

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejarah telah membuktikan bahwa kemajuan dan kejayaan suatu bangsa di dunia sangat ditentukan oleh pembangunan pada bidang pendidikan. Kebodohan menjadi musuh utama kemajuan dan kejayaan bangsa sehingga kebodohan menjadi momok dan harus diperangi dengan mengadakan revolusi di bidang pendidikan (Janawi, 2013).

Kesadaran akan pentingnya suatu pendidikan bukan hal yang mudah bagi seluruh lapisan masyarakat. Masyarakat banyak yang acuh tak acuh terhadap pendidikan karena mereka masih belum menyadari akan hal penting bagi setiap insan untuk mengenyam dunia pendidikan. Pendidikan memiliki peran penting dalam mewujudkan masyarakat yang cerdas, beretika, unggul, berdemokrasi dan bertahan dalam persaingan global. Berkat pendidikan suatu negara dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas tinggi.

Zaman yang semakin maju, memaksa seseorang untuk dapat terus bertahan menghadapi masalah yang lahir dan muncul seiring perkembangan zaman. Keterpaksaan tersebut mengakibatkan timbulnya kesadaran bahwa tiap individu harus memiliki kemampuan andalan untuk kehidupannya yang pada akhirnya membawa mereka masuk ke dunia pendidikan. Pendidikan merupakan pondasi utama dalam perkembangan kemampuan seseorang, karena dengan pendidikanlah potensi yang dimiliki dapat dieksplorasi dan dikembangkan.

Pandemi covid-19 yang sedang melanda dunia termasuk Indonesia, mengakibatkan seluruh aktivitas khususnya di bidang pendidikan mengubah pola belajar siswa yang semula tatap muka (*face to face*) beralih menjadi virtual atau secara daring. Pemanfaatan teknologi menjadi salah satu cara untuk belajar secara online. Terlebih di era *newnormal* ini perkembangan teknologi yang pesat membuat siswa berpikir proses pembelajaran tidak diharuskan di kelas. Kegiatan belajar mengajar tetap dapat dilaksanakan dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Pemanfaatan teknologi pada pembelajaran disebut juga dengan pembelajaran elektronik atau *e-learning*. Rosenberg menyatakan bahwa ada tiga pergeseran

dalam proses pembelajaran akibat perkembangan teknologi komunikasi yaitu: (a) pergeseran dari ruang kelas dimana dan kapan saja, (b) pergeseran dari kertas ke online, dan (c) pergeseran fasilitas fisik ke fasilitas jaringan kerja. Adanya teknologi informasi ini guru dapat memberikan layanan tanpa harus berhadapan langsung dengan peserta didik, demikian pula peserta didik dapat memperoleh informasi dalam lingkup yang luas dari berbagai sumber melalui ruang maya dengan menggunakan komputer atau internet (Hermawanto, 2013).

Hasil observasi studi pendahuluan di SMA N 1 Hinai menunjukkan bahwa terdapat permasalahan yang terjadi diantaranya pembelajaran selama pandemi covid-19 belum terjadi secara efektif, efisien dan inovatif. Penyampaian pembelajaran secara daring masih kurang kreatif dan inovatif dan kemajuan teknologi yang dapat membantu dan memudahkan dalam menyampaikan materi pembelajaran secara daring belum dioptimalkan dengan baik. Pada saat pembelajaran dilakukan secara daring, proses kegiatan belajar mengajar hanya melalui video *teleconference* dan *whatsapp*. Pembelajaran melalui video *teleconference* membuat siswa tidak dapat mengulang kembali materi yang disampaikan guru dan menjadi hambatan bagi siswa untuk mengulang kembali materi yang telah disampaikan, sedangkan pembelajaran menggunakan *whatsapp* untuk tugas-tugas serta pengumpulan tugas yang diberikan oleh guru juga tidak terstruktur dengan baik, sehingga banyak siswa yang tidak tepat waktu dalam pengumpulan tugas. Terkait dengan permasalahan pelaksanaan pembelajaran selama daring dimasa pandemi covid-19, maka harus direncanakan atau didesain dengan matang, salah satu desain pembelajaran yang digunakan adalah desain pembelajaran *blended learning*.

