

BAB I

PENDAHULUAN

Pada BAB I diuraikan beberapa hal, antara lain: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian, dan (6) manfaat penelitian.

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan upaya sistematis yang dilakukan sekolah untuk menciptakan proses pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif, untuk menjawab tantangan pembelajaran abad 21 (Zubaidah, 2016). Oleh karena itu Identifikasi kompetensi pembelajaran merupakan suatu hal yang penting dilakukan dalam menghadapi tantangan kemajuan zaman pada abad 21. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional sendiri dijelaskan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk berkembangnya potensi peserta didik 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. Terdapat delapan kunci dari tujuan pendidikan yaitu : beriman dan bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab. Salah satu tujuan pendidikan nasional secara tegas adalah menekankan unsur mandiri.

Mandiri disini dalam artian peserta didik mampu menjadi pelajar sepanjang hayat yang belajar dari berbagai macam sumber belajar. Hal ini tentu saja tidak bisa tercipta secara instan. Perlu sebuah proses dan pembiasaan yang dimulai dari bagai

mana peserta didik melakukan pembelajaran di kelas dan bagaimana guru mengambil posisi dalam pembelajaran, dan melatih mereka bagaimana mengkonstruksikan pengetahuannya sendiri. Peserta didik sebaiknya memiliki cukup keleluasaan untuk mengembangkan diri, menggali potensi yang ada di dalam dirinya sehingga bisa berkembang sesuai dengan minat dan bakat yang ada pada diri peserta didik tersebut. Guru lebih bertugas memfasilitasi proses pembelajaran, menciptakan ruang belajar yang baik serta menyediakan akses terhadap sumber sumber belajar yang relevan bagi pembelajaran. Pemberian bantuan kepada peserta didik dalam belajar disesuaikan dengan tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi sehingga bisa menumbuhkan rasa percaya diri dalam diri peserta didik dalam belajar dan berkembang menjadi pembelajar yang mandiri.

Di samping membentuk pembelajar yang mandiri yang mampu belajar sepanjang hayat, proses pembelajaran juga hendaknya disesuaikan dengan tuntutan zaman terutama tantangan abad 21 serta perkembangan teknologi di tengah era *society 5.0*. tuntutan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik dalam menghadapi perkembangan abad 21 dan era *society 5.0* antara lain keterampilan berpikir kreatif (*creative thinking*), berpikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking and problem solving*), berkomunikasi (*communication*), dan berkolaborasi (*collaboration*). Ke empat ketrampilan tersebut sering dikenal dengan istilah 4C.

Untuk mewujudkan pembelajaran yang mampu melahirkan pembelajar yang mandiri serta memiliki ketrampilan abad 21, peranan teknologi pembelajaran sangat penting. Teknologi pembelajaran adalah teori dan praktek dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, serta evaluasi tentang proses dan

sumber untuk belajar (Seels & Richey, 1994). Teknologi pembelajaran sendiri memiliki lima kawasan yaitu kawasan desain, kawasan pengembangan, kawasan pemanfaatan, kawasan pengelolaan dan kawasan penilaian.

Kawasan desain merupakan proses untuk menentukan kondisi belajar yang meliputi studi mengenai sistem pembelajaran, desain pesan, strategi pembelajaran, dan karakteristik pembelajaran. Kawasan pengembangan berarti proses penterjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik yang mencakup pengembangan teknologi cetak, teknologi audio visual, teknologi berbasis komputer dan multimedia. Kawasan pemanfaatan mencakup tindakan menggunakan metode dan model instruksional, bahan dan peralatan media untuk meningkatkan suasana pembelajaran. Kawasan Pengelolaan meliputi pengendalian teknologi pembelajaran melalui perencanaan, pengorganisasian, pengkoordinasian dan supervisi. Kawasan penilaian merupakan proses penentuan memadai tidaknya pembelajaran dan relajar yang mencakup analisis masalah, pengukuran acuan patokan, penilaian formatif, dan penilaian sumatif (Seels & Richey, 1994).

