

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan memegang peranan penting dalam mengupayakan kualitas dan kepercayaan SDM. Dalam Undang-undang nomor 20 tahun 2003 dinyatakan bahwa pendidikan adalah suatu usaha sadar, teratur yang digunakan untuk menjadikan suasana belajar dan proses belajar agar peserta didik yang aktif belajar dalam menumbuhkan setiap potensi yang dibutuhkan oleh bangsa dan negara.

Pendidikan memiliki arti yang sangat penting, di mana sekolah dapat dimanfaatkan sebagai siklus untuk mengubah perilaku siswa agar mereka menjadi orang dewasa yang dapat hidup mandiri bagi lingkungan setempat di mana individu berada (Romauli, 2020). Sementara itu, pada kenyataannya permasalahan yang dihadapi sekolah saat ini adalah hasil belajar yang lemah dan mutu pendidikan, di mana guru dalam kegiatan pembelajaran masih menjadi titik fokus pembelajaran atau masih menjadi pusat pembelajaran.

Dalam proses belajar mengajar di kelas, guru merupakan ujung tombak dalam pendidikan yang langsung berhadapan dengan siswa. Maka dari itu guru bertanggung jawab untuk menentukan model dalam pembelajaran agar kemampuan siswa dan tujuan akhir pembelajaran terjadi secara teratur. Sangat banyak model pembelajaran yang bisa digunakan guru agar peserta didik aktif dalam proses belajar mengajar. Sementara yang guru pergunakan saat ini masih model konvensional yang membuat peserta didik bosan dalam pembelajaran yang berlangsung. Guru masih menggunakan metode tradisional atau sering disebut model konvensional sehingga membuat siswa merasa jenuh dan bosan karena tidak ada keterlibatan siswa selama proses pembelajaran yang berlangsung. Sebagai seorang tenaga pendidik model pembelajaran yang variatif digunakan untuk mengatasi kejenuhan siswa saat belajar di kelas, dan menggunakan media yang bisa memantau karakter dan perilaku siswa.

Model pembelajaran adalah salah satu bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disusun secara khas oleh guru. Dalam hal ini banyak model-model pembelajaran yang diinovasi untuk mengatasi berbagai masalah pendidikan supaya berkembang dan lebih berkualitas dan akan membawa perubahan terhadap kemampuan para siswa.

Menurut (Trianto, 2018) menyebutkan model pembelajaran adalah suatu rencana atau contoh pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman dalam perencanaan pembelajaran di kelas, baik pelaksanaan pembelajaran tutorial yang digunakan untuk menentukan perangkat dalam pembelajaran seperti buku, film, dan program pendidikan lainnya. Model pembelajaran mendorong pada pendekatan pembelajaran, termasuk didalamnya target, tahapan dalam latihan pembelajaran, dan pengelolaan yang akan digunakan di kelas.

Model pembelajaran memiliki pengaruh yang sangat besar dalam motivasi belajar siswa, sehingga nantinya model pembelajaran akan memberikan pengaruh dari hasil belajar siswa dalam mempelajari suatu materi di dalam kelas. Untuk mengatasi setiap hambatan maupun kesulitan belajar tersebut, maka sebaiknya guru memodifikasi atau menginovasi model pembelajaran tersebut dengan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Salah satu inovasi model dalam pembelajaran adalah model *blended learning*.

Model *blended learning* adalah salah satu model pembelajaran yang mengkombinasi strategi penyampaian pembelajaran menggunakan kegiatan tatap muka dan pembelajaran berbasis komputer (*offline*). Model *blended learning* memiliki kekhasan tersendiri dibandingkan model pembelajaran lainnya.

Menurut (Moebs dan Weibelzahl, 2006) mengatakan *blended learning* adalah perpaduan antara pertemuan secara *online* dan pertemuan tatap muka dalam tindakan pembelajaran yang terkoordinasi.

Blended learning biasanya dikaitkan dengan memasukkan media *online* disetiap program dalam pembelajaran, dan berfokus pada kebutuhan untuk tetap mempertahankan cara-cara konvensional lainnya untuk menangani siswa. Di media *online* ini, pendidik dapat membuat fokus kekuatan yang sangat menarik, atau rekaman yang dapat membuat siswa tidak kelelahan selama pembelajaran. Model *blended learning* ini sangat produktif dalam hal tenaga, waktu, dan tempat,

karena tidak terbatas pada pembelajaran di ruang belajar, tetapi juga dapat diperoleh dari rumah atau pembelajaran *web* atau internet.

Pembelajaran secara *daring* atau *online* merupakan sebuah inovasi pendidikan yang didalamnya melibatkan unsur teknologi informasi dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut (Elyas, 2018) mengatakan bahwa pembelajaran secara *daring* merupakan salah satu jenis proses dalam belajar mengajar di mana proses bahan ajar dari guru ke siswa dengan menggunakan jaringan internet. Pembelajaran yang dilakukan secara *daring* ini menggunakan teknologi informasi dan komunikasi melalui jaringan internet untuk mengirimkan berbagai hal yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan baik itu tugas, materi, dan yang berhubungan dengan aktivitas belajar mengajar.

