

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini dunia telah memasuki era revolusi industri generasi 4.0 yang ditandai memaknai meningkatnya konektivitas, interaksi dan perkembangan sistem digital, kecerdasan artifisial, dan impian. Menggunakan semakin konvergennya batas antara insan, mesin dan asal daya lainnya, teknologi informasi & komunikasi tentu berimbas pula dalam aneka macam sektor kehidupan. Galat satunya yakni berdampak terhadap sistem pendidikan pada Indonesia.

Secara sederhana, teknologi informasi dan komunikasi merupakan media interaktif yang digunakan untuk komunikasi jarak jauh (media yang mengirim dan menerima pesan jarak jauh) terkait dengan pertukaran informasi (Prawiradilaga, 2013). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam dunia pendidikan menuntut guru untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif guna mencapai tujuan pembelajaran yang semula.

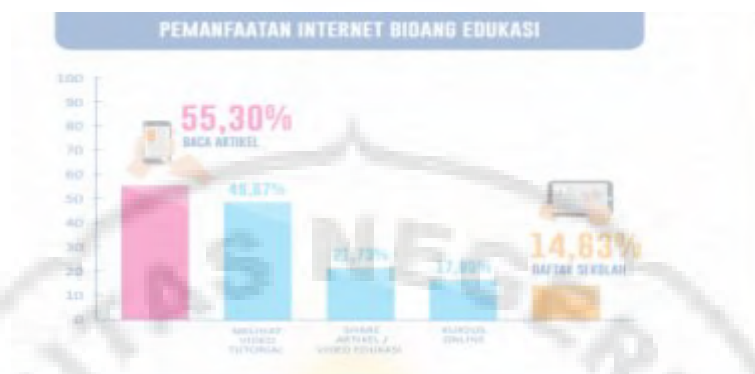
Adapun tujuan dan fungsi pendidikan tertuang dalam pasal 3 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yakni:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban yang martabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Sebagaimana yang tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Budaya No. 65 Tahun 2013 tentang Pemanfaatan Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Efisiensi dan Efektivitas Pembelajaran. Teknologi gosip membuat kegiatan pembelajaran di sekolah menjadi lebih menarik, hidup dan kreatif. Tujuannya adalah untuk mempromosikan praktik pembelajaran yang efektif dan efisien. Oleh karena itu, pembelajaran melalui integrasi teknologi komunikasi merupakan upaya untuk meningkatkan mutu dan kualitas kegiatan

belajar mengajar. Keberhasilan suatu negara menghadapi Revolusi Industri 4.0 juga bergantung pada kualitas pendidik dan gurunya. Guru perlu memperoleh keterampilan dan beradaptasi dengan teknologi baru dan tantangan dunia. Dalam situasi ini, semua institusi perlu mempersiapkan turnaround dan literasi di sektor pendidikan. Literasi lama berbasis literasi dan matematika perlu diperkuat dengan menyiapkan literasi baru: literasi data, teknologi, dan bakat. Literasi data adalah kemampuan membaca, menganalisis, dan menggunakan informasi dari data di dunia digital. Literasi teknis adalah kemampuan memahami sistem mekanis dan teknis di dunia kerja. Literasi sumber daya manusia, di sisi lain, adalah kemampuan untuk berinteraksi secara tepat, tidak kaku, dan dengan kepribadian (Lase, 2019).

Pembelajaran dengan menggunakan perkembangan teknologi saat ini menawarkan kepada guru potensi dan kesempatan untuk meningkatkan dan mengembangkan kemampuannya, terutama kemampuan pendidikan dan profesionalnya. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran diterima dan dibutuhkan sebagai solusi untuk mengatasi konflik pembelajaran di kelas akibat belum optimalnya praktik guru dalam menggunakan teknologi dalam dunia pendidikan. Berdasarkan survei Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia (APJII) tahun 2017 tentang penetrasi dan perilaku pengguna Internet Indonesia, diketahui bahwa Indonesia memiliki 143,26 juta pengguna Internet. Indonesia memiliki jumlah penduduk 262 juta jiwa. Artinya 54,68% penduduk Indonesia adalah pengguna internet. Dari hasil penelitian, data penggunaan internet di bidang pendidikan dibagi menjadi lima bagian. 55,30% digunakan untuk membaca artikel, 49,87% digunakan untuk menonton video tutorial, 21,73% digunakan untuk membuat artikel atau video pendidikan, dan 14,63% digunakan. Pendaftaran di sekolah untuk kegiatan. “Menggunakan Internet di sekolah untuk siswa memfasilitasi akses ke literatur akademis dan yang telah lama ditunggu-tunggu dan memfasilitasi proses belajar-mengajar.