Era *society* 5.0 juga menuntut pembelajaran yang mendukung revolusi industri 4.0 dimana penetrasi digital sudah menyentuh hampir seluruh segmen kehidupan manusia termasuk dalam dunia pendidikan. Maka dari berbagai macam tuntutan itulah hendaknya paradigma proses pembelajaran hendaknya juga bergeser dan berubah menggunakan pendekatan yang mampu mempersiapkan diri peserta didik untuk menguasai kompetensi abad 21 dengan memanfaatkan kemajuan teknologi digital pada revolusi industri 4.0.

Proses pembelajaran sendiri merupakan suatu proses yang menyangkut bagaimana murid mampu menguasai konsep yang disampaikan, memahami prinsip dasar suatu masalah, mengolah data, dan mencari sumber fakta untuk dikuasai dan mampu melaksanakan pembelajaran yang diterapkan oleh guru (Nworgu dan Otum dalam Mufida, Sigit, & Ristanto, 2022). Peserta didik dituntut berperan serta aktif, mandiri serta melakukan kegiatan secara berkolaborasi dan mengkonstruksikan pengetahuannya. Guru lebih berperan sebagai fasilitator dalam membantu peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran dan memanfaatkan perangkat teknologi informasi dan komunikasi dalam menunjang proses pembelajaran demi menghadirkan pembelajaran yang bermakna dan sesuai dengan kodrat alam serta kodrat zaman peserta didik.

Penerapan model pembelajaran inovatif dalam setiap proses pembelajaran sudah digaungkan sejak lama oleh pemerintah. Serta menjadi perhatian khusus pada kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka. Pembelajaran inovatif dengan pendekatan saintifik pada kurikulum 2013 serta pembelajaran inovatif yang memperhatikan keberagaman peserta didik atau lebih dikenal dengan pembelajaran berdiferensiasi adalah roh dari kurikulum merdeka. Guru dituntut kreatif dan inovatif dalam merancang pembelajaran dengan memanfaatkan perangkat digital sehingga bisa meningkatkan kompetensi keterampilan berpikir kreatif (*creative thinking*), berpikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking and problem solving*), berkomunikasi (*communication*), dan berkolaborasi (*collaboration*) pada diri peserta didik.

Tegeh dan Budiartini (2017) dalam penelitiannya tentang pengaruh model pembelajaran question student have (QSH) berbantuan permainan ular tangga terhadap hasil belajar IPA menyatakan bahwa agar siswa mau lebih banyak terlibat secara langsung dalam pembelajaran, guru disarankan agar menggunakan model-model pembelajaran yang bervariasi dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hal ini sudah barang tentu bertujuan untuk membuat sebuah pembelajaran yang menyenangkan dan mendorong minat peserta didik dalam belajar. Jelas disini ditegaskan bahwa pentingnya kreatifitas seorang guru dalam merancang pembelajaran dengan model-model pembelajaran yang mampu menraik minat peserta didik dalam belajar sehingga nantinya mampu meningkatkan hasil belajarnya.

Namun realitas di lapangan tidaklah seperti itu, guru masih merasa bahwa pembelajaran konvensional dengan menggunakan model direct instructional adalah cara yang efektif dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Hal ini tak lepas dari tuntutan guru yang harus menyelesaikan materi pembelajaran dalam tengat waktu yang telah dicanangkan. Dengan model ini peserta didik akan pasif dan hanya menerima apapun informasi yang disampaikan oleh gurunya. Pembelajaran cenderung berjalan satu arah dengan kurang memberi ruang kepada peserta didik untuk berkembang serta mengekspresikan dirinya. Dengan demikian model ini kurang tepat untuk mengembangkan ketrampilan berpikir kreatif (*creative thinking*), berpikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking and problem solving*), berkomunikasi (*communication*), dan berkolaborasi (*collaboration*) pada diri peserta didiksesuai dengan tuntutan ketrampilan abad 21.

