

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Awal tahun 2020, Indonesia sedang mengalami gelombang kasus *Corona Virus Disease 19* (Covid-19). Asal muasal virus ini diketahui dari Wuhan, China. Saat ini, 232 negara terjangkit virus corona. Hingga 23 Maret 2022, jumlah orang yang terinfeksi menurut WHO adalah sebanyak 527.715.878 orang. Jutaan orang di Indonesia terkena virus corona. Jumlah orang tertular sebanyak 6.052.764 orang, jumlah sembuh sebanyak 5.893.346 orang, dan jumlah meninggal sebanyak 156.343 orang. Kasus terkonfirmasi virus corona pertama di Indonesia terjadi pada saat pasien melakukan percakapan pribadi dengan Warga Negara Asing (WNA), warga negara Jepang dalam sebuah acara di Jakarta.

Ketika yang terinfeksi virus corona semakin meningkat, pemerintah Indonesia mengeluarkan arahan yang meminta masyarakat untuk melakukan aktivitas dari rumah, tempat umum di tutup sementara, dan sekolah di liburkan. Pandemi membuat seluruh negara merasakan penderitaan akibat penutupan sekolah (Engzell., dkk, 2021). Untuk mengejar ketertinggalan, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan mengimbau seluruh sekolah melaksanakan kegiatan belajar secara *daring*.

Pembelajaran *daring* sudah berlangsung sekitar satu tahun. Menurut (Mustafa *et al.* 2021) Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) berpengaruh pada proses pembelajaran dan penilaian. Studi Indrawati, dkk (2020) di awal PJJ, siswa masih banyak yang menerima arahan, *feedback* yang terbatas, dan anak yang mendapatkan akses pembelajaran dari rumah sebesar 68%. Keadaan ini membuat kesenjangan (*gap*) semakin besar, kemahiran siswa melemah, dan rentan putus sekolah (The SMERU Research Institute, 2020). Dalam PJJ, siswa harus belajar sendiri karena tidak mempunyai teman untuk diajak bicara sehingga membuat belajar menjadi sulit. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan juga menuturkan

bahwa sistem PJJ masih belum diterapkan secara efektif sehingga mengakibatkan siswa putus sekolah dan menurunkan hasil belajar.

Perubahan pembelajaran yang mendadak ini tidak mudah untuk diterapkan mengingat siswa belum sepenuhnya siap mengikuti pembelajaran *daring* dan guru belum terbiasa dengan pembelajaran *daring*. Perubahan pembelajaran yang tiba-tiba ini membuat siswa sulit menerima apa yang telah dipelajarinya, sehingga tidak heran jika hasil belajar masih kurang memuaskan, khususnya pada mata pelajaran yang berhitung.

Fisika merupakan cabang dari ilmu pengetahuan yang mencakup berbagai istilah dan konsep. Fisika juga mata pelajaran yang tidak disukai siswa. Tidak hanya kalangan pelajar, masyarakat umum juga mempunyai pendapat yang sama. Observasi di SMA N 1 Merbau diketahui bahwa 21 dari 36 siswa menyatakan tidak menyukai pelajaran fisika. Berdasarkan hasil *survei*, siswa sudah memiliki *smartphone*, laptop dan jaringan internet. Ini adalah kesempatan untuk menggunakan *blended learning* dengan memanfaatkan teknologi secara maksimal. Peran instruktur dalam pembelajaran *online*, memberikan instruksi kepada siswa untuk mengunduh dan membuat ringkasan sebelum kelas berlangsung. Setelah itu, guru akan menggunakan *Zoom*, untuk menjelaskan sebagian bahan ajar dan memberikan tugas. Jika ujian harian dilaksanakan, guru akan menugaskan siswa untuk menjawab soal ujian di sekolah. Hal ini mungkin menunjukkan bahwa guru tidak mampu mengoptimalkan pemanfaatan teknologi. Wawancara dengan guru di SMA N 1 Merbau mengutarakan, pembelajaran di kelas dilaksanakan dengan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTMT). Sebelum adanya PTMT, pada saat pembelajaran *daring*, siswa mudah bosan jika guru sedang mengajar, dan siswa tidak dapat berkonsentrasi pada isi pelajaran. Sulit untuk menyimpulkan apakah siswa dapat memahami apa yang dijelaskan, yang menjadi penyebab rendahnya nilai mereka.

