

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tantangan pendidikan era *new normal* salah satunya adalah membekali generasi dengan keterampilan yang harus dimiliki adalah keterampilan berkomunikasi menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Sekolah sebagai penyelenggara pendidikan diharapkan dapat menjadi wadah pelatihan keterampilan tersebut bagi para siswanya. (Edna, 2019)

Era *new normal* atau era normal baru menjadi topik terkini yang hangat untuk dibicarakan, mengingat wabah pandemi COVID-19 yang terus memberikan dampak terhadap hampir di setiap lini kehidupan, tidak terlepas dari dunia karier itu sendiri. Penjelasan tersebut menjadikan munculnya beberapa karier yang akan mendapatkan efek dari wabah pandemi COVID-19 ini. Merujuk pada situs Lexico Tahun 2020 salah satu situs yang berada pada pantauan Oxford menjelaskan bahwa *new normal* adalah keadaan yang sebelumnya tidak biasa atau familiar oleh manusia yang kemudian dijadikan standar, ekspektasi ataupun kebiasaan yang harus dilakukan. Contoh kecilnya adalah manusia dipaksa untuk beralih bekerja dan belajar dari rumah menggunakan internet dan jika keluar rumah wajib menggunakan masker serta mematuhi protokol kesehatan (*Sosial Distancing*) dengan begitu semua pekerjaan mulai beralih menggunakan teknologi atau Artificial Intelligence (AI).

Keadaan di luar prediksi berupa wabah penyakit COVID-19 telah membawa perubahan yang mencolok pada berbagai sektor. Perkembangan virus dengan cepat menyebar luas di seluruh dunia. Setiap hari data di dunia mengabarkan bertambahnya cakupan dan dampak COVID-19. Indonesia pun masuk dalam keadaan darurat nasional. Angka kematian akibat Corona terus meningkat sejak diumumkan pertama kali ada masyarakat yang positif terkena virus COVID-19 pada awal Maret 2020. Hingga kini jumlah terpapar COVID-19 di Indonesia update tanggal 3 oktober 2020 pukul 12.00 WIB terkonfirmasi COVID-19 menaik 4.007 sehingga jumlah yang terkonfirmasi sebanyak 299.506 jiwa. Hal tersebut mempengaruhi perubahan-perubahan dan pembaharuan kebijakan untuk diterapkan. Kebijakan baru juga terjadi pada dunia pendidikan merubah pembelajaran yang harus

datang ke kelas atau suatu gedung, dalam hal ini sekolah, menjadi cukup di rumah saja. Anjuran pemerintah untuk *stay at home* dan *physical and social distancing* harus diikuti dengan perubahan modus belajar tatap muka menjadi online. (Dian, 2020).

Hasil observasi studi pendahuluan MAN 3 Medan menunjukkan permasalahan yang terjadi pada masa pandemi COVID-19 yaitu pada saat sistem pembelajaran dilakukan secara offline, guru menyampaikan materi dengan metode ceramah, pada umumnya siswa hanya mendengarkan. Akan tetapi, pada saat sistem pembelajaran online diterapkan seperti saat ini, menjadi tantangan bagi siswa dalam hal memahami materi dengan intruksi yang sudah dijelaskan, sehingga sebagian siswa merasa sulit dalam memahami materi fisika. Selain itu, beberapa materi fisika memerlukan penjelasan langsung, pada saat pembelajaran dilakukan dalam sistem daring, siswa menjadi terasa lebih sulit, karena sifat materinya yang abstrak seperti halnya mata pelajaran yang lainnya. Oleh karena itu, guru bidang studi harus dapat memilih media yang tepat. Hal ini menunjukkan bahwa fisika masih menjadi pelajaran yang kurang diminati dan masih sulit dirasakan oleh sebagian besar siswa.

Berdasarkan studi pendahuluan di MAN 3 Medan tahun 2019 dari hasil wawancara guru fisika menuturkan bahwa pada materi fisika lebih dari 50% siswa memperoleh nilai ulangan kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Rendahnya nilai siswa mengindikasikan bahwa pembelajaran fisika di sekolah saat ini dirasakan belum efektif.