Hal ini juga menjadi salah satu penyebab kurangnya minat peserta didik dalam belajar yang ditunjukkan dengan peserta didik yang tidak mau berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar dikelas, tidak menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dan juga peserta didik merasa terpaksa mengikuti proses pembelajaran. Minat belajar yang menurun juga berimplikasi terhadap hasil belajar peserta didik, hal ini bisa dilihat dari rerata nilai ujian nasional yang semakin menurun dari tahun ke tahun seperti ditunjukkan pada Gambar 1.1



Gambar 1.1 Grafik Rerata Nilai Ujian Nasional

Dari tahun ke tahun kecenderungan rerata nilai ujian nasional mengalami penurunan yang cukup mencolok. Meski nilai tersebut sedikit membaik pada tahun 2019 namun belumlah mampu kembali ke rerata nilai pada dua tahun sebelumnya.

Permasalahan tersebut makin diperparah dengan pandemi *covid-19* yang melanda seluruh dunia mulai tahun 2020. Perubahan pembelajaran dari pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran daring serta dunia pendidikan nasional yang dipaksa berakselerasi dalam memanfaatkan teknologi dalam menunjang pembelajaran jarak jauh membuat proses pembelajaran berlangsung tidak optimal sehingga menimbulkan masalah baru bagi dunia pendidikan yaitu

terjadinya *learning loss*. *Learning loss* sendiri menurut *The Glossary of Education Reform* diartikan sebagai kehilangan atau keterbatasan pengetahuan dan kemampuan yang merujuk pada progres akademis, umumnya terjadi karena kesenjangan yang berkepanjangan atau diskontinuitas dalam pendidikan.

Selama kurang lebih dua tahun kondisi darurat pandemi *covid-19*, dunia pendidikan melakukan akselerasi luar biasa dalam memanfaatkan teknologi dan informasi dalam pembelajaran. Dalam kondisi tidak siap dan kurangnya pengetahuan tentang penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran baik itu oleh peserta didik, guru, kepala sekolah maupun dinas pendidikan, proses pembelajaran diarahkan menggunakan moda daring. Guru dilatih secara instan menggunakan aplikasi-aplikasi yang dapat menunjang proses pembelajaran daring. Peserta didik juga mulaiberadaptasi terhadap proses pembelajaran yang dirancang oleh gurunya secara daring, mulai dari yang paling sederhana menggunakan WA Group ataupun pesan instan lainnya, hingga menggunakan aplikasi *learning management system* seperti *google classroom*, *moodle* maupun yang lainnya.

Permasalahan serupa juga terjadi pada matapelajaran informatika di jenjang SMP. Dengan diterapkannya kurikulum merdeka oleh kementerian pendidikan yang mendorong pembelajaran lebih berpusat kepada peserta didik, namun kenyataan yang terjadi dilapangan guru masih menggunakan model *direct instruction* dan guru masih menjadi pusat dari proses pembelajaran, kurang memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk mengasah kreatifitas dan kemampuan berfikir kritis serta komunikasi dan kerjasamanya. Dampaknya sudah barang tentu juga

menurunkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran informatika. Guru juga hanya menggunakan perangkat teknologi dan informasi pada materi-materi tertentu dan lebih bersifat praktikum dengan instruksi sepenuhnya dari guru. Padahal karakteristik pembelajaran informatika keputusan kepala badan standar, kurikulum, dan asesmen pendidikan kementerian pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi nomor 008/H/KR/2022 tentang capaian pembelajaran pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah pada kurikulum merdeka adalah mengintegrasikan kemampuan berpikir komputasional, keterampilan menerapkan pengetahuan Informatika, serta pemanfaatan teknologi (khususnya TIK) secara tepat dan bijak sebagai objek kajian dan alat bantu untuk menghasilkan solusi efisien dan optimal dari persoalan yang dihadapi masyarakat dengan menerapkan rekayasa dan prinsip keilmuan Informatika. Dimana elemen-elemen dalam pembelajaran informatika saling terkait dengan muaranya adalah elemen praktika lintas bidang yang bertujuan melatih peserta didik bergotong royong untuk menghasilkan artefak komputasional secara kreatif dan inovatif sebagaimana disajikan dalam Gambar 1.2



