

BAB I PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Tahun 2019 merupakan tahun yang bersejarah karena pada tahun tersebut terjadi pandemi virus Corona di seluruh dunia. Penyebaran virus Corona (*Covid-19*) yang sangat pesat berimbas ada berbagai sektor kehidupan manusia, termasuk pada sektor pendidikan. Penularan virus yang terjadi melalui *droplet* cairan tubuh manusia saat berbicara atau bernapas menyebabkan kebijakan *sosial distancing* diberlakukan sebagai upaya pemutusan rantai penularan. Kebijakan *sosial distancing* atau menjaga jarak minimal satu meter menyebabkan pembelajaran di dalam kelas tidak dapat untuk dilakukan. Pembelajaran jarak jauh melalui mekanisme daring menjadi solusi yang diterapkan oleh pemerintah sesuai SE Mendikbud nomor 4 tahun 2020 yang diperkuat dengan SE Sesjen nomor 15 tahun 2020 tentang Pedoman Pelaksanaan belajar dari rumah (BDR) selama darurat Covid-19. Pemberlakuan pembelajaran jarak jauh diharapkan dapat mengurangi interaksi antar siswa dengan siswa lainnya namun tetap menjamin hak siswa dalam mendapat layanan pendidikan.

Penerapan kebijakan BDR menuai reaksi pro-kontra di kalangan masyarakat. Di satu sisi, pemerintah bertanggung jawab untuk menggunakan segala upaya guna memutus rantai penyebaran virus. Di sisi lain, masyarakat Indonesia belum siap dalam hal prasarana serta keterampilan dalam menggunakan perangkat elektronik untuk melakukan pembelajaran secara daring. Tidak sedikit masyarakat yang belum memiliki *Hand phone* atau gawai lain yang dapat digunakan untuk mengakses internet. Masih banyak pula daerah yang belum tersentuh akses sinyal internet yang memadai. Penerapan kebijakan yang "darurat" menyebabkan guru dan siswa tidak terlatih

menggunakan aplikasi pembelajaran digital, sehingga pembelajaran tidak dapat terlaksana dengan maksimal. Guru tidak dapat leluasa menjelaskan materi kepada siswa seperti pada pembelajaran tatap muka. Proses pembelajaran yang tidak maksimal dalam pembelajaran daring menyebabkan drastis nya penurunan hasil belajar siswa.

Kondisi pandemi yang menuntut pembelajaran jarak jauh melalui sistem daring mengharuskan masyarakat Indonesia untuk menguasai teknologi informasi dan komunikasi. Teknologi pun terus berkembang mengikuti perkembangan zaman. Perkembangan dunia teknologi informasi saat ini dibuktikan dengan kemudahan bagi setiap orang dalam mengakses informasi dimana pun dan kapan pun. Perubahan besar di bidang teknologi yang berkembang saat ini adalah revolusi industri 4.0. Industri 4.0 adalah nama tren dari sistem otomatisasi industri, dimana terdapat pertukaran data terkini dalam teknologi pabrik. Istilah ini mencakup sistem siber fisik, internet untuk segala aktivitas, komputasi kognitif dan aktivitas lain berbasis jaringan. Revolusi industri 4.0 sering pula disebut revolusi industri generasi keempat yang ditandai dengan kemunculan super komputer, robot pintar, kendaraan tanpa awak, editing genetik dan perkembangan neuroteknologi yang memungkinkan manusia dapat mengoptimalkan fungsi otak (Risdianto., 2018).

Di Indonesia revolusi industri 4.0 sudah merambah di berbagai bidang kehidupan seperti pemerintahan, transportasi, pendidikan, dan ekonomi (Azis Hussin, 2018). Dampak revolusi Industri 4.0 terhadap pendidikan di Indonesia saat ini tampak dari aktivitas sekolah yang masif. Informasi dan pengetahuan baru menyebar dengan mudah dan *accessible* bagi siapa saja yang membutuhkannya. Pendidikan mengalami disrupsi yang sangat hebat. Peran guru yang selama ini sebagai satu-satunya penyedia ilmu pengetahuan bergeser dan tergantikan oleh aplikasi pencarian *online*. Di masa

mendatang, peran dan kehadiran guru di ruang kelas akan semakin menantang dan membutuhkan kreativitas yang sangat tinggi.

Menyikapi keadaan tersebut, sekolah sebagai lembaga pendidikan formal harus turut memanfaatkan perkembangan teknologi untuk menunjang berlangsungnya proses pembelajaran (Rusmono, 2012). SMP Negeri 2 Marga sebagai salah satu sekolah yang bertanggungjawab untuk mendidik siswa agar mampu bersaing di era kemajuan teknologi mengusung visi pengembangan dan inovasi pembelajaran yang berbasis IPTEK. Sesuai dengan visi SMP Negeri 2 Marga, seluruh warga sekolah diharapkan dapat terus memanfaatkan perkembangan informasi dan teknologi untuk mengembangkan inovasi pembelajaran.