Selama ini proses pembelajaran fisika melalui pembelajaran daring dan luring juga memiliki beberapa hambatan yaitu pada saat guru memberikan soal hitung-hitungan kepada siswa, mereka merasa sulit mengerjakannya dalam kondisi daring seperti saat ini karena penjelasan mengenai materi yang disampaikan guru masih belum sepenuhnya dapat dikuasai siswa. Selain itu, tidak mengakomodir perbedaan individu karena hanya menitikberatkan pada metode imposisi, yakni pengajaran dengan cara menuangkan hal-hal yang dianggap penting oleh guru bagi siswa. Pada saat pembelajaran dilakukan secara daring, siswa tidak dapat mengulang kembali materi yang disampaikan guru, dikarenakan guru hanya menjelaskan materi melalui video *teleconference* dan menjadi hambatan bagi siswa untuk mengulang kembali materi yang telah disampaikan. Tugas yang di berikan oleh guru juga tidak dapat

dikumpulkan tepat waktu dikarenakan tidak adanya tempat untuk pengiriman tugas yang dapat mengetahui waktu pengumpulannya yang sudah terstruktur. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan (Dwi, 2020) Berbagai kendala juga muncul dalam penerapan pembelajaran daring. Pembelajaran melalui internet menjadi hal yang sulit dilakukan di beberapa daerah tertentu dengan jaringan yang tidak memadai. Penggunaan kuota internet juga memunculkan pengeluaran biaya baru yang bisa menjadi masalah bagi beberapa siswa yang mengalami kesulitan finansial. Kesuksesan dari penerapan pembelajaran daring juga tergantung dari kesiapan sekolah penyelenggara serta guru pengajar. Tidak semua guru mampu menyampaikan keseluruhan materi dengan optimal melalui sistem pembelajaran daring (Morgan, 2020). Penerapan kebijakan belajar di rumah membuat sebagian siswa merasa cemas dan tertekan. Banyaknya tugas yang diberikan oleh guru membuat banyak siswa merasa stres dalam menjalani pembelajaran daring (Chaterine, 2020). Tidak hanya banyak, tugas yang diberikan oleh guru juga dianggap memberatkan dan memiliki waktu pengerjaan yang sangat singkat sehingga membuat siswa kebingungan dalam menyelesaikan tugas-tugasnya. Dengan banyaknya tugas yang diberikan siswa bisa menghabiskan waktu dari pagi hingga malam hari hanya untuk menyelesaikan berbagai tugas daringnya. Kondisi tersebut sebelumnya tidak terjadi ketika kegiatan belajar mengajar masih dilakukan di sekolah.

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan di MAN 3 Medan menunjukkan bahwa keseluruhan siswa sudah memiliki *smartphone* dan akses internet. Ketersediaan fasilitas yang memadai tersebut, semakin menguatkan bahwa *blended learning* sebagai sebuah peluang untuk mengintegrasikan inovasi dan teknologi lebih lanjut yang ditawarkan oleh pembelajaran online dengan interaksi dan partisipasi yang digunakan pada pembelajaran tradisional. Menurut (Handoko, 2018) *blended learning* dapat didefinisikan sebagai model pembelajaran yang menggabungkan model pembelajaran tradisional (tatap muka) dengan model pembelajaran online (elearning). Proses pembelajaran yang dilakukan bukan hanya tatap muka tetapi juga menggabungkan dengan model *e-learning* yang menggunakan media teknologi informasi dan multi media, seperti komputer, laptop, gadget, android atau *hand phone* dan memanfaatkan jaringan internet. Penyampaian pembelajaran dapat

dilaksanakan kapan saja dan dimana saja 24 jam nonstop dengan memanfaatkan sistem jaringan internet. Peserta didik memiliki keleluasan untuk mempelajari materi atau bahan ajar secara mandiri dengan memanfaatkan bahan ajar yang tersimpan secara online. Kegiatan diskusi berlangsung secara online/offlinedan berlangsung diluar jam pelajaran, kegiatan diskusi berlangsung baik antara peserta didik dengan guru maupun antara antar peserta didik itu sendiri. Pengajar dapat mengelola dan mengontrol pembelajaran yang dilakukan siswa diluar jam pelajaran peserta didik. Pengajar dapat meminta kepada peserta didik untuk mengkaji materi pelajaran sebelum pembelajaran tatap muka berlangsung dengan menyiapkan tugas-tugas pendukung. Target pencapaian materi-materi ajar dapat dicapai sesuai dengan target yang ditetapkan. Pembelajaran menjadi luwes dan tidak kaku

