

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kecerdasan suatu negara sangat erat kaitannya dengan pendidikan. Pendidikan menjadi aspek penting dalam kehidupan negara. Kehidupan negara akan tertinggal dari negara lain apabila pendidikan tidak tersedia. Pendidikan di Indonesia pada saat ini memiliki kualitas yang buruk. Pernyataan Badan Pusat Statistik (BPS) yakni pada tahun 2020 hanya 64% siswa yang berhasil menyelesaikan pendidikan tingkat SMA. Berdasarkan penelitian Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud), faktor utama yang menghambat penyelesaian pendidikan adalah siswa yang terancam putus sekolah dan kemiskinan. Rendahnya kualitas pendidikan saat ini juga dipengaruhi oleh adanya wabah virus corona yang melanda di Indonesia. Konsultan Nasional Pendidikan, Yusra Tebe menyatakan bahwa pandemi virus corona menyebabkan kualitas pendidikan menurun. Seiring dengan meningkatnya kasus virus corona, pemerintah Indonesia mengeluarkan kebijakan yaitu kegiatan yang dilakukan di luar rumah harus diberhentikan dan kegiatan harus dilakukan dari rumah. Diterapkan kebijakan tersebut memiliki dampak bagi seluruh masyarakat khususnya pada dunia pendidikan. Mendikbud menghimbau bahwa kegiatan belajar mengajar pada seluruh jenjang pendidikan dilakukan secara online. Melalui surat edaran kemendikbud bahwa pembelajaran tatap muka ditiadakan dan dianjurkan melakukan pembelajaran daring (Sadikin & Hamidah, 2020).

Pembelajaran daring sudah diterapkan selama kurang lebih 12 bulan. Kebijakan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) pada lembaga pendidikan memberikan dampak yang besar terhadap proses pembelajaran dan penilaian (Mustafa dkk., 2021). Hasil evaluasi Kemendikbud menyatakan bahwa pembelajaran jarak jauh dapat menurunkan hasil belajar siswa. Sistem PJJ mengakibatkan siswa tidak memiliki teman dalam pembelajaran sehingga memberikan dampak bagi siswa yaitu kesulitan dalam belajar ditanggung sendiri. Kemendikbud juga menyatakan bahwa sistem PJJ masih kurang efektif dilaksanakan dan menyebabkan siswa terancam putus sekolah, capaian belajar menurun dan sebagainya. Berdasarkan

kondisi tersebut, pemerintah mengeluarkan Surat Keputusan Bersama (SKB). Adanya kebijakan tersebut, pembelajaran tatap muka dapat dilaksanakan di seluruh jenjang pendidikan dengan menerapkan protokol kesehatan yang ketat. Pemberlakuan pembelajaran tatap muka terbatas akan lebih optimal dilaksanakan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi.

Perkembangan teknologi dimasa kini semakin canggih. Kegiatan belajar mengajar dapat ditingkatkan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi seperti menciptakan strategi, teknik, metode dan model pembelajaran yang lebih variatif dan menarik. *Blended learning* menjadi salah satu upaya perbaikan proses pembelajaran tatap muka terbatas. Model pembelajaran ini menggabungkan proses belajar tatap muka (secara langsung) dan secara daring. Berdasarkan hasil penelitian (Putri & Bukit, 2020) menyatakan bahwa penerapan *blended learning* memberikan hasil belajar fisika siswa lebih baik dari hasil belajar pada pembelajaran konvensional. Hal serupa dengan penelitian (Nande & Irman, 2021) menjelaskan bahwa mengalami peningkatan hasil belajar siswa dengan pembelajaran *blended learning*.

Dalam menerapkan model pembelajaran *blended learning* akan memanfaatkan *Learning Management System* (LMS). Salah satu LMS yang dapat membantu menyampaikan informasi pembelajaran adalah Edmodo. Edmodo adalah sebuah platform pembelajaran yang berbasis sosial media yang aman bagi pendidik dan peserta didik. Edmodo dapat memudahkan pendidik dalam menjalankan kegiatan proses pembelajaran tanpa ruang dan waktu yang terbatas. Fitur-fitur edmodo yang mendukung proses pembelajaran diantaranya, *Assignment, Quiz, Polling, Gradebook, Library* dan lain sebagainya. Para pendidik juga menyatakan bahwa Edmodo memiliki fasilitas lengkap yang menunjang pembelajaran (Magfirah dkk., 2020). Hal serupa juga dinyatakan oleh (Nur, 2021) bahwa Edmodo sebagai platform pembelajaran yang menyediakan beberapa fitur yang mendukung untuk *e-learning*. Keunggulan dari edmodo, salah satunya adalah tersedianya akun untuk orang tua, sehingga para orang tua dapat melihat bagaimana aktivitas dan hasil belajar dari siswa. Guru dapat membagikan berbagai bahan materi pada fitur *Library* sehingga siswa dapat mengunduh bahan materi yang dibutuhkan tanpa perlu mencari melalui situs lain. Guru dapat

menyimpan, membagi, mengorganisir berbagai macam dokumen dalam satu akun dengan cepat dan aman. Edmodo sebagai media yang mendukung dalam kegiatan belajar mengajar karena memfasilitasi berbagai keperluan dalam pembelajaran berlangsung.

