

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia merupakan aspek penting yang bertujuan untuk mengembangkan semua potensi yang ada pada peserta didik. Selama proses pembelajaran, peran aktif guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik sangat diperlukan. Peran aktif yang baik dari siswa dan guru akan menghasilkan keberhasilan belajar yang maksimal. Sebaliknya, jika salah satu pihak baik dari pendidik dan peserta didik tidak berperan aktif, maka keberhasilan kurang maksimal. Prihadi (2017: 1) menurutnya tujuan pendidikan adalah efisiensi sosial dengan memberikan kemampuan untuk berpartisipasi dalam kegiatan-kegiatan demi pemenuhan kepentingan dan kesejahteraan bersama secara bebas dan maksimal.

Menurut Aunurrahman (2011: 35) Belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri didalam interaksi dengan lingkungannya. Proses belajar merupakan hal yang dialami siswa, suatu respons terhadap segala pembelajaran yang diprogramkan oleh guru. Untuk meningkatkan kemampuan afektif, kognitif dan psikomotorik tersebut, guru harus bisa menarik perhatian siswa.

Pada proses pembelajaran guru bertugas untuk selalu berperan aktif ketika sedang mengajar, apabila proses pembelajaran berlangsung menyenangkan dan tidak membosankan, maka akan timbul rasa senang belajar,

setelah timbul rasa senang belajar, siswa akan lebih mudah memahami materi yang memahami materi yang disampaikan oleh guru. Begitu sebaliknya, apabila guru menyampaikan materi didalam kelas dengan cara yang membuat jenuh, maka perhatian siswa tidak ada. Dan jika perhatian siswa tidak ada, maka materi yang disampaikan oleh guru tidak dapat diterima dengan baik oleh siswa. Anunurrahman (2011 :28) menurutnya proses pembelajaran yang diharapkan terjadi adalah suatu proses yang dapat mengembangkan potensi-potensi siswa secara menyeluruh dan terpadu.

Didalam permendikbud No. 81A tahun 2013 tentang implementasi kurikulum pedoman umum pembelajaran, bahwa tahap pertama dalam pembelajaran menurut standar proses yaitu perencanaan pembelajaran yang diwujudkan dengan kegiatan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Selanjutnya dijelaskan bahwa RPP adalah Rencana pembelajaran yang dikembangkan secara rinci dari suatu materi pokok atau tema tertentu yang mengacu pada silabus. dalam penyusunan RPP harus sesuai dengan karakteristik peserta didik RPP yang disusun juga dilaksanakan secara nyata dalam pembelajaran di kelas. Sehingga tidak ada perbedaan antara yang ditulis dalam RPP dengan yang dilaksanakan didalam kelas. selain RPP, guru juga melakukan penilaian kepada peserta didik. Pada proses pelaksanaan penilaian guru memerlukan instrumen dalam bentuk soal-soal, baik untuk menguji kemampuan kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan).

Berdasarkan hasil observasi awal yang sudah dilakukan pada guru mata pelajaran sistem komputer di SMK NU Gresik, diperoleh bahwa sekolahan tersebut termasuk salah satu Sekolah Menengah Kejuruan yang tidak luput dari

perkembangan teknologi. Sekolah tidak mengisolasi diri dari perkembangan dunia luar dengan adanya wifi. Tetapi pemanfaatan wifi dan jaringan internet belum dimaksimalkan secara penuh, terutama untuk mendukung kegiatan belajar mengajar. Disamping itu, model yang digunakan dalam pembelajaran kurang bervariasi dan interaktif, karena guru dituntut untuk inovatif memilih model pembelajaran. Pada kenyataannya guru lebih sering menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*, menurutnya siswa sekarang lebih kritis dan lebih mengarah pada fungsi pada pelajaran itu sendiri, jadi guru memberikan masalah dan solusinya ada pada mata pelajaran tersebut, jadi siswa harus dapat memahami dan memberikan solusinya.

Guru juga mengalami masalah dengan kurangnya waktu, dengan bertemunya hanya tatap muka, guru merasa kurang dalam memberikan materi, maka suatu proses pembelajaran diusahakan inspiratif, inovatif, menyenangkan dan nyaman. Oleh karena itu guru diharapkan harus memilih model, metode ataupun model pembelajaran yang cocok untuk diterapkan saat pembelajaran. Guru juga bisa memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada untuk proses pembelajaran seperti model pembelajaran *blended learning* sebagai inovasi gaya belajar baru dengan memanfaatkan fasilitas yang tersedia untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Istilah *blended learning* berasal dari bahasa Inggris yang terdiri dari dua suku kata, *blended* dan *learning*. Husamah (2014: 153) mendefinisikan *blended learning* merupakan gabungan atau kombinasi pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka dan virtual. Conrad (dalam Prihadi 2013: 149) mengatakan

bahwa siswa dan pendidik perlu menguasai dulu cara mengakses dan menggunakan *web course*, termasuk *e-learning*.

Prihadi (2017: 153) mengatakan *blended learning* merupakan kolaborasi antara pembelajaran tatap muka dikelas dan pembelajaran online, dapat melalui *e-learning*, *blog*, *website*, dan jejaring sosial. Dengan menerapkan model pembelajaran *blended learning*, maka akan terjadi perubahan, dimana proses belajar tidak hanya mendengarkan uraian materi dari guru tetapi siswa dapat menggunakan *e-learning* yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja. *Blended Learning* merupakan media pembelajaran seperti *Google Classroom*. *Google Classroom* ialah layanan yang menggunakan internet yang diadakan oleh *Google system e-Learning*. *Google Classroom* adalah salah satu bentuk aplikasi yang dapat diterapkan di Indonesia, karena *Google Classroom* merupakan aplikasi ruang kelas terstruktur dalam proses pembelajaran yang ada saat ini.

