

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia teknologi informasi saat ini semakin melaju dengan pesat. Hal ini ditandai dengan bertambahnya pemakaian komputer dan jaringan internet. Berbagai hal dapat dilakukan dengan mudah menggunakan sarana tersebut, termasuk dalam pembelajaran. Berbagai model pembelajaran dapat dikembangkan dengan menggunakan teknologi informasi, salah satunya adalah model *blended learning*.

Blended Learning merupakan istilah yang berasal dari Bahasa Inggris yang terdiri dari dua suku kata, *blended* dan *learning*. *Blended* artinya campuran atau kombinasi dan *learning* artinya belajar. *Blended Learning* ini pada dasarnya merupakan gabungan keunggulan pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka dan secara virtual. *Blended learning* adalah sebuah kemudahan pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pengajaran, dan gaya pembelajaran, memperkenalkan berbagai pilihan media dialog antara pengajar dan peserta didik. *Blended learning* juga sebagai sebuah kombinasi pengajaran langsung (*face-to-face*) dan pengajaran *online*, tetapi lebih daripada itu sebagai elemen dari interaksi sosial (Husamah, 2014).

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 6 Februari 2021 pukul 12.00 WIB terkonfirmasi COVID-19 menaik 4.007 sehingga jumlah yang terkonfirmasi sebanyak 1.209.506 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 yang luas,

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*.

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.

Blended Learning merupakan perpaduan terbaik dari kemajuan inovatif pendidikan dan teknologi yang ditawarkan oleh pembelajaran *online* dengan interaksi dan partisipasi terbaik dari pembelajaran konvensional (Ganis Astriyanti, 2016). Lebih lanjut, *Blended Learning* memfasilitasi siswa melakukan proses aktif dalam menyerap informasi, punya inisiatif, kepercayaan terhadap diri sendiri, dan bertanggungjawab terhadap pengalaman belajarnya. Sehingga, keterlibatan siswa secara individual personal dapat dioptimalkan (Wahyudi, 2017).

Penerapan *Blended Learning* tidak terlepas dari pembelajaran *online*, untuk itu memerlukan portal *e-learning* yang memadai sebagai kelas virtual, dalam hal ini *Google Classroom* bisa dijadikan rujukan yang tepat. *Google Classroom* merupakan sebuah produk bagian dari *Google Apps for Education* (GAPE) yang terintegrasi dengan beberapa layanan lainnya, seperti *google mail*, *google calendar*, *google drive*, dan *google docs*. Sedangkan untuk melakukan kegiatan presentasi dan menjelaskan materi dapat dilakukan dengan penggunaan aplikasi *Zoom Cloud Meetings* (ZCM) (Pradana, 2017).

Zoom Cloud Meetings (ZCM) merupakan aplikasi *meeting online* dengan

konsep *screen sharing*. Aplikasi ini memungkinkan penggunanya bertatap muka dengan lebih dari 50 orang partisipan secara gratis. Tidak hanya di PC atau laptop, aplikasi ini juga bisa diunduh di *smartphone*. Sehingga siswa yang sebagian besar memiliki perangkat komunikasi *smartphone* menjadi pendukung dari pemanfaatan perkembangan teknologi internet dalam pembelajaran saat ini.

Hasil laporan survei *Programme International Student Assessment (PISA)* yang dirilis tahun 2015, memperlihatkan bahwa rata-rata nilai sains negara OECD adalah 493. Sedangkan Indonesia baru mencapai skor 403. Indonesia menempati urutan ke 62 di bidang sains dari 72 negara yang terlibat. Sedangkan hasil laporan survei *Programme International Student Assessment (PISA)* 2018, memperlihatkan bahwa rata-rata nilai sains negara OECD adalah 489 dan Indonesia baru mencapai skor 389. Indonesia menempati urutan ke 73 di bidang sains dari 79 negara yang terlibat. Berdasarkan data ini, Indonesia mengalami penurunan di bidang sains. Fisika menjadi bagian dari ilmu sains yang di uji pada PISA. Rendahnya capaian siswa di bidang sains dari hasil studi komparasi antar negara, menjadi salah satu indikator bahwa fisika masih sulit dipahami oleh siswa (Kemendikbud, 2019).

Salah satu pokok bahasan dalam fisika diantaranya mengenai konsep gerak lurus. Gerak lurus merupakan ilmu dasar tentang kinematika gerak. Materi gerak lurus sangat penting karena merupakan materi prasyarat untuk mempelajari materi-materi fisika selanjutnya, seperti: kinematika pada gerak parabola dan melingkar, dinamika partikel pada gerak lurus, dan lain sebagainya (Sunardi *et al.*, 2017).

