

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu unsur penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dengan menempuh pendidikan seseorang dapat memperoleh pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan melalui suatu proses pembelajaran (Muhibbin, 2008). *The Learning curve Person* 2014, sebuah lembaga pemeringkatan pendidikan dunia memaparkan bahwa Indonesia menempati peringkat terakhir dalam mutu pendidikan dunia, sedangkan di tahun 2015 mutu pendidikan di Indonesia masih berada di 10 negara yang memiliki mutu pendidikan yang rendah, peringkat tersebut di dapat dari Global School Ranking (Raymond, 2017).

Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga Negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Untuk mencapai tujuan kurikulum 2013 di atas, Perendikbud No. 81 A tahun 2013 mengatur bahwa proses pembelajaran pada kurikulum 2013 hendaknya terdiri atas lima pengalaman belajar yaitu, mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan, yang di singkat dengan 5M (Nuraini, 2019). Akibat dari konsep kurikulum 2013 itu, maka penilaian dalam pembelajaran tentunya harus sesuai dengan konsep kurikulum itu sendiri, sehingga penilaian juga harus didasarkan pada ketiga aspek tersebut yaitu harus menilai aspek kognitifnya, menilai aspek afektifnya dan menilai aspek psikomotoriknya (Hutapea, 2016).

Sistem pendidikan di Indonesia telah memungkinkan pemerintah untuk memfasilitasi sekolah dengan internet dan mengenalkan informasi terbaru serta memasukkan teknologi dengan menggunakan website dalam menunjang sistem pendidikan pada level dasar sampai pendidikan tinggi (Silalahi, 2018).

Pemilihan model pembelajaran terlebih dahulu harus mempertimbangkan karakteristik pengetahuan berdasarkan kategori factual, konseptual, dan procedural. Pembelajaran di kelas diharapkan mampu memenuhi standar yang efektif dan efisien. Sehingga siswa dapat mengkonstruksi pengetahuannya sendiri (dengan konsekuensi bahwa itu benar untuk seseorang dan mungkin tidak benar untuk lainnya) melalui proses sains (Belford, 2013).

Dalam kegiatan belajar, makin besar peran dan keterlibatan siswa maka makin besar baginya untuk mengalami proses belajar. Siswa akan mudah memahami konsep yang rumit dan abstrak jika disertai contoh-contoh yang konkrit, contoh-contoh yang sesuai dengan kondisi sehari-hari dan mempraktekkannya sendiri (Chiang, 2016).

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar. Media juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan (Purwono, 2014). Penyediaan media serta metodologi pendidikan yang dinamis, kondusif serta dialogis sangat diperlukan bagi pengembangan potensi peserta didik, secara optimal. Hal ini disebabkan karena potensi peserta didik akan lebih terangsang bila dibantu dengan sejumlah media atau sarana dan prasarana yang mendukung proses interaksi yang sedang dilaksanakan (Putra, 2013).

Media sangatlah mempengaruhi hasil belajar, dengan pemilihan suatu media yang sesuai maka salah satu manfaatnya peserta didik menjadi termotivasi serta antusias mengikuti proses jalannya pembelajaran (Wahyudi, 2016). Namun, banyak guru yang belum menyertakan media dalam proses pembelajaran.

Bahan ajar merupakan salah satu dari perangkat pembelajaran yang berpengaruh dalam proses memperoleh capaian pembelajaran (Depdiknas, 2008). Bahan ajar sangat penting dalam proses belajar mengajar karena dapat menguatkan dan mendukung informasi materi ajar yang disampaikan. Bahan ajar membantu memahami konsep ilmu mencapai kompetensi yang diinginkan sehingga mudah diingat dan dapat diulang-ulang (Situmorang, 2013).

TIK dapat berfungsi sebagai alat untuk merancang lingkungan belajar yang baru dan menciptakan pembelajaran yang menarik (Barak, M. 2007). Pendidikan sarjana kimia pada berbagai perguruan tinggi di Amerika Serikat juga melibatkan beberapa jenis interaksi multimedia dan berbagai upaya untuk mempelajari efektifitas pembelajaran dengan memberikan tugas rumah secara online (Richard-Babb, dkk, 2011 ; Parker, L., 2012). Pemanfaatan TIK atau didalam dunia pendidikan disebut e-learning merupakan tren dalam pembelajaran untuk mendapatkan momentum pada berbagai tingkat pembelajaran (Kumar, 2013). Terdapat dua jenis perangkat pembelajaran (bahan ajar) yang telah dikenal dibedakan berdasarkan bahan atau alat pembuatnya (Sari dan Syafei, 2013; Simaremare, 2018) pertama, perangkat pembelajaran yang dikembangkan dengan berbasis kertas. Kedua, perangkat pembelajaran yang dikembangkan dengan bantuan teknologi.

Salah satu upaya dalam menginovasi bahan ajar adalah dengan menggunakan model dan media pembelajaran. (Kemendikbud, 2014; Simaremare, 2018). Suatu model pembelajaran yang sedang dikembangkan saat ini adalah model Pembelajaran *Blended Learning*, yaitu konsep belajar hibrida yang mengintegrasikan sesi kelas tradisional dan elemen e-learning dalam upaya untuk menggabungkan manfaat dari kedua bentuk pembelajaran (Yaman et al, 2010). Secara mendasar terdapat tiga tahapan dasar dalam model *blended learning* yang mengacu pembelajarannya berbasis ICT, seperti yang di usulkan oleh Grant Ramsay (2001), yakni : (1) *seeking of information*, (2) *acquisition of information*, dan (3) *synthesizing of knowledge*.