Kenyataan yang terjadi di lapangan menunjukkan bahwa penggunaan teknologi informasi belum dimanfaatkan secara maksimal, terutama di masa pandemi Covid-19 yang mengharuskan siswa untuk belajar secara daring dari rumah. Hasil studi pendahuluan yang dilakukan di SMP Negeri 2 Marga menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran jarak jauh tidak berjalan maksimal. Guru belum menghadirkan inovasi metode belajar berbasis teknologi yang relevan dengan proses pembelajaran secara daring di masa pandemi. Guru di SMPN 2 Marga menggunakan media aplikasi *WhatsApp* untuk mengecek partisipasi siswa dan menyampaikan tugas tanpa melakukan diskusi mengenai esensi materi yang dipelajari. Pola pengajaran tersebut tergolong dalam metode pembelajaran satu arah, dimana guru hanya memberikan materi dan tugas tanpa adanya interaksi langsung dengan siswa. Akibatnya siswa menjadi tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran dan berdampak pada hasil belajar siswa. Siswa hanya berorientasi untuk mengumpulkan tugas tepat waktu tanpa memperhatikan kualitas tugas. Keterampilan siswa dalam menggunakan media teknologi dalam proses

pembelajaran menjadi tidak berkembang. Kecanggihan *smartphone* yang dimiliki siswa justru belum dimanfaatkan dengan baik untuk menunjang kebutuhan pembelajaran. Tidak sedikit siswa yang justru mengakses media sosial dan *game online* daripada mencari materi pembelajaran yang diminta. Rendahnya minat siswa menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran berdampak pada hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil Penilaian Akhir Semester (PAS) Gasal Kelas VIIIA, hanya 9 orang siswa yang telah tuntas sedangkan 23 siswa dikatakan tidak tuntas karena memperoleh nilai kurang dari kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Sebagai solusi terhadap permasalahan tersebut, guru diharapkan dapat merancang kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam menggunakan teknologi dan meningkatkan hasil belajar siswa. Perencanaan kegiatan belajar dapat dilakukan melalui penyusunan perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran yang dimaksud meliputi rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), suplemen pembelajaran, lembar kerja peserta didik (LKPD), dan tes formatif hasil belajar yang memfasilitasi siswa dalam forum virtual agar siswa dapat berdiskusi secara langsung dengan guru, menerima materi pembelajaran, dan mengumpulkan tugas sebagai bahan evaluasi.

Alternatif penyelesaian masalah dasar yang dirancang adalah penyusunan perangkat pembelajaran yang dapat menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan penggunaan teknologi secara *online*. Salah satu model pembelajaran yang memiliki karakteristik tersebut adalah model pembelajaran *Blended Learning*. Prinsip model pembelajaran *Blended Learning* adalah memanfaatkan teknologi dalam menggabungkan metode pembelajaran tatap muka dan penelusuran informasi secara mandiri. Model pembelajaran *Blended Learning* dalam penelitian ini memanfaatkan aplikasi *Google*

Classroom sebagai forum diskusi digital yang menyediakan kemudahan dalam pendistribusian materi pembelajaran maupun latihan soal yang diperlukan. Pertemuan tatap muka secara virtual dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi *Zoom meeting*.

Perangkat pembelajaran yang dimaksud meliputi rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), suplemen pembelajaran, lembar kerja peserta didik (LKPD), dan tes formatif hasil belajar yang berbasis *Blended Learning*. Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) adalah panduan langkah-langkah yang dilakukan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran (Trianto, 2009). Penyusunan RPP mengacu pada kurikulum 2013.

Suplemen menurut Pusat Bahasa (2008) adalah sesuatu yang ditambahkan untuk melengkapi. Analisis terhadap karakteristik siswa yang diperoleh dari guru IPA yang mengajar di kelas VIII SMPN 2 Marga menunjukkan bahwa siswa lebih antusias dalam menyimak media audio visual dibanding media visual seperti buku. Oleh karenanya, suplemen pembelajaran yang disusun sebagai bagian dari perangkat berwujud video pembelajaran yang tergolong kedalam media audio visual.