Gambar 1.1 Pemanfaatan Internet Bidang Edukasi

Sesuai observasi pada November 2019 bahwa SMA Negeri 1 Kuala diperoleh info dari pengajar mata pelajaran fisika pada sekolah tersebut bahwa akibat belajar siswa pada materi usaha dan tenaga pada kelas X MIPA masih relative rendah yaitu $< \text{KKM } 75$. Dari informasi yang disampaikan pengajar tadi, hasil belajar siswa yang masih rendah ditimbulkan juga sang rendahnya minat mereka dalam belajar fisika. Proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas bersifat *teacher-centric* atau berpusat pada guru. Artinya, siswa cenderung lebih pasif di dalam kelas. Akibatnya, siswa kurang aktif dalam proses belajar mengajar. Siswa tidak memperhatikan guru, takut bertanya, dan sedikit siswa yang menjawab pertanyaan guru. Siswa juga diam ketika ditanya pendapatnya. Dari observasi yang dilakukan, guru juga akan diinformasikan bahwa sekolah terbatas dalam pembelajaran. Untuk mengatasi masalah tersebut, contoh-contoh pengetahuan mutakhir meningkatkan hasil belajar siswa fisika, dan nantinya siswa menemukan pembelajaran yang tidak berada di bawah standar ketuntasan minimal yang ditetapkan sekolah dan lebih mudah digunakan oleh siswa.

Materi usaha dan energi merupakan salah satu bahan dengan cakupan kegunaan yang relatif luas, sehingga diperlukan pemahaman yang tinggi untuk mencapai kemampuan dasar bahan tersebut. Dalam materi ini, siswa biasanya memperhatikan dan menyelesaikan secara matematis tanpa memahami cara kerja materi dan energi. Aktivitas memori ini menyebabkan siswa lebih cepat melupakan materi, karena sebagian besar siswa tidak dapat menjelaskan kepulungan mereka selama peninjauan. Anda tidak hanya dapat menyelesaikan masalah secara matematis, tetapi pembelajaran ini juga fisika, bahkan jika Anda

perlu mengembangkan pembelajaran yang dapat mengkonfirmasi hubungan antara isi pelajaran yang Anda pelajari, tujuan materi, dan penerapannya sebagai siswa yang dibutuhkan Anda termotivasi untuk belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar Anda (Simamora, 2017). Siswa harus belajar dari rumah, ditambah dengan mewabahnya Covid-19 dan perlunya menutup sementara semua sekolah.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti perlu merancang kegiatan pembelajaran yang dapat mendorong kemandirian dan meningkatkan hasil belajar siswa melalui penyusunan perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), materi kuliah, perangkat penelitian, dan media pembelajaran berbasis internet yang disebut e-learning. E-learning, atau pembelajaran elektronik, pertama kali diperkenalkan di Universitas Illinois di Urbana-Champaign dengan menggunakan sistem pendidikan berbantuan komputer (*computer-assisted education*) dan komputer yang disebut PLATO. Sejak itu, perkembangan dan kemajuan teknologi (Bora, 2017). Istilah lain sistem *E-learning* adalah suatu bentuk pembelajaran yang menggunakan perangkat elektronik dan media digital..

E-learning yang mulai muncul saat ini adalah pembelajaran campuran. Ini adalah pembelajaran kelas online dan pembelajaran tatap muka yang dapat digunakan untuk melengkapi tugas-tugas yang tidak diberikan dalam proses pembelajaran. Dalam proses pelaksanaannya, *blended learning* dapat memperkuat tanggung jawab siswa dengan melibatkan dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran (Ningsih, 2017). *Blended learning* merupakan perpaduan antara pembelajaran langsung dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dan pembelajaran berbasis internet. *Blended learning* tidak hanya dilakukan secara online untuk memperbarui proses pembelajaran langsung di kelas, tetapi juga untuk mengisi dan melampaui materi yang tidak diajarkan dalam proses pembelajaran di kelas. Proses pembelajaran membutuhkan media yang tepat, seperti *Google Classroom*. *Google Classroom* adalah layanan berbasis internet yang disediakan oleh sistem *e-learning* Google (Ningsih, 2017). *Google Classroom* berarti suatu bentuk perangkat lunak yang dapat diterapkan di Indonesia karena merupakan perangkat lunak kelas terstruktur dalam proses

pembelajaran saat ini (Pradana, 2017). *Google Classroom* dapat diunduh ke ponsel Android siswa. Guru dapat menambahkan siswa ke *Google Classroom* hanya dalam hitungan menit. Anda juga dapat menghemat uang dengan memberikan tugas karena guru memberikan tugas tanpa kertas dan mengisi hanya di *Google Classroom*. Guru melakukan survei dan penilaian hanya di satu area.

