. Menjelaskan peningkatan *civic knowledge* peserta didik pada materi keberagaman di kelas VII SMP 30 Negeri Bandung.
- d. Menganalisis efektivitas pembelajaran *e-learning* berbasis *Schoology* dalam meningkatkan *civic knowledge* peserta didik pada materi keberagaman di Kelas VII SMP 30 Negeri Bandung.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Secara teori dan praktik diharapkan hasil penelitian dapat memberikan manfaat dan tentunya memberikan kontribusi bagi perkembangan pembelajaran serta memberikan masukan kepada pemerintah mengenai fakta di lapangan terkait pembelajaran *e-learning*.

##### **1. Segi Teoritis**

Penelitian ini memberikan sumbangsih khazanah ilmu dan pengetahuan yang berkaitan dengan keilmuan Pendidikan Kewarganegaraan khususnya dalam bidang pembelajaran serta memberikan pemahaman kepada pendidik dan peserta didik dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Bagaimana konsep pembelajaran yang baik ditujukan kepada peserta didik dan juga guru untuk mengaplikasikannya dalam pembelajaran yang sedang dilakukan.

##### **2. Segi Kebijakan**

Penelitian ini digunakan untuk memberikan informasi mengenai kebijakan terkait *e-learning* berdasarkan Pasal 118 ayat (1) Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan dimana *e-learning* dapat diartikan sebagai pendidikan jarak jauh yang bertujuan untuk meningkatkan tingkat pendidikan jarak jauh. Memperluas dan mendistribusikan akses pendidikan, serta meningkatkan kualitas dan relevansi pendidikan. Selain itu penelitian ini untuk menunjukkan suatu permasalahan yang muncul dalam pembelajaran secara *daring* yang membahas mengenai efektivitas penggunaan *e-*

*learning* yang disesuaikan dengan kurikulum di sekolah formal sebagai masukan kepada pemerintah.

### 3. Segi Praktis

- a. Mengoptimalkan peran dan fungsi *Schoology* sebagai media *e-learning* dalam proses pembelajaran di masa pandemi *Covid-19*.
- b. Mengoptimalkan peran peserta didik agar berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran *e-learning* berbasis *Schoology* sehingga dapat meningkatkan *civic knowledge* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan khususnya materi keberagaman.
- c. Menjadi rujukan khususnya bagi para guru Pendidikan Kewarganegaraan dalam mereorientasi pembelajaran *e-learning* berbasis *Schoology* yang memberikan sajian menarik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran.
- d. Sebagai rujukan bagi instansi pendidikan tentang bagaimana pembelajaran *e-learning* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

### 4. Segi Isu Sosial

Penelitian ini memberikan kajian akademik kepada masyarakat, khususnya persekolahan mengenai pentingnya memperbaharui strategi pembelajaran di zaman millennial. Diarahkan menggunakan media pembelajaran *e-learning* dalam membelajarkan pendidikan kewarganegaraan kepada peserta didik pada situasi pembelajaran *daring* sesuai dengan kondisi isu saat ini.

#### 1.5 Batasan Penelitian

Fokus penelitian ini adalah pada permasalahan yang akan dibahas yaitu “Efektivitas Pembelajaran *E-learning* Berbasis *Schoology* dalam Meningkatkan *Civic Knowledge* Peserta Didik pada Materi Keberagaman di Kelas VII SMP 30 Bandung”. Efektivitas yang dapat diukur mengacu pada sejauh mana sasaran atau tujuan (kualitas, kuantitas dan waktu) dapat dicapai (Mulyasa, 2002). Standar keefektifan yang digunakan dalam penelitian ini adalah meliputi tiga aspek: (1) kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran baik; (2) aktivitas peserta didik dalam pembelajaran baik; (3) hasil belajar peserta didik dalam konsep *civic knowledge* tuntas secara individu.

Dini Agnestin, 2021

**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN E-LEARNING BERBASIS SCHOODOLOGY DALAM MENINGKATKAN CIVIC KNOWLEDGE PESERTA DIDIK PADA MATERI KEBERAGAMAN DI KELAS VII SMP NEGERI 30 BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## 1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi ini terdiri dari lima bab, diantaranya:

1. BAB I Pendahuluan, meliputi latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.
2. BAB II merupakan Kajian Pustaka, yang meliputi konsep dan teori pendukung, pendapat ahli dan hasil penelitian sebagai bahan penelitian penulis, guna memberikan landasan kokoh akan urgensi penelitian yang diteliti.
3. BAB III Metode Penelitian, meliputi desain penelitian, metode penelitian, lokasi penelitian, objek penelitian, desain penelitian, proses pengembangan instrument, teknik pengumpulan data, analisis data serta komponen lainnya yang dijelaskan secara rinci.
4. BAB IV Temuan dan Pembahasan, meliputi data hasil temuan dan pembahasan teori-teori yang ada serta dari data pendukung. Melalui langkah ini, peneliti akan melihat masalah yang sedang diteliti dan solusi yang diberikan atas permasalahan yang ditemukan tersebut.
5. BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi, meliputi simpulan baik secara umum maupun simpulan secara khusus sesuai dengan tujuan penelitian, pemaparan implikasi dan menyajikan rekomendasi kepada pihak-pihak terkait sebagai solusi atas hasil penelitian dari permasalahan yang telah diidentifikasi dan dikaji dalam penelitian ini. Penulis berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat khususnya bagi penulis dan masyarakat secara umum.