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah lembaran yang berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik (Depdiknas, 2004). Analisis menunjukkan bahwa siswa kelas VIII umumnya berada pada tahap perkembangan kognitif operasional formal (11-12 tahun) yang memiliki ciri perkembangan kemampuan berpikir abstrak, menalar secara logis, dan menarik kesimpulan secara logis dari informasi yang tersedia. Oleh karenanya pada penelitian ini disusun lembar kerja peserta didik (LKPD) yang menuntun siswa untuk melakukan aktivitas yang dapat melatih keterampilan siswa dalam menalar dan menelusuri informasi untuk menjawab pertanyaan yang disediakan

Penilaian formatif menurut Sudjana dkk. (2019) adalah tes yang dilaksanakan pada

saat berakhirnya pengajaran. Penilaian formatif yang dilakukan melalui tes hasil belajar yang disesuaikan dengan materi yang dipelajari siswa.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti mengembangkan perangkat pembelajaran IPA berbasis *Blended Learning* menggunakan aplikasi *Google Classroom* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Marga.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Menurunnya hasil belajar siswa akibat tidak terampil menggunakan teknologi pembelajaran daring dan terbatasnya sarana pembelajaran daring.
2. Kecanggihan *smartphone* yang dimiliki siswa belum dimanfaatkan dengan baik untuk menunjang kebutuhan pembelajaran.
3. Siswa cenderung mengakses media sosial dan bermain *game online* dalam proses pembelajaran.
4. Pelaksanaan pembelajaran didominasi dengan metode pembelajaran satu arah, dimana guru hanya memberikan materi dan tugas tanpa adanya interaksi langsung dengan siswa.
5. Guru belum menghadirkan inovasi sumber belajar baru yang relevan dengan proses pembelajaran secara daring di masa pandemi.
6. Kurangnya inisiatif siswa dalam mencari sumber belajar secara mandiri.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka fokus penelitian dibatasi terhadap

permasalahan guru belum menghadirkan inovasi sumber belajar baru yang relevan dengan proses pembelajaran secara daring di masa pandemi. Masalah ini diangkat sebagai fokus penelitian karena dianggap memiliki tingkat *urgency* yang tinggi dan berpotensi mempengaruhi permasalahan lainnya. Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka ditawarkan solusi berupa Pengembangan perangkat pembelajaran IPA berbasis *Blended Learning* menggunakan aplikasi *Google Classroom* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Marga.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pendalaman masalah maka penulis dapat merumuskan masalah di atas sebagai berikut.

1. Bagaimanakah validitas perangkat pembelajaran IPA berbasis *Blended Learning* menggunakan Aplikasi *Google Classroom*?
2. Bagaimanakah kepraktisan perangkat Pembelajaran IPA berbasis *Blended Learning* menggunakan Aplikasi *Google Classroom* ?
3. Bagaimanakah efektivitas perangkat pembelajaran IPA berbasis *Blended Learning* menggunakan aplikasi *Google Classroom* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Marga?

1.5. Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Tujuan Umum

Menghasilkan perangkat pembelajaran IPA berbasis *Blended Learning* menggunakan Aplikasi *Google Classroom* terhadap hasil belajar siswa kelas

VIII SMP Negeri 2 Marga. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan adalah RPP, suplemen pembelajaran, LKPD, dan tes hasil belajar.

b. Tujuan Khusus

1. Mendeskripsikan dan menjelaskan tingkat validitas perangkat pembelajaran IPA berbasis *Blended Learning* menggunakan aplikasi *Google Classroom* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Marga.
2. Mendeskripsikan dan menjelaskan tingkat kepraktisan perangkat Pembelajaran IPA berbasis *Blended Learning* menggunakan aplikasi *Google Classroom* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Marga.
3. Mendeskripsikan dan menjelaskan tingkat efektivitas perangkat pembelajaran IPA berbasis *Blended Learning* menggunakan Aplikasi *Google Classroom* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Marga.

1.6. Manfaat Pengembangan

Berdasarkan tujuan penelitian yang akan dicapai, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kegunaan dalam bidang pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Manfaat Teoretis

Manfaat pengembangan adalah memperkaya studi tentang perangkat pembelajaran berbasis *Blended Learning* sebagai suatu model pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Manfaat Praktis

1. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan dengan model pembelajaran berbasis *Blended Learning* menggunakan aplikasi *Google Classroom*

diharapkan dapat digunakan oleh para siswa dalam proses pembelajaran, sehingga siswa akan mendapat pengalaman belajar dengan model pembelajaran berbasis *Blended Learning* menggunakan aplikasi *Google Classroom* dan terlatih untuk menemukan sendiri konsep yang harus mereka kuasai melalui suatu metode ilmiah.

2. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan dengan model pembelajaran berbasis *Blended Learning* menggunakan aplikasi *Google Classroom* diharapkan dapat digunakan oleh para guru dalam pembelajaran IPA yang mengimplementasikan kurikulum 2013. Melalui perangkat pembelajaran ini diharapkan dapat mengunggah guru-guru IPA SMP agar termotivasi untuk mengembangkan perangkat pembelajaran IPA berbasis *Blended Learning* menggunakan aplikasi *Google Classroom*.
3. Mengacu pada hasil efektivitas perangkat pembelajaran dengan model pembelajaran berbasis *Blended Learning* menggunakan aplikasi *Google Classroom* diharapkan dapat membangkitkan kesadaran dan motivasi Kepala Sekolah untuk memfasilitasi pengembangan perangkat pembelajaran.