Pengajar bisa memanfaatkan penggunaan kemajuan teknologi yang maksimal untuk PTMT. Kemajuan teknologi dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kegiatan belajar mengajar yang beragam dan menarik. *Blended learning* adalah kombinasi belajar antara *face to face* dan pembelajaran berbasis komputer (Dwiyogo, 2018). *Blended learning* mempunyai kemampuan untuk

meningkatkan hasil belajar siswa sepanjang proses pembelajaran. Menurut penelitian, Putri & Bukit (2020) menyatakan bahwa penerapan *blended learning* memberikan hasil belajar fisika lebih baik dari hasil belajar pada pembelajaran konvensional. Hal serupa dengan penelitian Rizkiyah (2015) mengemukakan hasil belajar siswa setelah menerapkan *Blended Learning* mengalami peningkatan yaitu sebelum tindakan 30,30% dan setelah tindakan adalah 72,73%.

Salah satu sumber pembelajaran *online* yang beredar untuk mendukung *blended learning* adalah *Sevima Edlink*. *Sevima Edlink* merupakan aplikasi android yang dirancang untuk bidang pendidikan untuk menyediakan sumber belajar yang dapat digunakan oleh guru dan siswa. Tugas yang dapat diselesaikan kapanpun dan dimanapun mereka pilih dengan jam belajar yang lebih fleksibel. *Sevima Edlink* memudahkan pendidik dan institusi untuk berbagi sumber materi, menetapkan tugas dan mengelola tes. Dengan penggunaan *Sevima Edlink*, untuk siswa yang berada di luar lingkungan sekolah, serta guru yang aktif dalam membagikan materi dan tugas-tugas sekolah diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh *Blended learning* Menggunakan *Sevima Edlink* Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Merbau”**.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang ini, dapat menyimpulkan permasalahan berikut:

1. Pembelajaran jarak jauh dapat menurunkan hasil belajar siswa.
2. Ketidakmampuan siswa untuk berkonsentrasi selama kelas.
3. Siswa kesulitan untuk berpartisipasi dalam pembelajaran secara efektif.
4. Dalam proses pembelajaran, pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi masih belum baik.

## **1.3. Batasan Masalah**

Peneliti membatasi masalah utama dengan mempertimbangkan keterbatasan kemampuan untuk memastikan bahwa penyelidikan tetap berada dalam cakupan yang dimaksudkan. Secara khusus, peneliti ini berfokus pada:

1. Model pembelajaran yang digunakan adalah *blended learning* menggunakan *platform* media seluler berbasis android yaitu *Sevima Edlink*.
2. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X SMA N 1 Merbau pada pokok bahasan usaha dan energi.

#### 1.4. Rumusan Masalah

Penelitian ini merumuskan permasalahan sebagai berikut, dengan memperhatikan batasan masalah dan identifikasinya:

1. Bagaimanakah hasil belajar siswa kelas X pada materi usaha dan energi dengan menggunakan model pembelajaran *blended learning*?
2. Bagaimanakah hasil belajar siswa kelas X pada materi usaha dan energi dengan menggunakan model konvensional?
3. Apakah dengan pembelajaran *blended learning* menggunakan *Sevima Edlink* dapat meningkatkan hasil belajar fisika siswa kelas X pada materi usaha dan energi?

#### 1.5. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab permasalahan yang tertuang dalam rumusan masalah sebagai berikut:

1. Mengetahui hasil belajar menggunakan *blended learning* pada materi usaha dan energi.
2. Mengetahui hasil belajar menggunakan model konvensional pada materi usaha dan energi.
3. Mengetahui pengaruh dari model pembelajaran *blended learning* menggunakan *Sevima Edlink* terhadap hasil belajar fisika siswa pada materi usaha dan energi.

#### 1.6. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, bagi:

1. Peneliti, dengan melakukan penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman dan pengalaman serta kemampuannya dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang baik bagi siswa.
2. Siswa, akan merasakan tantangan baru dalam pembelajaran fisika setelah menggunakan model pembelajaran *blended learning* menggunakan *Sevima Edlink*.
3. Guru, dapat menjadi salah satu titik acuan dalam mengidentifikasi model inovatif dan strategi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas siswa dan mencegah siswa merasa bosan selama proses pembelajaran.
4. Sekolah, dapat menjadi sumber untuk mengembangkan model pembelajaran yang lebih baik dan sejalan dengan tujuan pembelajaran.

#### **1.7. Defenisi Operasional**

1. *Blended learning* adalah praktik mengintegrasikan pengajaran kelas *online* dan tradisional.
2. *Edlink* adalah salah satu dari sedikit *platform* media seluler berbasis android yang dirancang khusus untuk sektor pendidikan untuk mendukung siswa dalam proses pembelajaran.
3. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku seseorang yang diperoleh dari belajar, seperti perubahan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.