

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi pada abad ke 21 ini, kebutuhan tentang desain proses belajar mengajar menuntut siswa agar aktif terlibat dalam aktivitas pembelajaran dimana siswa tidak sebatas mencari informasi, namun juga melaksanakan pembelajaran secara online. Pembelajaran di abad 21 pada hakikatnya adalah tentang perkembangan masyarakat dari waktu ke waktu, yang semula merupakan masyarakat primitif berubah menjadi masyarakat agraris, industri, dan informasi. Diakatakan masyarakat informasi ini ditandai dengan perkembangan digital.

Pembelajaran dengan dukungan Kurikulum 2013 untuk Abad 21 mengutamakan aktivitas siswa (Aunillah, dkk.,2018: 117). Guru mampu mempersiapkan siswanya untuk era digital, yang memanfaatkan pengetahuan tentang mata pelajaran, pembelajaran, dan teknologi untuk mendorong pengalaman siswa baik situasi tatap muka maupun virtual. (Ferdinandus, 2018: 11). Namun, masih merupakan fakta bahwa guru belum memanfaatkan internet secara maksimal di era digital, yang tentunya bertentangan dengan tuntutan pembelajaran pada abad 21.

Tuntutan pendidikan dewasa ini berkembang sangat pesat, artinya mampu sesuai dengan kemajuan dari Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang ada, sehingga pendidikan benar-benar menjadi berkualitas sesuai dengan perkembangan zamannya. Pesatnya perkembangan IPTEK berpotensi mendorong upaya inovasi dan peningkatan aktivitas dalam pembelajaran. Maka dari itu kualitas dari pendidikan juga ditunjukkan dengan hasil belajar siswa itu sendiri baik dari seluruh mata pelajaran maupun bidang studi fisika sendiri.

Keterampilan siswa diperlukan dalam belajar fisika untuk memahami konsep dan memecahkan masalah. Fisika sebagai proses dan produk atau dapat dipahami bahwa proses pembelajaran fisika siswa harus berpartisipasi dalam pemecahan masalah dengan menggunakan konsep fisika, begitu juga dengan

kegiatan pembelajaran fisika itu sendiri, siswa harus berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, membaca, mendengarkan, dan melaksanakan instruksi guru. Tujuan mempelajari fisika pada dasarnya adalah untuk menambah pengetahuan fisika, kemampuan dalam mengolah keterampilan dan sebagai peningkatan kreativitas serta sikap-sikap ilmiah. Bahkan, tidak asing lagi dikatakan fisika sebagai mata pelajaran yang sulit, yang pada akhirnya menurunkan minat belajar siswa, terutama di tingkat SMA (Faridatul, dkk, 2015: 198).

Hasil observasi studi pendahuluan diperkuat dengan wawancara peneliti dengan Ibu Rahmi Lubis yang mengajar fisika kelas X IPA di SMA Negeri 1 Dolok Masihul bahwa di semester ganjil T.A 2021/2022 aktivitas pembelajaran di kelas dilakukan secara daring melalui Whatsapp Grup. Guru dalam memberi pembelajaran dengan cara mengirim materi, kemudian siswa ditugaskan mengerjakan soal-soal sesuai dengan materi sehingga aktivitas pembelajaran yang dilakukan masih berpusat kepada guru dan bersifat monoton, tentu akan berpengaruh kepada pemahaman konsep dan penalaran siswa yang masih dikatakan rendah, proses pembelajaran yang masih tidak menuntut siswa terlibat secara aktif serta persepsi yang menganggap sulitnya mata pelajaran fisika sehingga memicu rendahnya hasil belajar siswa. Dikatakan rendah didukung pada hasil wawancara terhadap guru yang menyatakan rata-rata nilai mata pelajaran fisika kelas X IPA masih sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan.

Pembelajaran di kelas pada semester genap, dilakukan secara Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTMT). Pembelajaran berlangsung dalam 2 gelombang dengan sistem mengikutsertakan sebagian siswa per kelas dalam gelombang yang berbeda dengan waktu yang terbatas. Kegiatan pembelajaran yang demikian berarti guru memiliki waktu yang sangat terbatas untuk menyampaikan materi ke siswa saat pembelajaran tatap muka dalam kelas, sehingga ada kegiatan pembelajaran yang belum selesai sedangkan waktu pembelajaran telah berlalu.

