

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Era revolusi industri keempat saat ini, yang dikenal sebagai 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 antara manusia, komputer, dan sumber daya lainnya. Salah satunya berdampak pada sistem dan proses pendidikan di Indonesia.

Penjabaran ( Undang Undang Republik Indonesia Tentang Sistem Pendidikan Nasional , 2003) pasal 3 berbunyi :

“Dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, pendidikan nasional berfungsi untuk membentuk kemampuan dan peradaban bangsa yang bermartabat. Bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.”

Tujuan pendidikan tidak akan terwujud jika pembelajaran tidak dapat dilaksanakan di setiap satuan pendidikan. Dan apabila dalam pelaksanaannya tidak memperhatikan hal-hal yang harus dipersiapkan dalam proses pembelajaran, maka tujuan pendidikan tidak akan tercapai. Baik itu perencanaan pembelajaran, penataan ruang kelas, model pembelajaran atau media pembelajaran yang secara langsung mendukung pembelajaran. Peneliti sering mengamati guru sekolah dasar yang menggunakan metode pembelajaran yang mungkin dianggap monoton oleh anak-anak dan didukung dengan metode langsung atau *Direct Instruction (DI)* yang membuat proses pembelajaran tidak tampak pembaharuan di setiap pertemuannya.

Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Dengan memilih model *blended learning* akan

lebih sesuai dengan waktu yang diharapkan. Pembelajaran akan lebih efektif dan efisien guna meningkatkan kualitas pembelajaran itu sendiri.

Menurut Semler dalam (Becker, 2003) "*Blended learning combines the best aspects of online learning, structured face-to-face activities, and real-world practice. On-the-job training, classroom instruction, and online learning all have significant limitations. Blended learning strategies take advantage of each other's strengths to cover each other's limitations.*" *Blended learning* memadukan metode penyampaian yang berbeda, desain instruksional, dan filosofi pembelajaran. Ini juga memperkenalkan berbagai alternatif media untuk interaksi antara guru dan siswa. *Blended learning* juga menggabungkan instruksi langsung dengan instruksi *online*, tetapi lebih menekankan interaksi sosial. (Arifin & Abduh, 2021). Menurut Charman dalam (Suhartono, 2017) menguraikan bagaimana *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 (teks, grafik, diagram, suara, dan video).

Menurut Pradyana (2012) tujuan dari pembelajaran *blended learning* adalah:

Pertama, membantu siswa untuk berkembang lebih baik dalam proses belajar, sesuai dengan gaya belajar dan kesukaan dalam belajar. Kedua, memberikan kesempatan yang mudah dan realistis bagi guru dan siswa agar pembelajaran mandiri, bermanfaat, dan terus berkembang. Ketiga, peningkatan *fleksibilitas* penjadwalan bagi siswa, menggunakan dan menggabungkan aspek terbaik dari pembelajaran tatap muka dan *online*. Keempat, kelas tatap muka dapat digunakan untuk melibatkan siswa dalam pengalaman interaktif. Sebaliknya, siswa yang belajar *online* memiliki akses ke konten multimedia kapan saja dan dari lokasi mana pun selama mereka memiliki konektivitas Internet. Kelima, mengatasi masalah pembelajaran yang memerlukan penyelesaian melalui penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi.

Menurut Arsyad (2013) Pembelajaran *online*, yang sering dikenal dengan istilah *distance learning*, memungkinkan guru, dosen, dan mahasiswa untuk berkolaborasi dalam pembelajaran di luar kelas atau kampus meskipun secara fisik tidak berada di sana.

*Blended learning* merupakan kombinasi dari berbagai bentuk perangkat pembelajaran, misalnya kombinasi perangkat lunak waktu nyata, program pembelajaran online berbasis *web* dan aplikasi lain yang mendukung lingkungan belajar dan sistem manajemen pengetahuan. *Blended learning* menggabungkan pembelajaran *online*, tatap muka, dan individu dengan pembelajaran terstruktur yang diawasi oleh mentor, guru, atau dosen.

Saat ini ditambah dengan adanya pandemi *Covid-19* yang sangat berpengaruh pada sistem pendidikan di Indonesia. Penyakit menular yang dikenal sebagai *Covid-19* dibawa oleh *virus corona Sars-coV-2*, jenis baru yang awalnya diidentifikasi pada 31 Desember 2019, di Wuhan, Cina. Virus corona yang juga dikenal sebagai *Covid-19* ini dapat mengakibatkan penyakit pernapasan ringan, infeksi paru-paru serius, bahkan kematian. Setidaknya lima jenis virus corona yang berbeda telah ditemukan pada manusia hingga saat ini (Dkk, 2020). Setiap hari, ada lebih banyak kasus *Covid-19* yang dilaporkan di Indonesia; per 30 Maret 2021 tercatat 1.505.775 kasus dengan angka kematian 40.754 kasus. (Gugus Tugas Covid-19, 2021)