Berdasarkan wawancara guru fisika kelas X MAN 3 Medan menuturkan bahwa pada materi gerak lurus siswa memperoleh nilai ulangan yang relatif rendah dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Rendahnya nilai siswa mengindikasikan bahwa pembelajaran fisika di sekolah saat ini dirasakan belum efektif. Dengan demikian penting untuk memperhatikan pola pembelajaran yang tepat bagi siswa untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam rangka mensinergikan proses modernisasi dan kualitas pembelajaran, maka perlu adanya perubahan paradigma yang dilakukan oleh guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di sekolah. Kini guru harus mampu menguasai dan mengoperasikan

teknologi informasi serta mengaplikasikannya dalam pembelajaran di kelas. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan kualitas lulusan (*output*) yang mampu bersaing di era modern ini. Pembelajaran saat ini, lebih diarahkan pada aktivitas modernisasi dengan bantuan teknologi canggih dengan harapan dapat membantu siswa dalam mencerna materi pelajaran secara interaktif, produktif, efektif, inspiratif, konstruktif, dan menyenangkan. Selain itu, siswa juga diharapkan memiliki *life skill* dari aplikasi teknologi tersebut.

Adapun untuk dapat menerapkan model *blended learning* berbantuan *Google Classroom* dan *Zoom Cloud Meetings* dalam pembelajaran tentu diperlukan perencanaan terlebih dahulu yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Hal ini menjadikan *Google Classroom* dan *Zoom Cloud Meetings* sesuai dan memadai dalam menunjang pelaksanaan pembelajaran berbasis *Blended Learning*.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik mengadakan penelitian yang berjudul “**Pengembangan Desain Pembelajaran *Blended Learning* Berbantuan *Google Classroom* dan *Zoom Cloud Meetings* Pada Materi Gerak Lurus Siswa Kelas X MAN 3 Medan**”.

1.2. Identifikasi Masalah

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

1. Proses pembelajaran fisika pada masa COVID-19 menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi belum dioptimalkan dengan baik.
2. Keunggulan *blended learning* dalam materi fisika dapat membantu peserta didik, yaitu dengan memanfaatkan perkembangan teknologi.
3. Desain pembelajaran berbasis *blended learning* merupakan salah satu pilihan dalam bentuk inovasi teknologi pembelajaran yang memungkinkan terjadinya proses interaksi sosial saat berlangsungnya pembelajaran.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diungkapkan tersebut, terlihat luasnya cakupan masalah yang ada dalam penelitian ini. Sehingga penelitian “Pengembangan Desain Pembelajaran *Blended Learning* Berbantuan

Google Classroom dan *Zoom Cloud Meetings* Pada Materi Gerak Lurus Siswa Kelas X MAN 3 Medan” ini dibatasi pada:

1. Model *Blended Learning* digunakan sebagai pendekatan pembelajaran siswa berbantuan teknologi informasi yang menunjang keaktifan siswa secara individual personal dengan mengkombinasikan keunggulan dari pembelajaran tatap muka dan *online*.
2. Penelitian ini dilakukan di MAN 3 Medan.
3. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Gerak Lurus.

1.4.Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah desain pembelajaran *Blended Learning* berbantuan *Google Classroom* dan *Zoom Cloud Meetings* yang dikembangkan valid, efektif dan praktis ?

1.5.Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui desain pembelajaran *Blended Learning* berbantuan *Google Classroom* dan *Zoom Cloud Meetings* yang dikembangkan valid, efektif dan praktis.

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 guru 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. Definisi Operasional

1. *Blended Learning*

Blended Learning merupakan istilah yang berasal dari Bahasa Inggris yang terdiri dari dua suku kata, *blended* dan *learning*. *Blended* artinya campuran atau kombinasi yang baik. *Blended Learning* ini pada dasarnya merupakan gabungan keunggulan pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka dan secara virtual.

2. *Google Classroom*

Google Classroom adalah layanan berbasis Internet yang disediakan oleh *google* sebagai sebuah sistem *e-learning*. *Service* ini didesain untuk membantu pengajar membuat dan membagikan tugas kepada pelajar secara *paperless*. *Google Classroom* dapat diakses melalui 2 cara yaitu melalui *website* dan aplikasi. Untuk *website* dapat diakses menggunakan browser apapun seperti *Chrome*, *Firefox*, *Internet Explorer* ataupun *Safari*. Sedangkan untuk aplikasi dapat diunduh secara gratis melalui *Playstore* untuk *Android* dan *App Store* untuk *iOS*.

3. *Zoom Cloud Meetings (ZCM)*

Zoom Cloud Meetings (ZCM) merupakan aplikasi *meeting online* dengan konsep *screen sharing*. Aplikasi ini memungkinkan penggunaannya bertatap muka dengan 50 orang partisipan secara gratis. Tidak hanya di PC atau laptop, aplikasi ini juga bisa diunduh di *smartphone*.