

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Manusia merupakan makhluk hidup yang memiliki akal budi dan berpotensi untuk melakukan suatu perubahan dan pengembangan. Salah satu perubahan dan pengembangan manusia adalah melalui pendidikan. Pendidikan memberikan kontribusi yang sangat besar terhadap kualitas suatu bangsa. Bangsa yang maju akan memiliki kualitas pendidikan yang bagus, dan kegagalan pendidikan juga akan berimplikasi terhadap kegagalan perkembangan suatu Negara. Pendidikan di Indonesia menjadi bagian yang sangat penting untuk kemajuan dalam segala aspek.

Tujuan utama pendidikan sebagaimana tertuang dalam Undang - Undang Dasar Tahun 1945 adalah mencerdaskan kehidupan bangsa serta mengamanatkan kepada pemerintah agar mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 3 tentang Sisdiknas menyebutkan Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Dipertegas dalam PP No.14 Tahun 2005 Pasal 4 tentang Guru dan Dosen menjelaskan bahwa guru memiliki peran sebagai agen pembelajaran yang berfungsi meningkatkan mutu pendidikan nasional, sehingga guru dituntut untuk memberikan pembelajaran secara optimal.

Mutu pendidikan di Indonesia sekarang mulai mengalami perubahan, dengan adanya kurikulum 2013 memberikan suatu perubahan yang baik terutama pada inovasi pembelajaran. Inovasi pembelajaran diharapkan memberikan kontribusi kepada guru dan siswa agar tercapainya suatu pembelajaran yang lebih baik. Salah satu pembelajaran yang sangat membutuhkan inovasi pembelajaran adalah sains salah satunya pelajaran fisika.

Berdasarkan pra penelitian yang dilakukan di SMK Swasta Wira Jaya Tanjung Morawa hasil analisis permasalahan pembelajaran dari hasil wawancara terhadap guru bidang studi fisika di SMK Swasta Wira Jaya Tanjung Morawa bahwa, 15% atau 5 dari 30 siswa aktif didalam kelas dan 85% atau 25 dari 30

siswa tidak aktif didalam kelas. Aktivitas yang dilakukan guru fisika di dalam kelas pada saat proses pembelajaran yaitu siswa hanya menerima informasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung, mencatat, memberikan contoh soal dan mengerjakan soal-soal sehingga siswa dalam pembelajaran fisika sebagai penerima informasi pasif dan kegiatan pembelajaran mengarah pada *teacher centered learning*. Pada saat pembelajaran berlangsung sebagian siswa tidak memperhatikan penjelasan guru, siswa tidak memiliki inisiatif maju ke depan kelas mengerjakan soal tanpa di tunjuk terlebih dahulu oleh guru. Selain itu guru jarang menerapkan diskusi kelompok dalam kelas sehingga siswa menjadi pasif dan tidak bisa mengembangkan ide-ide mereka dalam proses pembelajaran sehingga membuat siswa tidak antusias dalam proses pembelajaran fisika. Guru juga jarang menggunakan media dalam proses pembelajaran padahal media sangat berperan penting untuk merangsang hasil belajar siswa dalam pembelajaran fisika. Selain daripada media pembelajaran hal lain yang harus diperhatikan seorang guru ialah model pembelajaran yang digunakan.

Berdasarkan hasil pengamatan secara langsung yang dilakukan peneliti di SMK Swasta Wira Jaya Tanjung Morawa pada saat jam istirahat sekolah diperoleh bahwa hampir seluruh siswa menggunakan internet untuk mengakses aplikasi media sosial, baik melalui smartphone, laptop maupun tablet yang mereka miliki. Hal itu terjadi karena disekolah tersedia jaringan *Wireless Fidelity (Wi-Fi)* yang dapat digunakan siswa secara bebas. Kebanyakan dari siswa tersebut menghabiskan waktu luang mereka bermain media sosial daripada untuk belajar, sesuai dengan hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII, 2017) penggunaan internet di Indonesia 143,26 juta jiwa atau setara 54,7% dari total populasi republik ini. Alasan utama penggunaan internet adalah untuk mengakses jejaring sosial mencapai 97,4% media sosial yang digunakan seperti facebook, twitter, instagram, youtube dan lain sebagainya.

Tingginya partisipasi pelajar dalam menyumbang jumlah pengguna internet di Indonesia disebabkan karena kemudahan mendapatkan fasilitas paket langganan mobile internet yang murah dan jaringan *Wi-Fi* yang tersedia hampir diberbagai tempat juga berbagai perangkat yang dimiliki pelajar seperti

smartphone, laptop maupun tablet. Dengan menggunakan laptop atau smartphone yang mereka miliki, mereka dapat dengan mudah mengakses aplikasi media sosial yang mereka miliki daripada untuk mencari pengetahuan yang lebih di internet.

