

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Seiring berjalan waktu, perkembangan teknologi pada abad 21 sangat pesat dan membawa pengaruh positif terhadap perkembangan dunia pendidikan. Pendidikan formal ataupun non-formal dapat menggunakan teknologi sebagai pendukung proses pembelajaran. Sarana pembelajaran melalui *smartphone* dapat diakses melalui aplikasi gratis atau berbayar seperti Ruang Guru, Ilmupedia, Edmodo, *Shoology*, *Brainly*, *Google Classroom* dan aplikasi social media lainnya.

Era revolusi industri keempat saat ini, yang dikenal dengan generasi 4.0 ditandai dengan lebih banyak keterhubungan, interaksi interpersonal, perluasan sistem digital, dan munculnya kecerdasan buatan sehingga akan berdampak pada berbagai aspek kehidupan dari teknologi, berita, komunikasi, dan garis yang semakin kabur antar manusia, komputer, dan sumber daya lainnya. Salah satunya berdampak pada sistem dan proses pendidikan di Indonesia.

Pendidikan memegang peranan penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satu kualitas pendidikan dapat dilihat dari pencapaian tujuan pembelajaran. Ketercapaian dan suksesnya suatu pembelajaran dapat dilihat dari nilai hasil belajar yang diperoleh siswa. Hasil belajar merupakan acuan keberhasilan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Suksesnya proses pembelajaran dapat dilihat dari tingginya nilai hasil belajar siswa,

sedangkan rendahnya nilai hasil belajar siswa menunjukkan tidak tercapainya dan suksesnya program pembelajaran.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Depdiknas, 2003).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan mata pelajaran yang berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja yang merupakan suatu proses penemuan. Pembelajaran IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta proses pengembangan yang lebih lanjut dalam menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Peraturan Pemerintah N0.57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan menekankan pentingnya pendidikan yang berkualitas, yang mencakup pengembangan kurikulum, evaluasi hasil belajar, dan akreditasi lembaga pendidikan. Standar ini dirancang untuk memastikan bahwa setiap individu memiliki akses ke pendidikan yang memenuhi kebutuhan dasar dan mengembangkan potensi mereka sepenuhnya.

Tujuan pendidikan tidak akan terwujud apabila pembelajaran tidak dapat dilaksanakan di setiap satuan pendidikan. Dan tujuan pembelajaran tidak akan tercapai apabila dalam pelaksanaannya tidak memperhatikan hal-hal yang harus

dipersiapkan dalam proses pembelajaran. Baik dari perencanaan pembelajaran, penataan ruang kelas, model pembelajaran, atau media pembelajaran yang secara langsung dapat mendukung pembelajaran.

Kenyataannya masih banyak siswa yang mengeluh akibat tidak mengerti materi yang disampaikan oleh guru, siswa yang mengalami kurangnya kemampuan dalam memenuhi suatu permasalahan pelajaran akan memperoleh hasil belajar yang rendah, akibatnya mereka merasa jenuh dan bosan di dalam kelas, pada saat itulah mereka tidak memperhatikan pelajaran dengan melakukan pengalihan antara lain, berbicara dengan teman, menggambar, tidur-tiduran, melamun dan lain sebagainya.

Sesuatu yang tidak akan berdampak negatif terhadap suatu hal, begitu juga dengan siswa yang tidak menyukai suatu pelajaran akan memiliki suatu sikap yang acuh bahkan tidak sama sekali mau belajar pelajaran tersebut, kemungkinan besar dikarenakan penyebab utamanya adalah siswa kurang percaya diri dan tidak termotivasi untuk mempelajari suatu mata pelajaran karena mereka merasa tidak memiliki kemampuan dalam memahami pelajaran tersebut. Selain materi yang dianggap sulit, kemungkinan permasalahan-permasalahan yang di sajikan oleh guru juga sangat asing bagi mereka. Sehingga sulit bagi siswa untuk membiasakan berapdatasi dengan mata pelajaran. *E-learning* (pembelajaran elektronik) yang mulai berkembang saat ini adalah *blended learning* yang merupakan pembelajaran secara *daring* dan *luring* dikelas untuk memberikan materi yang akan disampaikan pada proses pembelajaran dan dapat digunakan untuk pemberian tugas.