Solusi untuk mengatasi proses pembelajaran yang belum selesai sedangkan waktu pembelajaran sudah habis adalah menggunakan model pembelajaran *blended learning*, adapun *blended* berarti *campuran* dan *learning*

adalah belajar. Dengan demikian konsep *blended learning* adalah model pembelajaran campuran. Model ini mencakup dua elemen diantaranya adalah pembelajaran yang dilakukan di kelas dan pembelajaran secara online. Selain untuk meningkatkan hasil belajar, *blended learning* dapat berguna untuk meningkatkan interaksi lewat komunikasi dalam tiga bagian pembelajaran, yakni proses pembelajaran yang berbasis tatap muka di kelas, yang berbasis *blended*, dan yang sepenuhnya dilakukan secara online. Siswa harus tetap aktif dan dapat menemukan cara untuk mempelajari hal-hal ini untuk diri mereka sendiri. Guru hanya berperan sebagai perantara, perantara, dan teman yang menciptakan situasi yang membantu siswa membangun pengetahuannya (Amin, 2017:57). Pembelajaran *blended learning* merancang dan menerapkan kegiatan pembelajaran baik langsung maupun secara online, dimana materi yang sudah diberikan oleh guru tidak semata-mata hanya itu saja yang diterima oleh siswa, namun bisa dengan pemanfaatan sumber belajar online, berupa latihan, topik pembelajaran atau tes soal yang disimpan di internet dalam bentuk gambar, teks, maupun video sehingga siswa dapat mengaksesnya sepanjang waktu (Widiara, 2018: 52).

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan Herliana, yaitu Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis *Blended Learning* dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa SMA menyatakan berdasarkan penelitian serta pembahasan, bahwa: Ada pengaruh signifikan diantara model pembelajaran berbasis *Blended Learning* dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar fisika, bagi siswa bermotivasi tinggi yang mencapai hasil belajar lebih baik dengan model pembelajaran berbasis masalah (PBL-BL) berbasis *blended learning* daripada model pembelajaran langsung (DI-BL) berbasis *blended learning*. Sebaliknya, hasil belajar yang dicapai siswa yang kurang termotivasi lebih baik dengan model DI-BL dibandingkan dengan model PBL-BL. Penelitian lainnya yang telah dilakukan Ayu Kencana menyatakan di kelas eksperimen yang diterapkan *blended learning* diperoleh nilai hasil belajar dengan rata-rata yakni 73,56. Hal ini berlaku untuk model pembelajaran konvensional kelas kontrol, hasil belajar diperoleh nilai rata-ratanya adalah 63,05. Dapat disimpulkan

penerapan pembelajaran *blended learning* pada materi momentum dan impuls lebih baik dibandingkan dengan diberi model konvensional.

Penelitian lain oleh Akhmad (2013) dengan *blended learning*, siswa dituntut untuk tidak bergantung terhadap materi yang sudah diberikan oleh guru, namun harus mempelajari materi dengan cara lain, termasuk mesin pencari, portal, blog, atau dalam bentuk perangkat lunak pendidikan dan panduan pembelajaran. Salah satu software aplikasi tersebut adalah google classroom. Penerapan aplikasi google classroom menurut Arizona (dalam Fitra, 2020:157) yang memungkinkan guru dan siswa mencapai hasil belajar tanpa tampil di kelas dalam menyediakan materi pembelajaran (dalam slide powerpoint, format video pembelajaran), atau tugas kelompok, serta penilaian. Aplikasi ini dapat digunakan untuk pembelajaran dan dapat mengembangkan produktivitas siswa dan guru, membantu guru dan siswa mendukung e-learning.

Dengan demikian, sesuai dengan latar belakang masalah yang sudah dicakup, peneliti hendak melakukan penelitian terkait *blended learning* berbantuan google classroom adapun didukung juga oleh penelitian sebelumnya bahwa terdapat pengaruh baik dari model *blended learning* terhadap hasil belajar siswa, maka dari itu penulis melakukan penelitian yang berjudul : **Pengaruh Blended Learning Berbantuan Google Classroom Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Pada Materi Usaha dan Energi.**

1.2. Identifikasi Masalah

Dengan latar belakang masalah yang sudah dijelaskan sehingga diidentifikasi permasalahan antara lain :

1. Pembelajaran online di sekolah dilakukan oleh guru masih menggunakan Whatsapp Grup.
2. Kurang bervariasi model pembelajaran yang diterapkan di kelas.
3. Keterbatasan waktu saat aktivitas pembelajaran tatap muka di kelas membuat pembelajaran tidak tuntas.
4. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran fisika masih dikatakan rendah.
5. Media pembelajaran jarang digunakan pada proses pembelajaran.

6. Persepsi siswa yang masih beranggapan fisika itu sulit sehingga siswa menjadi bosan.

1.3. Batasan Masalah

Agar penelitian tidak luas cakupannya serta lebih terarah, sehingga peneliti perlu membuat batasan masalah di penelitian ini antara lain :

1. Pada penelitian ini, model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran *blended learning*.
2. Subjek penelitian nya adalah siswa kelas X IPA SMA Negeri 1 Dolok Masihul T.A 2021/2022
3. Materi usaha dan energi adalah materi yang diajarkan pada penelitian ini.
4. Hal yang akan diteliti adalah hasil belajar siswa.

1.4. Rumusan Masalah

Setelah di atas diuraikan identifikasi dan batasan-batasan masalah dalam penelitian ini ,maka rumusan masalah yang didapat yaitu :

1. Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *blended learning* berbantuan google classroom pada materi usaha dan energi?
2. Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran langsung (*direct instruction*) pada materi usaha dan energi?
3. Apakah terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran *blended learning* berbantuan google classroom terhadap hasil belajar fisika siswa pada materi usaha dan energi?