Salah satu cara untuk mengatasi masalah di kelas X SMK Swasta Wira Jaya Tanjung Morawa sesuai dengan kurikulum 2013 salah satunya adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*) berbasis teknologi informasi. Menurut Jalinus (2016) Teknologi informasi diartikan sebagai kebutuhan manusia didalam mengambil dan memindahkan, mengolah dan memproses informasi dalam konteks sosial yang menguntungkan diri sendiri dan masyarakat secara keseluruhan. Teknologi tidak hanya menguntungkan bagi masyarakat luar, namun juga memberikan pengaruh positif bagi proses pembelajaran.

Peneliti menawarkan sebuah model pembelajaran *blended learning* menggunakan aplikasi edmodo. *Blended learning* berkembang sekitar tahun 2000 dan sekarang banyak digunakan di Amerika Utara, Inggris dan Australia di kalangan perguruan tinggi dan dunia pelatihan. Melalui *blended learning* semua sumber belajar dapat memfasilitasi terjadinya proses belajar bagi orang yang belajar dikembangkan. Pembelajaran *blended learning* dapat menggabungkan pembelajaran tatap muka (*face to face*) dengan pembelajaran berbasis komputer. Artinya, pembelajaran dengan pendekatan teknologi pembelajaran dengan kombinasi sumber-sumber belajar tatap muka dengan pengajar maupun yang dimuat dalam media komputer, telepon seluler, konferensi video dan media elektronik lainnya. Pebelajar dan pengajar bekerja sama untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Tujuan utama pembelajaran *blended learning* adalah memberikan kesempatan bagi berbagai karakteristik pebelajar agar dapat belajar dengan mandiri, berkelanjutan dan berkembang sepanjang hayat (Dwigoyo, 2018).

Edmodo adalah sebuah platform pembelajaran sosial untuk guru/dosen, mahasiswa/siswa maupun untuk orang tua atau wali yang dikembangkan pada akhir 2008 oleh Nic Borg dan Jeff O'Hara yang merasakan kebutuhan untuk berkembang di lingkungan sekolah atau kampus untuk mencerminkan bahwa

dunia yang semakin global dan terhubung, maka keduanya menciptakan sebuah alat/aplikasi yang dapat menutup kesenjangan antara bagaimana mahasiswa/siswa menjalani kehidupan mereka dan bagaimana mereka belajar di sekolah/kampus, untuk itulah maka edmodo ada. Edmodo dibuat sebagai sebuah platform pembelajaran jejaring sosial untuk guru/dosen, mahasiswa/siswa dan orangtua/wali. Edmodo dirancang untuk membuat mahasiswa/siswa bersemangat belajar di lingkungan yang lebih akrab (Jalinus, 2016).

Penelitian yang pernah dilakukan oleh Alwan (2017) memperoleh tingkat kevalidan dan kelayakan dengan kriteria sangat layak dari hasil validasi dua ahli materi dengan nilai skor rata-rata untuk materi sebesar 3,65. Sedangkan, hasil validasi kedua validator model mendapatkan skor 3,64 dengan kriteria sangat baik/sangat layak. Menurut Ekayati (2017) bahwa media edmodo dapat meningkatkan kemandirian belajar mahasiswa dengan melakukan dua siklus, siklus I (satu) diperoleh hasil peningkatan kemandirian belajar sebesar 29,52%, dan pada siklus II diperoleh hasil sebesar 79,05%, sudah mencapai target ketuntasan. Selanjutnya, tingkat kesadaran berbahasa mahasiswa yang diukur melalui tingkat kesalahan berbahasa menunjukkan penurunan nilai kesalahan yang signifikan, dimana pada siklus I ditemukan sebesar 65,71% kesalahan berbahasa dan 11,43% pada siklus II. Hal ini menunjukkan selisih nilai penurunan tingkat kesalahan sebesar 54,28%. Menurut Bibi (2015) bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar mahasiswa antara pembelajaran model *blended learning* dengan pembelajaran konvensional sebesar 5,782 dan terdapat perbedaan tingkat pemahaman sebesar 9,935 serta ada peningkatan motivasi belajar mahasiswa akibat penerapan pembelajaran model *blended learning* rata-rata peningkatan 11,705 dan ada peningkatan pemahaman mahasiswa rata-rata peningkatan 30,288.