Gambar 1.2 Bagunan Elemen Mata Pelajaran Informatika

Gambar 1.2 memperlihatkan elemen-elemen pembelajaran Informatika sebagai sebuah bangunan yang ditopang oleh pondasi elemen berfikir komputasioanl. Bangun tersebut ditopang oleh lima pilar elemen pembelajaran informatika yang berujung dalam praktika lintas bidang dengan mengaplikasikan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi didalamnya. Dengan bangun keilmuan informatika yang diharapkan sesuai dengan keputusan keputusan kepala badan standar, kurikulum, dan asesmen pendidikan kementerian pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi tersebut tentu saja dituntut kreatifitas guru dalam merancang dan mengemas sebuah pembelajaran agar mampu menumbuhkan minat peserta didik untuk belajar.

Penurunan minat belajar dan hasil belajar peserta didik ini tentu tidak bisa dibiarkan terus berlangsung dan semakin parah. Kondisi covid-19 yang semakin melandai dan diijinkannya kembali pembelajaran tatap muka merupakan sebuah tonggak awal bagi dunia pendidikan untuk kembali berakselerasi dalam melakukan proses pembelajaran yang mampu meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik guna menyiapkan peserta didik dalam menghadapi era revolusi industri 4.0 dan tantangan perkembangan zaman di abad 21 dimana peserta didik diharapkan memiliki kompetensi keterampilan berpikir kreatif, berpikir kritis dan pemecahan masalah, berkomunikasi, dan berkolaborasi.

Dari pemaparan diatas maka diperlukan perubahan proses pembelajaran yang mampu meningkatkan kompetensi 4C pada diri peserta didik serta sesuai dengan karakteristik mata pelajaran informatika. Dimana dari pemaparan diatas diperlukan sebuah model pembelajaran yang berorientasi terhadap proses dan menghasilkan

produk sebagai hasil serta memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengerjakan informatika itu sendiri dengan memecahkan permasalahan kehidupan sehari-hari. Model pembelajaran yang dapat mengakomodasi kegiatan tersebut adalah model pembelajaran berbasis proyek.

Menurut *Buck Institute for Education*, model *project based learning* (PjBL) adalah merupakan model pengajaran sistematis yang melibatkan peserta didik dalam mempelajari pengetahuan dan keterampilan melalui proses yang terstruktur, pengalaman nyata dan teliti yang dirancang untuk menghasilkan produk. Karakteristik dari pembelajaran berbasis proyek adalah mengembangkan kemampuan berfikir siswa yang memungkinkan mereka memiliki kreativitas, terampil dan mendorong peserta didik untuk bekerja sama (Sutrisna et al., 2020). Tahapan model PjBL diawali dengan kegiatan difokuskan pada pertanyaan atau permasalahan, merancang tahapan penyelesaian proyek, mengumpulkan dan menganalisis data, menyusun laporan dan mengkomunikasikan hasil kegiatan proyek.

Untuk memilih strategi yang tepat dalam pembelajaran maka salah satu yang dapat menjadi pertimbangan penting adalah akselerasi yang luar biasa dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi selama pandemi covid-19. Di samping itu dalam rilis laporan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menyatakan bahwa pada tahun 2021-2022 penetrasi internet di Indonesia mencapai 77,2% pada di tahun 2018 penetrasi internet di Indonesia masih berada pada angka 64.8%. Untuk itu model PjBL dintegrasikan sebagai konten *e-learning* akan memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan perkembangan zaman

pada era revolusi industri 4.0 serta mengoptimalkan akselerasi penggunaan teknologi dalam pembelajaran yang sudah terlaksana selama ini.

Pembelajaran *e-learning* sendiri dapat diklasifikasikan menjadi 3 katagori yaitu *adjunct*, *mixed/blended*, dan *fully daring*. Pada penelitian ini *e-learning* yang diterapkan adalah *adjunct* dimana semua dalam proses pembelajaran dengan model *project based learning* akan difasilitasi dengan *google classroom* sebagai *learning management system*. Pembelajaran tetap dilaksanakan dengan tatapmuka secara langsung dengan menggunakan media komputer dan LCD proyektor sebagai alat bantu pembelajaran.