Desain pembelajaran *blended learning* merujuk pada seperangkat kegiatan merancang dan mengembangkan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dengan memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran tersebut. Pemanfaatan teknologi ditengah pandemi saat ini dapat dijadikan alternatif untuk mengembangkan desain suatu pembelajaran secara *online* yang menggantikan pembelajaran tatap muka sekolah. Salah satu proses pembelajaran fisika yang dapat diterapkan di sekolah pada saat masa pandemi ini yaitu *blended learning*. Beberapa penelitian mengungkapkan bahwa

terdapat pengembangan desain pembelajaran *blended learning* dalam proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Sesu (2021) pengembangan desain pembelajaran dengan model pembelajaran berbasis masalah serta bermedia LKS budaya lokal dapat meningkatkan semangat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Menurut (Mulyati, 2018) pengembangan desain pembelajaran fisika terpadu memberikan umpan balik positif, terbukti dari dukungan yang diberikan pihak sekolah dan output luaran lain berupa dihasilkannya judul-judul makalah bagi peserta didik yang dapat diajukan untuk kegiatan Lomba Karya Ilmiah Remaja (LKIR). Desain pembelajaran berbasis *blended learning* merupakan salah satu pilihan dalam bentuk inovasi teknologi pembelajaran yang memungkinkan terjadinya proses interaksi sosial saat berlangsungnya pembelajaran yang dikemukakan oleh (Halimah, 2019). Menurut (Darlis, 2019) mengatakan bahwa pengembangan desain pembelajaran model ASSURE dapat membantu guru untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien, sedangkan menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh (Fadloli, 2019) menyatakan bahwa pengembangan model pembelajaran *blended learning* berbasis edmodo layak diterapkan sebagai media pembelajaran.

Penjelasan Littlejohn dan Pegler mengenai *blended learning* bahwa pembelajaran jenis ini mengkombinasikan antara pendekatan tradisional yakni berupa kelas tatap muka serta pendekatan pembelajaran daring. Kombinasi dalam pembelajaran bauran tidak hanya dalam pendekatan atau strategi pembelajaran, namun juga termasuk dalam penggunaan media dalam pembelajaran (Ramadhan, 2018).

Penerapan *blended learning* tidak terlepas dari pembelajaran online, untuk itu memerlukan portal *e-learning* yang memadai sebagai kelas virtual dan dikelas tatap muka juga menggunakan portal *e-learning* sebagai alternatif pengganti pembelajaran tatap muka disekolah. Google sebagai salah satu penyedia web tool terbesar didunia memperkenalkan *Google Apps for Education* yang disingkat dengan GAFE. Salah satu aplikasi yang terdapat dalam GAFE adalah *Google Classroom* yang pertama kali diperkenalkan pada tahun 2014 (Fauziah, 2019). *Google classroom* menyediakan fitur-fitur modern yang menjadikan *google classroom* sebagai platform pembelajaran yang ideal untuk meningkatkan

komunikasi yang digunakan bersama peserta didik. Pendidik dan peserta didik dapat mengunjungi situs <https://classroom.google.com> atau mengunduh aplikasi melalui *playstore* di android atau *app store* di iOS dengan kata kunci *google classroom* (Solikh, 2018).

Google classroom merupakan sebuah media atau alat yang dapat digunakan oleh pendidik dan siswa untuk melakukan pembelajaran secara *online* atau virtual, dimana pendidik dan siswa dapat melakukan kegiatan belajar mengajar tanpa harus bertatap muka secara langsung. Penggunaan *google classroom* sangat cocok diterapkan pada proses pembelajaran yang saat ini berlangsung secara *online* karena pandemi covid-19. *Google classroom* sudah sesuai dan memadai dalam menunjang pelaksanaan pembelajaran *online*, karena *google classroom* merupakan aplikasi tak berbayar, sehingga *google classroom* dianggap sangat cocok untuk digunakan oleh sekolah-sekolah yang memiliki keterbatasan biaya dalam pengembangan penggunaan internet dalam proses pembelajarannya.