Model *blended learning* ini sangat tepat jika diterapkan pada saat ini, kondisi yang masih dalam keadaan pandemi *Covid-19* sekarang yang mematuhi peraturan pemerintah untuk melakukan pembatasan sosial (*social distancing*) dan menjaga jarak membuat semua orang mengurangi aktivitas di luar rumah. Mulai dari ibadah di rumah, belajar di rumah, dan bekerja di rumah. Di samping itu dalam proses pembelajaran yang mengharuskan siswa belajar dari rumah harus menggunakan teknologi informasi, dalam hal ini *handphone* adalah salah satunya yang wajib dimiliki peserta didik maupun guru. Dalam pembelajaran yang diadakan selama pandemi *covid* ini, siswa kurang maksimal dalam menggunakan teknologi informasi.

Keberadaan teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang sangat pesat ini menjadi salah satu keuntungan bagi dunia pendidikan. Dengan teknologi dan informasi ini menjadi sarana yang dapat dipakai sebagai media penyampaian program pembelajaran baik secara searah maupun secara interaktif. Proses belajar mengajar tidak lagi dibatasi oleh ruang kelas. Selain itu, penggunaan teknologi informasi dan komunikasi telah menimbulkan munculnya pembelajaran jarak jauh yang dapat mendorong inovasi yang lebih besar dalam menciptakan model pengajaran di dalam dan di luar kelas (Almeida & Simoes, 2019).

Dengan menggunakan model *blended learning* yang dilengkapi dengan *google classroom* ini, yang dapat diakses melalui *web*, dapat mengatasi hambatan yang dialami peserta didik. Pemanfaatan *google classroom* sangat menarik untuk

membantu kegiatan belajar mengajar di dalam dan di luar sekolah. Hal ini sesuai dengan model pembelajaran *blended learning* yang menggabungkan ruang belajar dan pembelajaran berbasis *web*. *Google classroom* dapat digunakan di mana saja dan kapan saja. *Google classroom* juga dapat membuat siswa efektif mengikuti pembelajaran yang diakses menggunakan internet.

Berdasarkan berbagai uraian masalah di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul ***Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Berbantuan Google Classroom Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Momentum Dan Impuls Di SMAN 1 Baktiraja.***

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- 1) Guru masih menjadi pusat dalam pembelajaran di kelas.
- 2) Proses pembelajaran yang diterapkan kurang bervariasi karena masih menggunakan model pembelajaran konvensional atau tradisional.
- 3) Kurang dalam memaksimalkan penggunaan teknologi.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

- 1) Bagaimana hasil belajar siswa yang menggunakan model *blended learning* berbantuan *google classroom*?
- 2) Bagaimana hasil belajar siswa yang menggunakan model konvensional?
- 3) Apakah ada pengaruh yang signifikan model *blended learning* berbantuan *google classroom* terhadap hasil belajar siswa?

1.4. Batasan Masalah

Agar masalah yang diteliti lebih jelas dan terarah maka peneliti membuat batasan masalah sebagai berikut:

- 1) Materi pelajaran yang dimaksud adalah momentum dan impuls pada siswa kelas X semester II di SMAN 1 Baktiraja.

- 2) Hasil belajar siswa dibatasi pada aspek kognitif pada materi momentum dan impuls.
- 3) Subyek dalam penelitian adalah siswa kelas X semester II di SMAN 1 Baktiraja.

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin di peroleh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang menggunakan model *blended learning* berbantuan *google classroom*.
- 2) Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang menggunakan model konvensional.
- 3) Untuk mengetahui pengaruh dari model *blended learning* berbantuan *google classroom* terhadap hasil belajar siswa.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Manfaat bagi Siswa : Pembelajaran ini bisa menciptakan lingkungan baru dengan memanfaatkan model *blended learning* yang dapat membangkitkan minat belajar dan partisipasi siswa dalam proses belajar di kelas sehingga hasil belajar dapat meningkat..
- 2) Manfaat bagi Guru : Sebagai masukan dalam memilih model pembelajaran agar lebih memperhatikan perubahan yang di alami peserta didik apakah sudah menerima pembelajaran dengan yang baik.
- 3) Manfaat bagi Sekolah: Sebagai masukan agar sekolah memenuhi standar dan kondisi yang dapat memfasilitasi proses belajar mengajar agar berjalan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.
- 4) Manfaat bagi Peneliti : Dapat mendalami dunia pendidikan melalui penelitian serta menambah pengalaman khususnya dalam bidang pendidikan dalam menggunakan model model lam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yang lebih baik.

1.7. Defenisi Operasional

- 1) Model pembelajaran merupakan suatu rencana atau pola penerapan, pendekatan, strategi, dan metode yang terangkai menjadi suatu kesatuan yang utuh yang berlandaskan teori tertentu.
- 2) *Blended learning* merupakan variasi metode yang mengkombinasikan atau mencampurkan pertemuan tatap muka langsung di kelas tradisional dan pengajaran *online* untuk mendapatkan objektivitas pembelajaran.
- 3) Hasil belajar merupakan hasil penilaian diri siswa dan perubahan yang diamati, dibuktikan, dan terukur dalam kemampuan yang di alami dari pengalaman belajar.
- 4) *Google classroom* merupakan *learning magement system* (LMS) yang dapat digunakan untuk menyampaikan bahan ajar, informasi serta memberikan test yang terintegrasi dengan penilaian.