Google Classroom dapat didownload dihandphone Android peserta didik. Guru dapat menambahkan peserta didik kedalam *Google Classroom* tersebut, hanya dengan beberapa menit saja. Pemberian tugas pun menghemat waktu karena guru memberikan tugas tanpa kertas, hanya memasukkan kedalam *Google Classroom*. Guru pun hanya memeriksa dan menilai disuatu tempat. Dengan diterapkannya model *Blended Learning* ini, diharapkan dapat membuat siswa lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan belajar didalam maupun diluar kelas.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan Wulansari (2018) yang berjudul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Model Pembelajaran *Blended Learning* Dengan Memanfaatkan *Google Classroom* Pada Materi

Vektor Dalam Ruang Dimensi Tiga di Kelas X MIA 4 SMA NEGERI 7 YOGYAKARTA”, penelitian ini menghasilkan perangkat pembelajaran berupa RPP, bahan ajar, instrumen penelitian dan media pembelajaran yang berbasis model pembelajaran *Blended Learning* dengan memanfaatkan *Google Classroom*. (1) Hasil validasi perangkat pembelajaran yaitu RPP memperoleh nilai 4,31; hasil validasi bahan ajar memperoleh nilai 4,23; hasil validasi instrumen penilaian berupa kuis dan ulangan memperoleh nilai 4,29; hasil validasi instrumen penilaian observasi kemandirian belajar memperoleh nilai 4,44; sedangkan hasil validasi media pembelajaran memperoleh nilai 4,55. Seluruh perangkat pembelajaran termasuk dalam kategori sangat baik. (2) hasil analisis efektivitas pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan perangkat pembelajaran berbasis model pembelajaran *Blended Learning* yang memanfaatkan *Google Classroom*, berdasarkan hasil observasi kemandirian belajar siswa diperoleh data bahwa 29,41% siswa termasuk kedalam kategori Sangat Positif (SP), 67,65% siswa termasuk kategori Positif (P), dan 2,94% siswa termasuk kategori Netral (NT). Dengan demikian kemandirian belajar siswa secara keseluruhan terhadap pembelajaran dengan kategori Sangat Positif (SP) + Positif (P) + Netral (NT) mencapai presentase $\geq 75\%$ dan termasuk dalam kategori “Positif”. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan perangkat pembelajaran juga efektif ditinjau dari hasil belajar siswa dengan presentase ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 79,41%.

Wijayanti (2017) yang berjudul “Pengembangan Perangkat *Blended Learning* Berbasis *Learning Management System* Pada Materi Listrik Dinamis”, Telah dihasilkan perangkat *blended learning* berbasis LMS dengan model

inkuiri pada materi listrik dinamis, perangkat yang dihasilkan berupa silabus, RPP, LKPD, *handout*, dan kelas *online* dengan LMS *Schoology*. (1) Hasil uji validasi ahli menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memiliki kualitas sangat valid dan layak digunakan dengan perolehan presentase kelayakan pada setiap aspek perangkat yang dinilai yaitu sebesar 83,7% dan 84,8%; (2) hasil uji kepartisan yang diperoleh dari penilaian tiga guru fisika kelas XII dari SMA yang berbeda berturut-turut adalah 85, 80 dan 86,67. Sehingga diperoleh rerata skor sebesar 83,89 dengan interpretasi sangat praktis dan layak digunakan.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model *Blended Learning* dengan Memanfaatkan *Google Classroom* Pada Materi Sistem Komputer di Kelas X Multimedia SMK NU Gresik”.

1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang berupa RPP, LKPD dan soal pilihan ganda yang layak digunakan pada mata pelajaran sistem komputer, dengan menggunakan media *google classroom* yang membantu siswa dalam proses pembelajaran di kelas X Multimedia SMK NU Gresik.

1.3 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan untuk menghasilkan suatu produk berupa perangkat pembelajaran yang meliputi RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) dan soal Tes Hasil Belajar dengan menggunakan media *google classroom* yang membantu siswa dalam proses pembelajaran pada sekolah SMK NU Gresik mata pelajaran Sistem Komputer dengan materi Struktur dan Fungsi CPU .

1.4 Batasan Penelitian Pengembangan

Agar penelitian ini tidak menyimpang dari tujuan yang telah direncanakan, maka penelitian ini membatasi permasalahan pada hal-hal berikut :

1. Penelitian ini membahas tentang pengembangan perangkat pembelajaran yang meliputi RPP, LKPD, dan tes hasil belajar berbasis model pembelajaran *Blended Learning* dengan memanfaatkan *Google Classroom*.
2. Materi yang akan dibahas pada penelitian ini adalah struktur dan fungsi CPU pada komputer.
3. Target penggunaan perangkat pembelajaran ini adalah siswa SMK NU Gresik.

1.5 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian pengembangan perangkat pembelajaran model *blended learning* ini adalah untuk membantu proses pembelajaran bagi guru untuk mencapai suatu pembelajaran yang efektif dan efisien.