Pembelajaran dilakukan secara tatap muka atau *online* sesuai dengan kebijakan pemerintah sebagaimana tertuang dalam Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan di Masa Darurat Penyebaran *Corono Virus Disease (Covid-19)*. Hal ini dilakukan untuk mencegah dan menghindari penyebaran *Covid-19* yang melanda berbagai Negara termasuk Indonesia. Untuk itu sistem kegiatan belajar mengajar dilakukan tanpa tatap muka langsung antara guru dan siswa tetapi dilakukan secara *online* dengan menggunakan jaringan internet. Untuk meningkatkan tingkat pendidikan di tengah pandemi *Covid-19*, penting untuk memantau bagaimana pendidikan berkembang (Nafrin, 2021).

Siswa dapat berkomunikasi dengan guru menggunakan beberapa media pembelajaran seperti *classroom*, *live chat*, *zoom*, maupun *whatsapp* grup. Keberhasilan dari suatu model atau media pembelajaran bergantung pada karakteristik siswa serta lingkungan belajar. Dalam hal tersebut, guru di harapkan memiliki keterampilan dan kemampuan berfikir kreatif dan inovatif untuk berkolaborasi dengan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan adanya era teknologi yang semakin berkembang maka proses pembelajaran diarahkan untuk memanfaatkan teknologi dengan baik.

Seiring perkembangan kasus *Covid-19* yang saat ini membaik, masyarakat mengharapkan sistem pendidikan pasca pandemi akan kembali ke cara belajar sebelumnya. Hal ini berpengaruh terhadap kebijakan sistem pembelajaran di Indonesia. Pada Juli 2021, Mendikbud Nadiem Makarim menegaskan sekolah sudah dapat membuka pembelajaran tatap muka. Pendidikan

tatap muka harus mengikuti panduan penyelenggaraan pembelajaran di masa pandemi *Covid-19*.

Panduan tersebut diantaranya memuat protokol kesehatan yang perlu dilakukan sebelum dan setelah pembelajaran berlangsung, seperti melakukan desinfeksi sarana infrastruktur, dan lingkungan satuan pendidikan. Selain penerapan protokol kesehatan yang sesuai, diperlukan mekanisme pembelajaran demi tercapainya pemahaman siswa hasil pembelajaran berani.

Program awal dapat diterapkan adalah membiasakan warga satuan pendidikan untuk fokus pada kebiasaan “kembali sekolah”. Tidak kalah penting yang harus dipersiapkan yaitu membangun karakter siswa melalui karakter pendidikan. Pendidikan karakter harus digalakkan kembali untuk membangun budaya sekolah karena kemungkinan siswa sudah merasa nyaman belajar di rumah dan terbiasa dengan keseharian tanpa aturan dan tata tertib sekolah. Dengan dimulainya kembali pendidikan pasca pandemi yang sedikit banyaknya berubah dari sistem pendidikan sebelumnya, diharapkan cita-cita pendidikan yang telah diperjuangkan tokoh pelopor pendidikan Ki Hajar Dewantara akan dapat terwujud di Negara Indonesia.

Berdasarkan observasi pada SMPN 1 Toraja Utara pada tanggal 10 April 2024, peneliti menemui Kepala Sekolah untuk meminta izin melakukan observasi di sekolah. Hasil observasi peneliti menemukan bahwa sebagian besar guru sudah menggunakan *google classroom* tetapi masih jarang digunakan oleh guru sehingga belum dimanfaatkan dengan baik oleh guru. Permasalahan yang muncul juga seperti kurang pahamnya siswa tentang materi yang dipelajari.

Proses pembelajaran yang masih berorientasi pada guru dan menggunakan metode ceramah, penggunaan media pembelajaran yang mengandalkan buku serta kurang melibatkan siswa terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sehingga membuat siswa merasa bosan, kurang memerhatikan proses pembelajaran, siswa menjadi kurang aktif, dan tidak mandiri.

Sehingga hasil siswa didik masih kurang terutama pada pembelajaran IPA karena pembelajaran ini ialah salah satu pembelajaran yang cenderung susah dan dalam pembahasan materinya harus memanfaatkan waktu semaksimal mungkin agar siswa dapat memahami materi yang disampaikan.

Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dalam kurun waktu tertentu. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, maka salah satu bagian dari pembelajaran yang harus menjadi perhatian penting adalah metode pembelajaran. Strategi pembelajaran merupakan salah satu bagian dari pendidikan yang membantu pelaksanaan pembelajaran, bagian-bagian pendidikan ini saling memengaruhi untuk mencapai tujuan pendidikan.

Ada 6 bagian pembelajaran yaitu: tujuan pendidikan, pengajar/pendidik, siswa, materi, strategi/media/perangkat pembelajaran dan lingkungan pembelajaran. Metode pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kebutuhan agar dapat menentukan keberhasilan dalam menyampaikan pembelajaran.

Kini saatnya mengembangkan metode pembelajaran yang sesuai untuk kegiatan mengajar dengan menggunakan teknologi yang mengedepankan prinsip

pembaharuan. Menurut prinsip pembaharuan, baik guru maupun siswa cenderung menggunakan metode pembelajaran modern, seperti teknologi informasi dan komunikasi (TIK), bahan ajar, media pembelajaran, dll. Teknologi merupakan sistem yang digunakan untuk mendukung pembelajaran guna memperoleh hasil yang diharapkan.

Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Dengan memilih *blended learning* akan lebih sesuai dengan waktu yang diharapkan. Pembelajaran akan lebih efektif dan efisien guna meningkatkan kualitas pembelajaran itu sendiri.

*Blended learning* memadukan pembelajaran tradisional (tatap muka) dan jarak jauh dengan sumber belajar *online* yang dapat diakses oleh guru dan siswa melalui internet dan menampilkan berbagai pilihan media seperti teks, grafik, diagram, suara, dan *video* (Suhartono, 2017) .

Sebuah program yang memungkinkan pengembangan ruang kelas virtual disebut *google classroom*. *Google classroom* adalah alat yang dapat *digunakan* untuk mendistribusikan tugas, mengumpulkan tugas, bahkan mengevaluasi tugas yang telah diserahkan. Selain itu juga, *google classroom* memiliki fungsi forum diskusi yang memungkinkan guru memulai percakapan kelas yang dapat dibalas dan dikomentari aktif. Program ini tidak mahal dan sangat mudah digunakan.

Penggunaan *google classroom* saat ini dapat menjadi alternatif dalam pembelajaran. *Google classroom* sendiri merupakan aplikasi yang dikembangkan oleh *google* sebagai alat bantu pembelajaran layaknya belajar di kelas. Akses

terhadap *google classroom* cukup mudah serta dilakukan secara maya atau *virtual*, tampilannya sederhana dan dapat disesuaikan dengan materi yang sedang diajarkan dalam pembelajaran.

Penggunaan *google classroom* dapat memberikan kesan positif dalam merangsang interaksi aktif serta meminimalisir timbulnya rasa jenuh ketika menerima materi pelajaran. Dengan demikian, penggunaannya dapat disertakan dalam model pembelajaran *blended learning*. Sehingga dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ Pengaruh Model Pembelajaran *Blended Learning* Berbasis *Google Classroom* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII di SMPN 1 Rantepao”.

## **B. Rumusan Masalah**

Dari batasan masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Apakah Ada Pengaruh Model Pembelajaran *Blended Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di SMPN 1 Rantepao ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini akan dilaksanakan berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, yakni :

1. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran *Blended Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di SMPN 1 Rantepao.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Beberapa manfaat yang dapat diambil dari makalah ini adalah sebagai berikut :

##### **1. Manfaat teoritis**

Hasil pembahasan dalam proposal skripsi ini diharapkan dapat memberikan acuan, referensi, wacana dan pendukung untuk mengembangkan ilmu pengetahuan terutama yang berhubungan dengan model pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran yang akan diajarkan.

##### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi Peneliti, dapat menambahkan pengetahuan peneliti sebagai calon guru mengenai model pembelajaran *blended learning*, sehingga dapat menambahkan pengalaman dalam menerapkan model *blended learning* dalam pembelajaran jarak jauh.
- b. Bagi Guru, sebagai sumber untuk memecahkan masalah dan khususnya untuk memahami seberapa baik siswa belajar dengan menggunakan pendekatan *blended learning* menggunakan *google classroom*.
- c. Bagi Pembaca, sebagai sarana refleksi untuk meningkatkan kebermaknaan belajar.