

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai angka 88,1 juta dan 87% diantaranya menggunakan internet dengan alasan utama untuk mengakses jejaring sosial, seperti *facebook*, *twitter* maupun *instagram* (data Puskakom UI). Dari banyaknya pengguna internet di Indonesia, hampir setengahnya adalah remaja yang merupakan usia pelajar. Tingginya partisipasi pelajar dalam menyumbang jumlah pengguna internet di Indonesia disebabkan karena kemudahan mendapatkan fasilitas internet melalui berbagai perangkat, baik telepon genggam, *smartphone*, laptop maupun tablet. Dengan menggunakan telepon genggam atau *smartphone* yang mereka miliki, mereka dapat dengan mudah mengakses aplikasi media sosial yang mereka miliki.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti kepada siswa kelas VIII di SMP N 5 Medan diperoleh bahwa hampir setiap hari sebagian besar siswanya mengakses aplikasi media sosial, baik melalui telepon genggam, *smartphone*, laptop maupun tablet. Kebanyakan dari siswa tersebut menghabiskan waktu luang mereka bermain media sosial daripada untuk belajar. Salah satu media sosial yang sering diakses adalah jejaring sosial *facebook*. Siswa menggunakan *facebook* hanya untuk berkomunikasi dengan sesama temannya pengguna *facebook*, update status atau hanya sekedar mencari teman baru. Padahal jejaring sosial seperti *facebook* dapat digunakan sebagai media pembelajaran dimana siswa dapat

berdiskusi mengenai tugas, materi pelajaran dengan sesama teman bahkan dengan guru.

Di Negara Amerika Serikat, pemanfaatan media sosial dalam pembelajaran telah lama dilakukan. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Junco dkk (2012), yaitu dengan menggunakan media sosial dalam perkuliahan maka pembelajaran mahasiswa dapat ditingkatkan. Mahasiswa yang berpartisipasi dalam perkuliahan yang memanfaatkan media sosial menunjukkan peningkatan IPK keseluruhan bila dibandingkan dengan siswa yang tidak berpartisipasi dalam media sosial. Selanjutnya, Chen, B & Bryer T (2012) menemukan bahwa media sosial dapat memfasilitasi diskusi dan transfer pengetahuan antara mahasiswa, sehingga mahasiswa dapat lebih memahami materi perkuliahan. Oleh karena itu, diharapkan untuk para pendidik dapat menggunakan media sosial dalam pembelajaran sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Selama ini guru-guru di SMP Negeri 5 Medan membelajarkan siswa secara konvensional termasuk juga pembelajaran biologi. Maksudnya adalah dalam penyampaian materi, guru masih menggunakan powerpoint sebagai media pembelajaran, bahkan hanya menggunakan papan tulis sebagai media pembelajaran. Selain itu guru masih menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran biologi dan pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga menyebabkan pembelajaran cenderung monoton, kurang menyenangkan dan pada akhirnya berdampak pada motivasi belajar siswa. Jika siswa tidak termotivasi tentunya kegiatan pembelajaran tidak berhasil dan hasil belajar siswa pun kurang memuaskan (Ratumanan, 2002). Selain itu faktor lain yang menyebabkan hasil belajar masih rendah adalah tidak semua siswa terlibat langsung dalam proses

pembelajaran. Seharusnya, belajar tidak cukup hanya dengan mendengar dan melihat tetapi harus melakukan aktivitas lain seperti membaca, bertanya, menjawab, berpendapat, mengkomunikasikan, diskusi dan memanfaatkan peralatan, dengan melakukan aktivitas seperti itu, siswa dapat mempunyai retensi belajar yang baik (Sholekhah, 2013). Ini dapat dibuktikan dari hasil ulangan bulanan siswa yang rata rata nilainya masih di bawah nilai KKM, yaitu 70.

Selain itu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang diberlakukan di SMP Negeri 5 Medan memiliki materi pelajaran terpadu. Artinya, materi yang diajarkan kepada siswa mencakup pelajaran biologi, fisika dan kimia. Namun waktu pembelajaran tatap muka di sekolah tidak cukup untuk mengajarkan semua materi IPA terpadu. Ini sesuai dengan hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru IPA di SMP N 5 Medan, yaitu ibu Tri Handani bahwa banyak waktu pembelajaran tatap muka yang terpotong karena adanya libur peringatan hari besar, ujian bulanan dan ujian sekolah serta agenda kegiatan sekolah lainnya yang memotong jam pelajaran tatap muka di kelas. Sehingga materi pembelajaran yang seharusnya disampaikan menjadi tidak terlaksana.