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan di SMA Swasta Eria Medan menunjukkan bahwa SMA Swasta Eria Medan telah melaksanakan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTMT) selama kurang lebih 2 bulan. Keseluruhan siswa SMA Swasta Eria sudah memiliki fasilitas seperti *smartphone* dan akses internet. Hal ini menjadi peluang untuk memanfaatkan teknologi melalui pembelajaran *blended learning*. Pada saat pembelajaran secara daring, guru hanya mengarahkan pada siswa untuk mencari referensi dan merangkum materi sebelum diajarkan. Kemudian guru menjelaskan sedikit materi yang sudah dicari oleh siswa sebelumnya melalui video *teleconference* dan memberikan tugas. Penginputan tugas dilakukan melalui *Google Classroom* namun belum begitu tegas karena siswa dapat mengumpulkan tugasnya walaupun sudah melewati batas pengumpulan. Penggunaan *Google Classroom* dirasakan belum efektif karena guru tidak dapat membuat forum diskusi saat proses pembelajaran. Hal ini semakin menguatkan bahwa penggunaan Edmodo dirasakan akan lebih efektif. Guru juga menugaskan siswa untuk mengambil soal ulangan di sekolah saat akan dilaksanakan ulangan harian. Hal ini dapat mengindikasikan bahwa guru tidak dapat mengoptimalkan penggunaan teknologi. Terkait dengan hasil wawancara pada tanggal 2 September 2021 menyatakan bahwa selama pembelajaran daring, respon siswa saat guru mengajar yakni mudah merasa bosan dan siswa tidak fokus pada materi yang diajarkan. Koneksi siswa tidak stabil terhadap apa yang disampaikan oleh guru sehingga guru sulit untuk menyimpulkan apakah siswa dapat memahami atau tidak terhadap materi yang dijelaskan. Sejalan dengan hasil penelitian (Kristina dkk, 2020) bahwa kurang aktifnya peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Guru juga menyatakan bahwa sekitar 60% siswa mendapatkan nilai kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Rendahnya nilai siswa menunjukkan bahwa pembelajaran fisika di sekolah dirasakan belum efektif.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik mengadakan penelitian yang berjudul **Pengaruh Model Pembelajaran *Blended Learning* Berbantuan Edmodo Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Di SMA Swasta Eria Medan.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, terdapat beberapa masalah yang diidentifikasi, yaitu:

1. Hasil belajar fisika siswa tergolong rendah dikarenakan nilai ulangan siswa belum mencapai batas nilai KKM. Hal ini mengindikasikan bahwa pembelajaran yang dilakukan dirasakan belum efektif.
2. Siswa tidak dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dikarenakan siswa mudah merasa bosan saat pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan oleh guru belum bervariasi.
3. Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dimasa pembelajaran daring dirasakan belum optimal.
4. Penggunaan *Google Classroom* dirasakan belum efektif karena penginputan tugas belum begitu tegas dan guru tidak dapat membuat forum diskusi.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diungkapkan. Penelitian ini akan dibatasi pada model pembelajaran *blended learning* dengan berbantuan salah satu LMS yaitu Edmodo. Penelitian ini akan dilaksanakan pada siswa kelas XI MIPA T.A 2021/2022 dengan topik bahasan Suhu dan Kalor di SMA Swasta Eria Medan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini, yaitu :

1. Bagaimana hasil belajar fisika siswa menggunakan model pembelajaran *blended learning* dengan berbantuan edmodo ?

2. Bagaimana hasil belajar fisika siswa menggunakan model pembelajaran konvensional ?
3. Apakah ada pengaruh yang signifikan pada model pembelajaran *blended learning* berbantuan edmodo terhadap hasil belajar fisika siswa ?
4. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan model pembelajaran *blended learning* berbantuan edmodo ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini, yaitu :

1. Mengetahui hasil belajar fisika siswa menggunakan model pembelajaran *blended learning* dengan berbantuan edmodo.
2. Mengetahui hasil belajar fisika siswa menggunakan model pembelajaran konvensional.
3. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *blended learning* berbantuan Edmodo terhadap hasil belajar fisika siswa.
4. Mengetahui respon siswa selama pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *blended learning* berbantuan edmodo.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, bagi :

1. Peneliti, yakni pengetahuan dan pengalaman peneliti semakin bertambah, serta ide dan gagasan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan teknologi.
2. Siswa, yakni minat dan hasil belajar siswa dapat meningkat serta mendorong penggunaan teknologi dalam menunjang proses pembelajaran.
3. Guru, yakni dapat dijadikan informasi tentang model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran.
4. Sekolah, yakni dapat menjadi salah satu bahan acuan dalam menerapkan pembelajaran yang lebih baik lagi untuk menciptakan mutu dan kualitas proses pembelajaran.

1.7 Defenisi Operasional

1. *Blended Learning* adalah model pembelajaran campuran antara pembelajaran tatap muka dan pembelajaran dalam jaringan (*daring*). Dalam melaksanakan *blended learning* ada tiga tahapan yang harus diketahui, yaitu *seeking of information* (pencarian informasi), *acquisition of information* (perolehan informasi), dan *synthesizing of knowledge* (perumusan informasi).
2. Edmodo adalah salah satu platform berbasis sosial media yang bersifat edukatif. Edmodo digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Dengan Edmodo dapat mengatur kegiatan belajar seperti pengumpulan tugas, menilai tugas dan memberikan bahan ajaran yang lebih terstruktur.
3. Hasil belajar merupakan perubahan yang mengarah pada kognitif, psikomotorik dan afektif siswa setelah mengalami proses belajar dan dinyatakan dalam simbol, huruf maupun kalimat.

THE
Character Building
UNIVERSITY