Penerapan pembelajaran tatap muka pada *blended learning* dalam penelitian ini dilakukan secara online dengan menggunakan aplikasi *google meet*. *Google meet* adalah layanan komunikasi video yang dikembangkan oleh google. Google secara resmi meluncurkan *meet* pada Maret 2017. Layanan ini diluncurkan sebagai aplikasi konferensi video (Febriyanti, 2020). Aplikasi *google meet* adalah salah satu aplikasi google yang dapat menunjang pembelajaran jarak jauh. Media ini banyak sekali interkasi pembelajaran yang dapat dilakukan, karena *google meet* sebagai layanan video konferensi gratis. *Google meet* gratis digunakan untuk semua pengguna akun google sejak April 2020. Manfaat menggunakan *google meet* dibanding layanan lain adalah kesederhanaannya hanya dengan memiliki akun google dan langsung dapat memulai panggilan video dengan teman, keluarga, atau rekan kerja (Irmawanty, 2020)

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian perihal “Pengembangan Desain Pembelajaran *Blended Learning* Berbantuan *Google Classroom* dan *Google Meet* Pada Materi Suhu dan Kalor di SMA N 1 Hinai”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu:

1. Proses pembelajaran fisika pada masa pandemi covid-19 menggunakan teknologi informasi dan komunikasi belum dioptimalkan dengan baik.
2. Keunggulan *blended learning* dalam materi fisika dapat membantu peserta didik, yaitu dengan memanfaatkan perkembangan teknologi.
3. Desain pembelajaran berbasis *blended learning* merupakan kegiatan merancang dan mengembangkan pembelajaran untuk mencapai keberhasilan tujuan pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diungkapkan tersebut, terlihat luasnya cakupan masalah yang ada dalam penelitian.

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Pembelajaran yang digunakan adalah *blended learning* berbantuan *google classroom* dan *google meet*.
2. Penelitian ini dilakukan di SMA N 1 Hinai.
3. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah suhu dan kalor.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah desain pembelajaran *blended learning* berbantuan *google classroom* dan *google meet* yang dikembangkan valid, efektif dan praktis ?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah diatas, yaitu untuk mengetahui desain pembelajaran *blended learning* berbantuan *google classroom* dan *google meet* yang dikembangkan valid, efektif dan praktis.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagi peneliti, menambah pengetahuan dan pengalaman peneliti sebagai calon guru, sehingga pengembangan desain pembelajaran *blended learning* dapat diaplikasikan lebih baik lagi dalam proses pembelajaran dan meningkatkan mutu pendidikan serta menjadi referensi bagi peneliti lain dalam melakukan penelitian lebih lanjut dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada.
2. Bagi siswa, meningkatkan fleksibilitas belajar pada pemanfaatan penggunaan teknologi yang memiliki dampak positif, terhadap hasil belajar khususnya mata pelajaran fisika.
3. Bagi guru, menambah keputusan guru dan sebagai bahan pertimbangan bagi guru bidang studi untuk mempertimbangkan penggunaan pengembangan desain pembelajaran *blended learning* sebagai implementasi kurikulum 2013 dalam proses belajar mengajar dan penggunaan teknologi sebagai bagian dari proses pembelajaran tersebut.

1.7 Defenisi Operasional

Pengembangan desain pembelajaran *blended learning* berbantuan *google classroom* dan *google meet* merupakan suatu proses atau bentuk kegiatan pembelajaran yang berkualitas (efektif, efisien dan praktis) dan dapat menjawab kebutuhan peserta didik yang dikembangkan secara sistematis, dan berdampak secara berkelanjutan serta membuat siswa dan guru dapat melakukan interaksi pembelajaran dari rumah. *Google classroom* ditujukan untuk pengumpulan tugas sehari-hari maupun ujian, sedangkan guru dapat menggunakan aplikasi *google meet* sebagai pertemuan pengganti tatap muka disekolah. (Putrawangsa, 2018)