Oleh karena itu 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 *Corona Virus Disease (COVID-19)*. Hal ini dilakukan untuk mencegah dan menghindari penyebaran *Covid-19* yang melanda berbagai negara termasuk Indonesia. Sistem pembelajaran yang dilakukan adalah sistem kegiatan belajar mengajar 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* saat ini, penting untuk memantau bagaimana pendidikan berkembang. (Nafirin, 2021). Akan tetapi seiring berjalannya waktu sekolah sekolah di Indonesia sudah mulai di buka dengan syarat yang telah di atur oleh Kemendikbud (2022, hal. 5) mengenai penyelengaran pembelajaran di masa pandemi :

Pelaksanaan Pembelajaran di Masa Pandemi *Covid-19* mengharuskan satuan pendidikan untuk memberikan layanan PTM dan layanan pembelajaran jarak jauh secara terbatas setelah pendidik dan tenaga kependidikan (PTK) di satuan pendidikannya divaksinasi secara lengkap terhadap Covid-19. Namun, satuan pendidikan yang telah atau sedang

dalam proses melakukan PTM terbatas meskipun PTK-nya belum divaksinasi tetap diperbolehkan melakukan PTM terbatas selama mengikuti protokol kesehatan dan sesuai dengan izin pemerintah setempat.

Hal tersebut juga di perkuat lagi dengan pernyataan Presiden Jokowi Widodo (2022) terkait pelonggaran pemakaian masker. Ini menunjukkan bahwa penurunan terkait penyebaran *Corona Virus Disease (COVID-19)* sudah menurun dari hari ke hari.

Melihat situasi perkembangan pembelajaran saat ini sangat luar biasa. Lalu, bagaimana dengan pembelajaran *online* di Indonesia? Seperti yang telah dijelaskan pada penjelasan sebelumnya, di Indonesia penerapan pembelajaran *online* masih didominasi di tingkat universitas (Kurniawan, Purnomo, & Idris, 2020). Tidak banyak sekolah menengah yang menerapkan pembelajaran *online*. alasan yang dihadapi saat ini adalah kurangnya kesiapan infrastruktur dan budaya di sekolah (Borotis & Poulymenakou, 2004). Tentu hal ini akan semakin mempersulit guru dalam memanfaatkan pembelajaran *online*. Hanya sekolah yang memiliki infrastruktur memadai yang mampu menerapkannya. Di tambah lagi SDN Puntangsari belum menggunakan pemanfaatan teknologi dalam proses kegiatan pembelajaran.

Adapun alasan subjek penelitian yaitu berdasarkan hasil belajar yang diperoleh kelas V B memperoleh hasil belajar yang masih rendah. Hal ini disebabkan siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran dan tidak mampu merangkum apa yang telah dipelajari dengan kata-katanya sendiri, yang keduanya berpengaruh pada hasil belajar siswa, khususnya berdasarkan data yang dikumpulkan dari sebanyak 31 siswa secara keseluruhan. siswa, terdapat 14 siswa yang memperoleh nilai  $> 65,5$ , dan 17 siswa memperoleh nilai  $< 65,5$ , artinya di kelas V B SDN Puntang Sari Kabupaten Bandung siswa yang mencapai nilai KKM tidak mencapai 50%. Akibat proses pembelajaran yang kurang efisien dan kurangnya pemahaman siswa berdampak pada nilai dan hasil belajar siswa, maka nilai siswa tidak tercapai berdasarkan nilai KKM yang telah ditetapkan. Namun, setiap masalah memiliki solusi. Perusahaan besar seperti *Google* tampaknya memainkan peran yang nyaman dalam banyak aspek kehidupan, mengikuti kemajuan teknologi. *Google* telah mempermudah para guru, termasuk di bidang

pendidikan, dengan menggunakan fungsi yang disebut *Google Classroom*. (Azhar & Iqbal, 2018).

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, *Google Classroom* memiliki fungsi forum diskusi yang memungkinkan dosen memulai percakapan kelas yang dapat dibalas dan dikomentari aktif, mirip dengan cara kerja komentar di Facebook. (Kurniawan, Purnomo, & Idris, 2020). Guru dapat menggunakan program ini untuk menerapkan pembelajaran *online*. Program ini tidak mahal dan sangat mudah digunakan. Program ini menawarkan kepada para guru cara untuk mengadopsi pembelajaran *online*, yang sebelumnya sulit karena harga dan teknologi yang mahal.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Blended Learning* menggunakan *Google Classroom* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di SDN PuntangSari Kabupaten Bandung.” Dengan harapan model pembelajaran *Blended Learning* dengan menggunakan *google classrom* bisa meningkatkan peserta didik dalam memecahkan masalah yang di hadapi saat melakukan pembelajaran jarak jauh.

## **B. Identifikasi Masalah**

Merujuk pada latar belakang yang telah di paparkan, maka masalah dalam penelitian ini dapat di definisikan sebagai berikut :

1. Sebagian guru sekolah dasar cenderung menggunakan hanya satu model pembelajaran yaitu metode langsung atau *Direct Instruction (DI)* sehingga proses pembelajaran terkesan tidak ada pembaharuan di setiap pertemuannya.
2. Penerapan *Blended Learning* di indonesia belum maksimal, masih banyak di dominasi oleh tingkat perguruan tinggi. Tidak banyak sekolah-sekolah menengah yang menerapkan pembelajaran daring, karena alasan-alasan yang menghadang saat ini adalah kesiapan infrastruktur dan kultur di sekolah-sekolah.