Untuk mengatasi permasalahan di atas, maka guru dapat melakukan pembelajaran dengan menggunakan model *Blended learning*. *Blended learning* adalah suatu model pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran yang menggunakan sumber belajar online. Dengan *Blended learning* materi pembelajaran yang tidak tersampaikan pada saat pembelajaran tatap muka dapat diberikan guru kepada siswanya melalui pembelajaran secara online. Selain itu dengan *Blended learning*, sistem pendidikan lebih berorientasi pada siswa dan mendorong siswa untuk belajar lebih aktif. Keuntungan lain yang

diperoleh dari pembelajaran berbasis *Blended learning* adalah meningkatkan daya tarik pembelajaran. Dengan memiliki daya tarik, tentunya siswa akan senang dan merasa tertantang untuk mengikuti pembelajaran. Seseorang yang senang terhadap sesuatu, akan termotivasi untuk melakukan kegiatan tersebut sehingga siswa yang biasanya pasif berubah menjadi lebih aktif (Hamzah, 2011).

Dalam proses pembelajaran, *Blended learning* memerlukan media yang sesuai. Salah satu media yang sesuai dengan *Blended learning* adalah jejaring sosial, seperti edmodo. Menurut Zwang (2010), edmodo adalah sebuah situs pendidikan berbasis social networking yang di dalamnya terdapat berbagai konten untuk pendidikan. Guru dapat memposting bahan-bahan pembelajaran, berbagi link dan video, penugasan proyek, dan pemberitahuan nilai siswa secara langsung.

Sedangkan menurut Gruber (2008), edmodo memberikan kemudahan bagi user untuk membuat grup dan berbagi file, link, video (*embed video*) dan gambar dilengkapidengan peringatan (*alert*), penugasan (*assignment*) dan agenda kegiatan (*event*). Jadi, edmodo merupakan media sosial yang dapat menghubungkan guru dengan siswa dalam sebuah grup belajar dimana guru dapat mengirimkan beberapa materi pembelajaran, agenda, dan tugas, serta penilaian langsung.

Umaroh (2012) menambahkan beberapa kelebihan *edmodo* diantaranya adalah membuat pembelajaran tidak bergantung pada waktu dan tempat dan membuat kelas lebih dinamis karena memungkinkan interaksi guru dengan siswa maupun antara siswa dengan siswa dalam hal pelajaran atau tugas. Dengan tampilan yang mirip seperti media sosial *facebook* yang telah dikenal luas, maka diharapkan mahasiswa tidak merasa asing dalam menggunakan media ini. Selain itu, tidak sembarangan orang dapat bergabung ke kelas yang guru ciptakan di

*edmodo*, siswa harus mendapatkan kode dari guru dan orang tua juga dapat bergabung di *edmodo* untuk memantau belajar anaknya. Untuk itu jejaring sosial *edmodo* dapat dimanfaatkan guru untuk pembelajaran sekaligus memanfaatkan kebiasaan siswa mengakses media sosial menjadi suatu hal yang positif.

Guru bisa dengan mudah berbagi materi yang ada dan diposting pada fitur group sebuah kelas. Hal ini memudahkan siswa untuk belajar terlebih dahulu materi pelajaran dari postingan guru. Selain itu dengan menggunakan media pembelajaran *edmodo*, guru dapat menghemat waktu dengan memberikan tugas atau kuis pada siswa melalui *edmodo* mengingat terbatasnya waktu belajar siswa di kelas.

Dengan menggunakan jejaring sosial dalam *blended learning* maka siswa lebih memahami materi pelajaran dikarenakan siswa dapat mengulang kembali materi pembelajarannya. Hal ini akan berdampak positif terhadap retensi dimana materi yang terus diulang dapat bertahan lama dalam *long term memory*. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Bans (2016) bahwa penggunaan *blended learning* lebih efektif dalam hal retensi dibandingkan pengajaran tatap muka. Selanjutnya Hughes (2007) menemukan bahwa penggunaan *blended learning* yang dikombinasikan dengan dukungan pengajar berhasil meningkatkan retensi.