Berdasarkan latar belakang tersebut, Peneliti menemukan ide untuk mengembangkan sebuah model *blended learning* menggunakan jejaring sosial edmodo, oleh sebab itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Model *Blended Learning* Menggunakan Aplikasi Edmodo Untuk Mata Pelajaran Fisika di SMK Swasta Wira Jaya Tanjung Morawa T.P 2018/2019.”**

1.2 Ruang Lingkup

Dari hasil investigasi awal sesuai latar belakang di atas, ruang lingkup yang dapat diidentifikasi adalah :

1. Pembelajaran fisika yang cenderung bersifat *teacher oriented* dan *text book oriented*.
2. Kurangnya minat siswa dalam pembelajaran fisika.
3. Pemanfaatan media pembelajaran kurang maksimal.
4. Guru masih kurang dalam memanfaatkan teknologi.
5. Metode mengajar guru yang cenderung bersifat konvensional dan monoton.
6. Hasil belajar fisika yang cenderung rendah tidak mencapai KKM yaitu 75.

1.3 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana validitas model *blended learning* menggunakan aplikasi edmodo dalam pembelajaran fisika yang dikembangkan pada materi suhu dan kalor di Kelas X TKR SMK Swasta Wira Jaya Tanjung Morawa?
2. Bagaimana kelayakan model *blended learning* menggunakan aplikasi edmodo dalam pembelajaran fisika yang dikembangkan pada materi suhu dan kalor di Kelas X TKR SMK Swasta Wira Jaya Tanjung Morawa?
3. Bagaimana efektivitas model *blended learning* menggunakan aplikasi edmodo yang dikembangkan dengan desain 4D pada materi suhu dan kalor di Kelas X TKR SMK Swasta Wira Jaya Tanjung Morawa?

1.4 Batasan Masalah

Agar penelitian dapat dilaksanakan dengan baik dan terarah maka dibuatlah suatu batasan masalah yaitu :

1. Subjek penelitian adalah siswa kelas X-TKR di SMK Swasta Wira Jaya Tanjung Morawa T.P 2018/2019.
2. Materi yang disajikan hanya pokok bahasan suhu dan kalor.
3. Model pembelajaran yang digunakan adalah model *blended learning*.
4. Metode penelitian menggunakan *research and development* model 4D.

5. Media pembelajaran yang digunakan adalah edmodo.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian masalah yang telah dikemukakan di atas maka tujuan penelitian yang akan dicapai adalah :

1. Untuk mengetahui validitas model *blended learning* menggunakan aplikasi edmodo dalam pembelajaran fisika yang dikembangkan pada materi suhu dan kalor di Kelas X TKR SMK Swasta Wira Jaya Tanjung Morawa.
2. Untuk mengetahui kelayakan model *blended learning* menggunakan aplikasi edmodo dalam pembelajaran fisika yang dikembangkan pada materi suhu dan kalor di Kelas X TKR SMK Swasta Wira Jaya Tanjung Morawa.
3. Untuk mengetahui efektivitas model *blended learning* menggunakan aplikasi edmodo yang dikembangkan dengan desain 4D pada materi suhu dan kalor di Kelas X TKR SMK Swasta Wira Jaya Tanjung Morawa.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan model *blended learning* menggunakan aplikasi edmodo dapat digunakan guru untuk memudahkan dalam menyampaikan materi pembelajaran fisika.
2. Bagi siswa, memotivasi dan mempermudah siswa dalam proses pembelajaran fisika di kelas.
3. Bagi sekolah, dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
4. Bagi peneliti, untuk menambah pengalaman dalam pengembangan Model *Blended Learning* berbantuan edmodo.
5. Sebagai bahan referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti pengembangan Model *Blended Learning* berbantuan edmodo.

1.7 Definisi Operasional

Untuk memperjelas istilah yang digunakan dalam penelitian ini maka dibuat suatu definisi operasional sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2015).
2. Model *blended learning* adalah perpaduan metode belajar tatap muka (di dalam kelas) dengan materi yang diberikan secara online (Bibi, 2015).
3. Media adalah segala jenis alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar (Manurung, 2013).
4. Teknologi adalah praktik untuk memfasilitasi belajar dan memperbaiki kinerja dengan menciptakan, menggunakan dan mengelola proses (Arsyad, 2013).
5. Edmodo adalah sebuah platform pembelajaran sosial untuk guru/dosen, siswa/mahasiswa maupun untuk orang tua/wali yang dikembangkan pada akhir 2008 oleh Nic Borg dan Jeff O'Hara (Ekayati, 2017).
6. Validitas merupakan instrumen yang dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2015).
7. Efektivitas adalah hasil guna yang diperoleh setelah pelaksanaan proses belajar mengajar (Trianto, 2009).



THE
Character Building
UNIVERSITY