### C. Batasan Masalah

Menindak lanjuti hasil identifikasi masalah, supaya dalam penelitian ini lebih terarah dan pokok permasalahan, maka masalah yang akan di teliti perlu di batasi. Adapun batasan masalahnya sebagai berikut :

1. Dalam penelitian ini parameter hasil belajar yang di ukur meliputi aspek *kognitif, afektif, dan psikomotor*
2. Model yang digunakan yakni *Blended Learning*
3. Pendekatan yang di gunakan yakni *Google Classroom*
4. Materi Tema 1 Subtema 1 mata pelajaran PPKn mengenai materi Perilaku yang sesuai dengan nilai nilai yang terkandung dalam sila Pancasila dan Gotong Royong Modal Dasar Pembangunan.
5. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Puntang Sari Kabupaten Bandung

### D. Rumusan Masalah

Dari batasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka yang menjadi faktor pembahasan adalah tentang hal yang mendasari Model Pembelajaran *Blended Learning* dengan metode pendekatan Aplikasi *Google Classroom*, maka permasalahan harus di rumuskan secara khusus untuk mencapai tujuan pembahasan. Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, peneliti merumuskan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana gambaran penerapan Model *Blended Learning* menggunakan *Google Classroom* terhadap peningkatan hasil belajar siswa ?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang memperoleh pembelajaran dengan Model *Blended Learning* menggunakan *Google Classroom* dengan siswa yang memperoleh pembelajaran dengan model *Direct Instruction (DI)* di Kelas V ?
3. Seberapa besar pengaruh pembelajaran Model *Blended Learning* menggunakan *Google Classroom* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V ?

### E. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui gambaran penerapan Model *Blended Learning* menggunakan *Google Classroom* terhadap peningkatan hasil belajar siswa
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang memperoleh pembelajaran dengan Model *Blended Learning* menggunakan *Google Classroom* dengan siswa yang memperoleh pembelajaran dengan model *Direct Instruction* (DI) di Kelas V
3. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran Model *Blended Learning* menggunakan *Google Classroom* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V

### F. Manfaat Penelitian

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

1. **Manfaat teoritis** : Hasil pembasahan dalam proposal skripsi ini di harapkan dapat memberikan acuan, referensi, wacana dan pendukung untuk mengembangkan ilmu pengetahuan terutama yang berhubungan dengan model pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran yang akan di ajarkan.
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*
  - c. Bagi Pembaca : sebagai sarana refleksi untuk meningkatkan kebermaknaan belajar

## G. Definsi Operasional

Dalam penelitian yang akan dilaksanakan perlu dijelaskan beberapa komponen penting dalam penelitian yang menjadi perhatian utama. Dalam usaha menyamakan persepsi terhadap apa yang akan diteliti maka diperlukan definisi operasional untuk menghindarkan dari kesalah pahaman, maka fokus perhatian ini sebagai berikut:

- a. Model pembelajaran yang disebut *blended learning* memadukan instruksi langsung dan online. Ide mendasar di balik paradigma *blended learning* adalah untuk memaksimalkan interaksi antara komunikasi tekstual dan lisan dalam pembelajaran tatap muka dan online.
- b. Sebuah program yang disebut *Google Classroom* memungkinkan pembentukan kelas online. *Google Classroom* juga dapat digunakan untuk mendistribusikan tugas, menyerahkannya, dan bahkan menilai tugas yang dikumpulkan.
- c. Keterampilan yang dimiliki siswa setelah menyelesaikan pengalaman belajarnya disebut sebagai hasil belajar.

## H. Sistematika Penulisan Skripsi

Skripsi ini disusun menjadi 5 bab yang saling berhubungan dan saling mendukung untuk memudahkan pembahasan.

Bab I Pendahuluan bermaksud untuk mengantarkan pembaca ke dalam suatu masalah, dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, sistematika skripsi

Bab II Landasan teori terdiri dari pembahasan mengenai model *Blended learning*, *Google Classroom*, hasil belajar, penelitian terdahulu, dan kerangka berpikir

Bab III Menjelaskan secara sistematis dan terperinci langkah-langkah yang di gunakan dalam menjawab permasalahan dan memperoleh kesimpulan. Isi dari bab III antara lain : pendekatan penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.



Bab IV terdiri dari : Metode penelitian yang terdiri dari pendekatan penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data, dan prosedur penelitian

Bab V Penutup yang berisi simpulan dan saran. Kesimpulan dan saran merupakan kondisi hasil penelitian yang merupakan jawaban terhadap tujuan penelitian, kesimpulan di sajikan pemaknaan peneliti terhadap semua hasil penelitian dan analisis sedangkan saran merupakan rekomendasi yang di tunjukan kepada peneliti berikutnya tentang tindak lanjut ataupun masukan hasil penelitian.

Bagian akhir skripsi terdiri dari daftar pustaka dan lampiran- lampiran.