Dampak positif *blended learning* lainnya yaitu siswa lebih termotivasi belajarnya karena siswa dapat berdiskusi dengan temannya maupun dengan gurunya tentang materi pelajaran. Motivasi merupakan faktor penting dalam keberhasilan akademik. Ketika siswa termotivasi untuk belajar, prestasi akademik akan meningkat secara signifikan. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang

dilakukan oleh Ari Sudibjo (2013) bahwa respons motivasi siswa terhadap penggunaan *edmodo* sangat kuat dan hasil belajar siswa setelah menggunakan *edmodo* meningkat. Selanjutnya, Maribel (2013) menemukan bahwa penggunaan media sosial dalam *Blended learning* dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa melalui interaksi antara siswa dengan siswa atau antara siswa dengan guru. Syahrin (2015) juga menemukan bahwa model pembelajaran *Blended learning* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPS. Penelitian Herliana (2015) menyimpulkan terdapat interaksi antara model pembelajaran *Blended learning* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar fisika. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi maka hasil belajar fisika dengan model *Blended learning* lebih tinggi dibandingkan pembelajaran langsung. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka perlu dilakukan penelitian tentang “Pengaruh *Blended learning* Berbasis *Edmodo* dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA Biologi dan Retensi Siswa pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia di Kelas VIII SMP N 5 Medan”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini, antara lain: (1) banyak siswa menghabiskan waktu luang dengan bermain media sosial untuk kesenangan daripada untuk belajar; (2) guru masih memberlakukan pembelajaran konvensional dengan metode ceramah; (3) pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga menyebabkan pembelajaran cenderung monoton, kurang menyenangkan dan pada akhirnya berdampak pada motivasi belajar siswa.; dan (4) banyak waktu pembelajaran tatap muka yang

terpotong akibat libur mengakibatkan materi pembelajaran yang seharusnya disampaikan menjadi tidak terlaksana.

### **1.3. Batasan Masalah**

Batasan masalah pada penelitian ini adalah: (1) model pembelajaran yang digunakan adalah *blended learning* dengan menggunakan jejaring sosial *edmodo* dan pembelajaran langsung, (2) motivasi belajar yang diukur dibagi menjadi motivasi tinggi dan rendah, (3) materi yang diajarkan adalah sistem peredaran darah manusia, (4) hasil belajar siswa yang diukur adalah aspek kognitif dan retensi siswa, dan (5) siswa yang dijadikan sampel adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Medan.

### **1.4. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat pengaruh *blended learning* berbasis *edmodo* terhadap hasil belajar IPA Biologi siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Medan?
2. Apakah terdapat pengaruh *blended learning* berbasis *edmodo* terhadap retensi belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Medan?
3. Apakah terdapat pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar IPA Biologi siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Medan?
4. Apakah terdapat pengaruh motivasi belajar terhadap retensi belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Medan?

5. Apakah terdapat interaksi antara *blended learning* berbasis *edmodo* dan motivasi dengan hasil belajar IPA biologi siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Medan?
6. Apakah terdapat interaksi antara *blended learning* berbasis *edmodo* dan motivasi dengan retensi belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Medan?

### **1.5. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini, antara lain:

1. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh *blended learning* berbasis *edmodo* terhadap hasil belajar IPA Biologi siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Medan.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh *blended learning* berbasis *edmodo* terhadap retensi belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Medan.
3. Untuk mengetahui apakah terdapat terdapat pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar IPA Biologi siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Medan.
4. Untuk mengetahui apakah terdapat terdapat pengaruh motivasi belajar terhadap retensi belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Medan.
5. Untuk mengetahui apakah terdapat interaksi antara *blended learning* berbasis *edmodo* dan motivasi dengan hasil belajar IPA biologi siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Medan.
6. Untuk mengetahui apakah terdapat interaksi antara *blended learning* berbasis *edmodo* dan motivasi dengan retensi belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Medan.

## 1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini, diharapkan akan memberi manfaat sebagai berikut:

(1) manfaat teoritis yaitu: (a) sebagai bahan acuan dalam pengambilan kebijakan pendidikan dan pengajaran dalam rangka meningkatkan mutu tenaga pengajar dan meningkatkan pemberdayaan tenaga pengajar dalam upaya peningkatan mutu pendidikan dan pengajaran di masa yang akan datang; (b) sebagai bahan pertimbangan, landasan empiris maupun kerangka acuan atau sebagai pijakan bagi peneliti pendidikan yang relevan di masa yang akan datang; dan (c) memperkaya khasanah ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan media pembelajaran jejaring sosial edmodo. (2) manfaat praktis yaitu: (a) sebagai umpan balik bagi tenaga pengajar dalam upaya meningkatkan retensi dan hasil belajar peserta didik melalui media pembelajaran yang tepat; (b) sebagai bahan pertimbangan bagi tenaga pengajar untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran Biologi, khususnya pada tingkat Sekolah Menengah Pertama; dan (c) sebagai bahan referensi yang dapat digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai “Pengaruh *Blended learning* Berbasis Edmodo dan Motivasi Belajar terhadap Retensi dan Hasil Belajar IPA Biologi Siswa Kelas VIII SMP N 5 Medan”.