Ada banyak laporan yang menunjukkan keberhasilan penggunaan model pembelajaran *project based learning* dan *e-learning* dalam pembelajaran. Anette Markula dan Maija Aksela (2022) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa PJBL dapat secara khusus mempromosikan penggunaan kolaborasi, artefak, alat teknologi, pemusatan masalah, dan praktik ilmiah tertentu, seperti melakukan penelitian, mempresentasikan hasil, dan refleksi dalam pendidikan sains. Penelitian Febrianita (2019) menunjukkan terdapat perbedaan keterampilan berpikir kritis antara peserta didik yang belajar dengan *blended learning* berbasis *project* dan peserta didik yang belajar dengan model pembelajaran langsung dengan hasil yang lebih baik pada pembelajaran dengan *blended learning* berbasis *project*.

Penelitian Unala & Hasturkb (2019) menemukan bahwa metode *e-learning* memiliki efek positif pada prestasi kimia peserta didik pada topik asam-basa. Ahmad Al Yakin, et al (2022) menyatakan bahwa penggunaan Google Classroom

sebagai sarana pengajaran di perguruan tinggi sangat menarik, memotivasi siswa, meningkatkan sikap positif siswa, dan sangat bermanfaat.

Berdasarkan efektivitas model *project based learning* (PjBL) dan strategi *e-learning* dalam pembelajaran, maka untuk mendapatkan hasil yang optimal, dalam penelitian ini model PjBL diintegrasikan sebagai konten *e-learning* menjadi model *project based e-learning* (PjBeL). Model ini diharapkan dapat memaksimalkan proses pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi dan mendorong peserta didik untuk mengerjakan proyek terkait pembelajaran sehingga keterampilan berpikir kritis dan prestasi belajar peserta didik meningkat. Penelitian tentang perpaduan PjBL dengan strategi *e-learning* telah dilakukan oleh Sigit, D. V.; Ristanto, R. H.; Mufida, S. N (2020) dimana dalam penelitiannya menemukan bahwa model pembelajaran PjBeL-STEAM dapat direkomendasikan untuk membantu siswa tingkat menengah dalam memahami suatu konsep. Disamping itu Asniati Bahari, et al (2022) dalam penelitiannya menemukan bahwa pembelajaran jarak jauh yang dikombinasikan dengan pembelajaran berbasis proyek dapat menjadi metodologi pengajaran yang dapat membantu siswa memperoleh pengetahuan dalam situasi pandemi.

Namun dari pemaparan penelitian sebelumnya belum diungkapkan sejauh mana pengaruh model pembelajaran *project based e-learning* terhadap minat dan hasil belajar siswa SMP terutama pada mata pelajaran informatika. Oleh karena itu pada penelitian ini akan diuji pengaruh model pembelajaran *project based e-learning* terhadap minat dan hasil belajar peserta didik pada siswa kelas IX SMP.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, penulis mengidentifikasi permasalahan sebagai berikut.

1. Hasil belajar peserta didik peserta didik masih rendah karena guru masih menerapkan pembelajaran yang berpusat kepada guru pada setiap pokok bahasan yang diajarkan.
2. Rendahnya minat belajar peserta didik yang diakibatkan oleh model pembelajaran yang digunakan oleh guru masih konvensional dan tidak memperhatikan perkembangan zaman peserta didik.
3. Model pembelajaran *direct instruction* digunakan disetiap proses pembelajaran, padahal tidak semua pokok bahasan cocok disampaikan dengan model *direct instruction*. Untuk itu diperlukan model pembelajaran yang sesuai karakteristik mata pelajaran informatika dan karakteristik peserta didik di era kemajuan teknologi yang membuat peserta didik benar-benar memahami materi , menumbuhkan keterampilan berpikir kritis peserta didik mendorong minat belajar peserta didik dan mampu meningkatkan hasil belajarnya.
4. Situasi setelah pandemi covid-19 yang menyebabkan terjadinya learning loss pada peserfta didik.
5. Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran oleh guru dalam mata pelajaran informatika yang kurang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran informatika itu sendiri.