Pada penelitian ini penerapan *blended learning* membutuhkan perangkat lunak yang dapat menunjang proses tersebut, dalam hal ini menggunakan platform dari perusahaan ternama *google* yaitu *google classroom*. Menurut (Hikmatiar, 2020) Keunggulan dari LMS *google classroom* yang paling penting adalah hemat waktu. Peserta didik tidak lagi harus men-download tugas yang diberikan guru. Guru pun tinggal membuat dan mendistribusikan dokumen untuk peserta didik mereka secara online. Guru juga dapat menentukan peringkat, memberikan umpan balik untuk semua tugas dan melakukan penilaian secara cepat. *Google classroom* sebagai aplikasi sangat mendukung terhadap kegiatan belajar dan mengajar, lebih praktis, aplikasi *google classroom* ini juga menciptakan folder drive untuk setiap tugas siswa. membantu dan menjaga semua dokumen secara terorganisir.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik mengadakan penelitian yang berjudul **Pengaruh *Blended Learning* Berbantuan *Google Classroom* terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa di MAN 3 MEDAN.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, terdapat beberapa masalah yang diidentifikasi, yaitu:

1. Hasil belajar relatif rendah dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang belum mencapai standart rata-rata siswa yang harus dicapai. Hal ini mengindikasikan bahwa pembelajaran fisika di sekolah saat ini dirasakan belum efektif.

2. Proses pembelajaran fisika pada masa COVID-19 menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi belum dioptimalkan dengan baik.
3. Keunggulan *blended learning* dalam materi fisika dapat membantu peserta didik, yaitu dengan memanfaatkan perkembangan teknologi.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diungkapkan tersebut, terlihat luasnya cakupan masalah dalam penelitian yang dilakukan di MAN 3 Medan pada materi gelombang mekanik, sehingga penelitian ini dibatasi pada pembelajaran yang dilakukan menggunakan model pembelajaran *blended learning*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimanakah hasil belajar siswa yang menggunakan *blended learning* berbantuan *google classroom*?
2. Bagaimana hasil belajar siswa yang diajar menggunakan WhatsApp ?
3. Apakah ada pengaruh yang signifikan model *blended learning* berbantuan *google classroom* terhadap hasil belajar fisika siswa ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini, yaitu :

1. Mengetahui hasil belajar siswa menggunakan model *blended learning* berbantuan *google classroom*.
2. Mengetahui hasil belajar siswa menggunakan metode konvensional.
3. Mengetahui pengaruh dari model *blended learning* berbantuan *google classroom* terhadap hasil belajar fisika siswa.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, bagi:

1. Peneliti, dengan adanya penelitian ini, dapat menambah wawasan dan pengalaman, sehingga penerapan pembelajaran model *Blended Learning* ini

dapat diaplikasikan lebih baik lagi dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan teknologi pendidikan.

2. Siswa, meningkatkan fleksibilitas belajar dan mendorong penggunaan internet yang ramah dan positif, khususnya dalam menunjang kegiatan belajar.
3. Guru, dapat dijadikan salah satu referensi tentang pembelajaran Model *blended learning* yang menekankan pada pembelajaran siswa aktif (*Active learning*) sebagai konsekuensi implementasi Kurikulum 2013 dan juga guru dituntut mampu mengadaptasi dan mengadopsi teknologi digital sebagai bagian dari profesionalismenya.
4. Sekolah, dapat dijadikan salah satu bahan acuan dalam rangka meningkatkan model pembelajaran yang tepat dan lebih baik lagi untuk mencapai mutu proses pembelajaran yang sesuai dengan harapan Kurikulum 2013, khususnya pada mata pelajaran fisika.

1.7 Defenisi Operasional

1. *Blended learning* adalah sebuah model pembelajaran yang menggabungkan antara pembelajaran tatap muka (*face-to-face*) dengan *e-learning*. Dalam melaksanakan *blended learning* ada beberapa tahapan yang harus diketahui, yaitu *prepare me* (persiapan), *tell me* (presentasi), *show me* (demonstrasi), *let me* (latihan/praktek), *check me* (evaluasi), *support me* (dukungan), *coach me* (saling melatih), *connect me* (bergabung dalam kelompok).
2. *Google classroom* merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. Selain itu, *google classroom* bisa menjadi sarana distribusi tugas, submit tugas bahkan menilai tugas-tugas yang dikumpulkan.
3. Hasil belajar dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang telah dicapai seseorang setelah ia mengalami proses belajar, dengan terlebih dahulu mengadakan evaluasi dari proses belajar yang dilakukan atau yang dilaluinya.