Pada materi Usaha dan Energi yang membahas tentang usaha dan energi kinetik, energi potensial dan energi mekanik, contoh yang sering digunakan oleh guru adalah contoh diskusi, tetapi model lain tidak digunakan dalam materi ini. Oleh karena itu, peneliti akan menggunakan pembelajaran campuran berbasis *Google Classroom*, dan calon siswa akan memiliki akun Google sendiri. *Google Classroom* ini memudahkan guru untuk mengkomunikasikan materi kepada siswa secara lebih detail, karena tidak ada batasan saat mengajar. Selain itu, materi yang disampaikan oleh guru dapat dibaca dan dibuka berulang kali, sehingga lebih mudah dipahami dan memudahkan untuk mengetahui isi materi nantinya. Materi yang diberikan oleh guru tidak hanya dalam bentuk bahan bacaan, tetapi juga dalam bentuk video penjelasan.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul sebagai berikut: “ **Pengaruh Model Pembelajaran *Blended Learning* Berbasis *Google Classroom* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Usaha dan Energi Di Kelas X MIPA SMA Negeri 1 Kuala T.A 2020/2021** “.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah ditemukan di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Pelaksanaan pembelajaran fisika sebagian besar dilakukan melalui hafalan dan ceramah, pembelajaran berpusat pada guru
- b. Kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran fisika yang menganggap fisika sulit, penuh dengan rumus dan hitung-hitungan.
- c. Kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran
- d. Penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah di uraikan di atas, maka penulis membatasi masalah penelitian pada hal-hal berikut:

- a. Penerapan model pembelajaran *Blended Learning* untuk meningkatkan hasil belajar terhadap pelajaran fisika pada materi usaha dan energi.
- b. Materi pelajaran yang dibatasi hanya pada pokok bahasan usaha dan energi.
- c. Subjek penelitian adalah siswa kelas X MIPA SMA Negeri 1 Kuala T.A 2020/2021.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagaimanakah respon siswa dalam model pembelajaran *Blended Learning* berbasis *Google Classroom* pada siswa kelas X MIPA 4 SMA Negeri 1 Kuala T.A 2020/2021?
- b. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Blended Learning* berbasis *Google Classroom* terhadap hasil belajar siswa kelas X MIPA SMA Negeri 1 Kuala T.A 2020/2021?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

- a. Mengetahui respon siswa dalam model pembelajaran *Blended Learning* berbasis *Google Classroom* pada siswa kelas X MIPA 4 SMA Negeri 1 Kuala T.A 2020/2021.
- b. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *Blended Learning* berbasis *Google Classroom* terhadap hasil belajar siswa kelas X MIPA SMA Negeri 1 Kuala T.A 2020/2021.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Bagi siswa, mendapatkan pengalaman belajar yang tidak membosankan dan meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran serta mendapatkan hasil belajar yang lebih baik.

2. Bagi guru, sebagai bahan masukan dalam pengembangan pembelajaran formal dengan menggunakan pembelajaran yang sesuai sebagai upaya memperoleh hasil belajar yang optimal.
3. Bagi sekolah, peneliti ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan informasi sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

1.7 Defenisi Operasional

Supaya tidak terjadi kekeliruan menafsiran kata dalam penelitian ini maka perlu diberikan defenisi operasional menjadi berikut:

1. Model pembelajaran Blended Learning berbasis Google Classroom merupakan suatu pembelajaran yang menggabungkan tatap muka dan online melalui e-learning sebagai media yang mempunyai peran krusial pada proses pembelajaran. Pembelajaran ini menggunakan jaringan internet buat mengaksesnya. Nantinya pemberian materi ataupun soal evaluasi kepada peserta didik dapat secara tatap muka maupun online.
2. Google Classroom merupakan perangkat lunak yang dirancang oleh google yang bertujuan buat membantu pendidik dan siswa dalam proses pembelajaran. Pendidik dapat memberikan materi ataupun soal penilaian yang berkaitan menggunakan materi yang ingin disampaikan pada peserta didik melalui perangkat lunak tadi. peserta didik dapat dengan praktis mengakses materi pembelajaran yang disampaikan pendidik dimana serta kapan saja.
3. Hasil belajar ialah indera ukur seorang guru terhadap peserta didik buat melihat ketercapaian indikator pembelajaran yang telah dicapai. menurut Bloom dalam Dwiyogo (2018) mengelompokkan tujuan dari pendidikan ke pada tiga ranah, yaitu: ranah kognitif, ranah afektif, serta ranah psikomotorik. Ranah kognitif memiliki enam tingkatan, yaitu: pengetahuan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), buatan (C5), serta evaluasi (C6).