1.5. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang diperoleh, tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *blended learning* berbantuan google classroom pada materi usaha dan energi.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran langsung (*direct instruction*) pada materi usaha dan energi.

3. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran *blended learning* berbantuan google classroom terhadap hasil belajar fisika siswa pada materi usaha dan energi.

1.6. Manfaat Penelitian

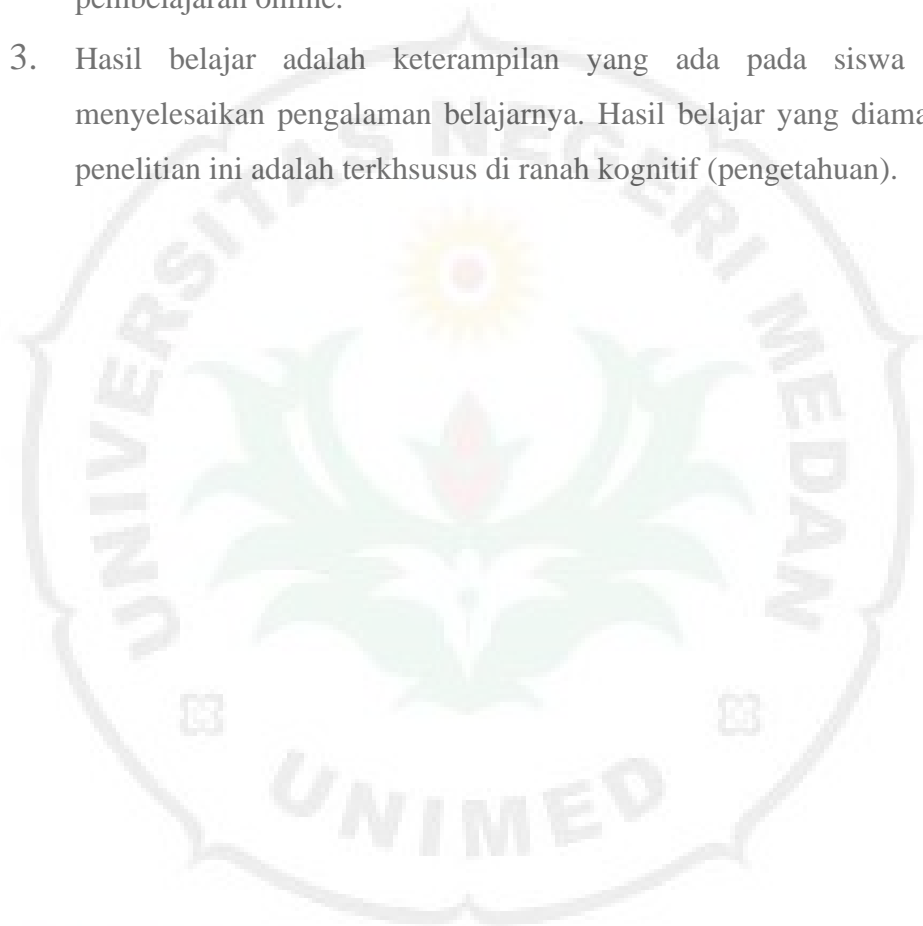
Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat ,bagi :

1. Peneliti dapat menambah pengalaman dan pengetahuan, dan melalui penelitian agar penerapan model *blended learning* ini lebih sesuai dengan proses pembelajaran yang menggunakan perkembangan teknologi.
2. Siswa, dapat mendorong keberlangsungan pembelajaran lewat penggunaan teknologi pendidikan saat ini sehingga memicu peningkatan proses pembelajaran yang lebih baik.
3. Guru, dapat meningkatkan profesionalisme seorang guru melalui penggunaan teknologi pendidikan saat ini, serta sebagai motivasi guru dalam meningkatkan penerapan pembelajaran yang lebih bervariasi dan menarik.
4. Bahan alternatif untuk pembandingan bagi pembaca atau peneliti selanjutnya di bidang pendidikan khususnya pada pilihan pembelajaran serta sebagai bahan informasi.

1.7. Defenisi Operasional

1. *Blended learning* adalah pembelajaran yang dilakukan di kelas dan secara online, meningkatkan pembelajaran aktif dan mandiri siswa serta mengurangi waktu di kelas. *Blended learning* pada pembelajaran yang menggunakan model *blended learning* terdiri atas delapan sintaks seperti persiapan, presentasi, demonstrasi, latihan, evaluasi, dukungan, berbagi, dan kolaborasi.

2. *Google Classroom* adalah software untuk alat pembelajaran online yang dapat digunakan oleh semua orang untuk mendukung pembelajaran kolaboratif di kelas. Penelitian ini menggunakan *google classroom* untuk pembelajaran online.
3. Hasil belajar adalah keterampilan yang ada pada siswa setelah menyelesaikan pengalaman belajarnya. Hasil belajar yang diamati pada penelitian ini adalah terkhusus di ranah kognitif (pengetahuan).



THE
Character Building
UNIVERSITY