Manggabarani (2016) meneliti tentang pengaruh model pembelajaran *blended learning* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Pitupanua Kab. Wajo yang menunjukkan bahwa motivasi dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *blended learning* meningkat 90% , dimana pada kelas control adalah 59,09% dan kelas eksperimen 91,66% yang berbeda signifikan. Juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Sjukur (2012) dengan judul Pengaruh *blended learning*

terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa tingkat SMK yang menunjukkan hasil pembelajaran naik sebesar 38,23.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul ” **Pengembangan E-Modul Terintegrasi Model Pembelajaran *Blended Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Motivasi Siswa “**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di kemukakan, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Meningkatkan mutu pendidikan melalui inovasi dalam pembelajaran.
2. Peningkatan mutu pembelajaran dengan pengembangan bahan ajar inovatif.
3. Peningkatan mutu pembelajaran dengan pengembangan model pembelajaran inovatif.
4. Pengembangan bahan ajar untuk mendukung transformasi pembelajaran.
5. Pengembangan bahan ajar dengan model untuk pencapaian kompetensi.
6. Penggunaan multimedia pada pembelajaran dan bahan ajar dengan mengintegrasikan model dan media pembelajaran.
7. Pembelajaran dengan model *Blended Learning* yang mempengaruhi hasil belajar dan motivasi belajar siswa.

1.3 Batasan Masalah

Untuk memberikan ruang lingkup yang jelas dalam pembahasannya, maka perlu dilakukan pembatasan masalah dalam penelitian ini, yaitu :

1. Materi kimia yang dikembangkan adalah materi Asam-Basa pada kelas XI SMA semester 2.
2. Pengembangan materi ajar dilakukan sesuai dengan kurikulum K13.
3. Pengembangan bahan ajar dilakukan dengan menggunakan media e-learning dan pembelajaran *blended learning* sesuai dengan standar BSNP.

4. Kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan pada pokok bahasan asam basa berdasarkan pada kriteria media yang ditetapkan oleh tim ahli dengan standar BSNP.
5. Hasil belajar yang diukur menggunakan instrumen tes yaitu pretes dan postes sedangkan motivasi siswa yang akan diukur ada beberapa indikator yaitu pemilihan tugas, ketekunan, usaha dan pencapaian menggunakan angket.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah-masalah yang diidentifikasi dan dibatasi tersebut, maka rumusan masalah yang diteliti adalah :

1. Bagaimana tingkat kelayakan buku ajar yang digunakan di sekolah sesuai dengan BSNP?
2. Bagaimanakah tingkat kelayakan e-modul terintegrasi model pembelajaran *blended learning* yang sesuai dengan kelayakan BSNP?
3. Apakah hasil belajar siswa yang menggunakan e-modul terintegrasi model pembelajaran *blended learning* lebih tinggi dari pada hasil belajar siswa yang menggunakan buku ajar di sekolah?
4. Apakah motivasi belajar siswa yang menggunakan e-modul terintegrasi model pembelajaran *blended learning* lebih tinggi dari pada motivasi siswa yang menggunakan buku ajar di sekolah?
5. Apakah terdapat korelasi antara motivasi dan hasil belajar siswa menggunakan e-modul terintegrasi model pembelajaran *blended learning*?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang, identifikasi masalah, dan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menunjukkan tingkat kelayakan buku ajar yang digunakan di sekolah sesuai dengan BSNP.
2. Untuk memperoleh e-modul terintegrasi model pembelajaran *blended learning* sesuai dengan kelayakan BSNP.

3. Untuk mengetahui hasil belajar siswa menggunakan e-modul terintegrasi model pembelajaran *blended learning*.
4. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa menggunakan e-modul terintegrasi model pembelajaran *blended learning*.
5. Untuk mengetahui hubungan antara motivasi dan hasil belajar siswa menggunakan e-modul terintegrasi model pembelajaran *blended learning*.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat adalah sebagai berikut :

1. Secara Teoritis : Dapat memperkaya data ilmiah dan sebagai rujukan ataupun masukan bagi para peneliti yang berminat lebih mendalami masalah-masalah tersebut dengan melakukan penelitian lanjutan.
2. Secara Praktis:
 1. Menghasilkan suatu media pembelajaran interaktif dan inovatif yang dapat meningkatkan hasil belajar kimia dan motivasi siswa
 2. Memberikan informasi bagi para pendidik/guru untuk dapat memperluas wawasan dalam rangka meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

1.7 Defenisi Operasional

Beberapa defenisi operasional yang digunakan pada penelitian ini adalah

- :
1. Pengembangan merupakan kegiatan menyusun e-modul terintegrasi *blended learning* yang dilakukan berdasarkan hasil analisis terhadap buku pelajaran yang di gunakan di sekolah dan kebutuhan akan modul baru yang dapat memfokuskan siswa untuk menghadapi masalah yang otentik dan dunia nyata, serta siswa dapat belajar merefleksikan diri untuk menyelesaikan suatu masalah.
 2. E-modul merupakan bentuk modul secara digital dan dikemas dengan lebih interaktif, dimana disebut juga dengan media untuk belajar mandiri karena di dalamnya telah dilengkapi petunjuk untuk belajar sendiri. E-

modul dapat diisi materi dalam bentuk pdf, video serta animasi yang mampu membuat user belajar secara aktif.

3. *Blended learning* adalah konsep belajar hibrida yang mengintegrasikan sesi kelas tradisional dan elemen *e-learning* dalam upaya untuk menggabungkan manfaat dari kedua bentuk pembelajaran.
4. Hasil belajar merupakan kemampuan kognitif, afektif, psikomotorik yang berorientasi pada kemampuan berpikir kritis dan kreatif untuk mencapai kompetensi.
5. Motivasi merupakan daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas tertentu demi tercapai suatu tujuan./