1.3 Pembatasan Masalah

Dari permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya, hendaknya dikaji secara mendalam dan tuntas sehingga dapat diperoleh hasil belajar peserta didik yang semakin baik serta adanya peningkatan minat belajar peserta didik dalam mengikuti pelajaran informatika. Namun untuk memfokuskan penelitian berdasarkan kajian prioritas masalah dan pengontrolan variabel yang mendukung proses pembelajaran maka dilakukan pembatasan masalah agar pengkajian berfokus pada masalah-masalah utama yang harus dipecahkan guna memperoleh hasil yang optimal.

Penelitian ini berfokus kepada rendahnya minat belajar peserta didik dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran informatika. Model pembelajaran merupakan faktor utama dalam meningkatkan minat dan hasil belajar mata pelajaran informatika peserta didik. Dalam penelitian ini menitik beratkan pada pengkajian pengaruh model pembelajaran *project based e-learning* dengan menggunakan *google classroom* sebagai *learning manajemen system* terhadap minat dan hasil belajar informatika peserta didik.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada fokus permasalahan diatas maka peneliti dapat mengajukan pertanyaan-pertanyaan penelitian sebagai berikut.

- 1) Apakah terdapat perbedaan minat dan hasil belajar informatika antara siswa yang belajar dengan model *project based e-learning* dan *direct e-learning*?

- 2) Apakah terdapat perbedaan minat belajar informatika antara siswa yang belajar dengan *model project based e-learning* dan *direct e-learning*?
- 3) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar informatika antara siswa yang belajar dengan model *project based e-learning* dan *direct e-learning*?

1.5 Tujuan Penelitian

Setelah menguraikan rumusan masalah diatas maka dapat dirumuskan tujuan penelitian secara umum yaitu untuk mendapatkan gambaran umum tentang pemanfaatan model pembelajaran *project based e-learning* dengan menggunakan *google classroom* sebagai *learning management system* terhadap minat dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran informatika di kelas IX. Adapun tujuan khusus yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk:

- 1) Menganalisis perbedaan minat dan hasil belajar Informatika antara peserta didik yang belajar dengan model pembelajaran *Project Based E-Learning* dibandingkan dengan peserta didik yang belajar menggunakan model pembelajaran *direct e-learning*.
- 2) Menganalisis perbedaan minat belajar Informatika antara peserta didik yang belajar dengan model pembelajaran *Project Based E-Learning* dibandingkan dengan peserta didik yang belajar menggunakan model pembelajaran *direct e-learning*.
- 3) Menganalisis perbedaan hasil belajar Informatika antara peserta didik yang belajar dengan model pembelajaran *Project Based E-Learning* dibandingkan

dengan peserta didik yang belajar menggunakan model pembelajaran *direct e-learning*.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang jelas bagi pembaca serta dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis

1.6.1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan dukungan dan sumbangan ilmiah bagi bidang pendidikan khususnya dalam pembelajaran informatika di tingkat sekolah menengah pertama beserta implementasinya.

1.6.2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dapat memberikan dampak langsung kepada segenap komponen pembelajaran. Manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi peserta didik, melalui model pembelajaran *project based e-learning*, peserta didik dibiasakan mengerjakan proyek mulai dari merencanakan, menyusun jadwal, melaksanakan sebuah proyek, mengevaluasi kemajuan proyek dan melaporkan hasil temuannya berdasarkan masalah-masalah nyata yang ada di sekitarnya sehingga mampu meningkatkan minat dan hasil belajarnya.
2. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan dalam menerapkan pembelajaran dengan model *project based e-learning* untuk peningkatan minat dan hasil belajar peserta didik. Perangkat pembelajaran yang dihasilkan dapat digunakan sebagai alternatif pendekatan pembelajaran bagi guru, khususnya

guru informatika di jenjang SMP untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.

3. Bagi kepala sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai dasar dalam pengambilan kebijakan-kebijakan dan merancang kurikulum dalam upaya meningkatkan kompetensi lulusan dengan hasil belajar yang optimal.
4. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam melaksanakan penelitian tentang *project based e-learning*, minat belajar dan hasil belajar peserta didik.

