

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar belakang Masalah**

Pendidikan merupakan sebuah investasi yang memiliki peranan strategis dalam mengembangkan kualitas sumber daya manusia (Dongoran, 2014:62). Pendidikan berperan sebagai alat atau wahana dalam peningkatan dan membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Pada era digital 4.0 sumber daya manusia yang kualitas merupakan modal yang sangat diperlukan dalam menghadapi persaingan global. Di Indonesia, Pendidikan diatur dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional yaitu UU No. 20 Tahun 2003. Undang-Undang ini memuat bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, sehat, cakap, mandiri, kreatif dan dapat menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Tercapainya tujuan pendidikan yang telah dirumuskan dapat diwujudkan melalui lembaga pendidikan, lembaga pendidikan yang dimaksud adalah sekolah.

Sekolah adalah sebuah sistem interaksi sosial dalam suatu organisasi yang terdiri atas interaksi pribadi terkait bersama dalam suatu hubungan *organic* (Wayne 2000:37). Menurut Sunarto dalam buku yang ditulis oleh Abdullah (2011:101) sekolah merupakan bangunan atau lembaga untuk belajar dan mengajar, tempat memberi dan menerima pelajaran. Sekolah memiliki fungsi menyelenggarakan kegiatan pendidikan dan juga pembelajaran dengan prinsip kreatif, inovatif, efisien, efektif, dan berprestasi yang berguna dalam mempersiapkan siswa yang memiliki kualitas untuk dapat hidup dan memanfaatkan ilmunya dalam lingkungan masyarakat. Sekolah sebagai institusi atau lembaga pendidikan formal dituntut harus mampu dalam melakukan sebuah proses edukasi, sosialisasi dan transformasi.

Pada proses edukasi di sekolah, guru memiliki peran utama dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran di sekolah terdiri dari serangkaian kegiatan antara guru dan siswa dalam sebuah hubungan timbal balik guna mencapai tujuan pembelajaran dan tujuan pendidikan nasional. Ketercapaian tujuan pembelajaran diantaranya dapat dilihat dari keberhasilan pendidik dalam menerapkan model pembelajaran, strategi pembelajaran yang efektif, dan penggunaan media pembelajaran yang digunakan pada saat proses pembelajaran. Dalam suatu proses pembelajaran biasanya terdapat beberapa hambatan-hambatan, untuk menghadapi suatu hambatan pendidik harus melakukan inovasi agar kegiatan pembelajaran dapat terus berlangsung. Seperti pada saat ini di era *new normal* beberapa sekolah di Kota Tasikmalaya menerapkan *blended learning*.

Penerapan *blended learning* berdampak pada guru yang dituntut harus menguasai teknologi untuk menunjang proses pembelajaran, termasuk penguasaan teknologi yang digunakan dalam sebuah model pembelajaran. Oleh karena itu teknologi pendidikan memiliki peranan yang sangat penting pada abad ini. Menurut Yaumi, 2016 (dalam *Association of Education Communication & Technology, AECT:2008*) Teknologi Pendidikan merupakan sebuah studi dan praktik etis yang berperan untuk memfasilitasi ketika belajar dan memperbaiki kinerja dengan menciptakan, menggunakan dan mengelola proses serta sumber teknologi yang telah sesuai. Dengan demikian teknologi pendidikan dapat membantu proses pembelajaran luring (luar jaringan) ataupun proses pembelajaran dengan menggunakan metode *blended learning*.

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan pada bulan Agustus 2021 pada siswa kelas XI IPS SMA Negeri 6 Tasikmalaya, ditemukan fakta bahwa kurang optimalnya model pembelajaran, media pembelajaran dan penggunaan teknologi pada saat proses pembelajaran geografi. Guru hanya terfokus pada model pembelajaran konvensional dan model pembelajaran *blended learning* yang sifatnya pasif, dimana guru hanya

mengirimkan LKPD berupa ringkasan materi dan latihan soal yang diberikan kepada siswa melalui aplikasi *WhatsApp*.

Dampak yang terjadi dari kenyataan yang ada menyebabkan kesiapan siswa dalam mengikuti pelajaran di kelas tidak efektif, hal ini terlihat ketika proses pembelajaran berlangsung beberapa siswa ada yang masih asyik bicara dengan temannya, mengantuk, jenuh dan lain-lain, selain itu berakibat pada menurunnya motivasi, semangat belajar dan berdampak pada hasil belajar siswa terutama hasil belajar kognitif siswa. Hasil pelaksanaan PAS mata pelajaran geografi di kelas IPS pada tahun 2021 di SMA Negeri 6 Tasikmalaya sekitar 52% siswa belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

Dari fenomena tersebut diperlukan penerapan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Merujuk pada hasil observasi, ditemukan fakta terkait karakteristik siswa yaitu visual dan auditori, siswa tertarik pada segala jenis teknologi yang sedang populer pada abad ini sehingga hampir 98% siswa di SMA Negeri 6 Tasikmalaya memiliki gawai dan termasuk ke dalam kriteria pengguna aktif. Untuk mengatasi permasalahan hasil belajar kognitif siswa, penerapan model pembelajaran *blended learning secara* maksimal dengan media pembelajaran yang tepat dapat menjadi solusi. Menurut Graham (2005) menyebutkan *blended learning* secara lebih sederhana sebagai pembelajaran yang mengkombinasikan antara pembelajaran *online* dengan *face-to-face* (pembelajaran tatap muka). Kemudian untuk mendukung model pembelajaran tersebut digunakan sebuah teknologi yaitu *Learning Management System*.

Menurut Pina (2013:2) *Learning Management System* adalah suatu perangkat lunak berbasis server atau berbasis jaringan internet (cloud) dengan tampilan antar mukanya berupa database yang berisi informasi dari dan tentang pengguna, pembelajaran, dan konten (pembelajaran). Pada penelitian ini *Learning Management System* yang digunakan adalah Sekolah Pintar

Indonesia. Sekolah Pintar Indonesia merupakan sebuah aplikasi yang dapat menciptakan ruang kelas maya. Aplikasi Sekolah Pintar Indonesia ini sangat masih jarang diketahui dan digunakan sebagai media pembelajaran. Layanan dan diharapkan dapat menjadi alternatif menyelesaikan hambatan dan persoalan pembelajaran di kelas, seperti permasalahan kurangnya waktu untuk berdiskusi ataupun keterbatasan waktu yang tersedia di dalam kelas dalam mengkaji materi pelajaran geografi. Selain itu, Sekolah Pintar Indonesia dapat menjadi sarana yang berguna untuk melihat pengumuman sekolah, akses perpustakaan online, distribusi tugas, submit tugas bahkan menilai tugas-tugas yang telah dikumpulkan, submit presensi siswa dan lain-lain. Dengan demikian penerapan model pembelajaran *blended learning* menggunakan *Learning Management System* yaitu aplikasi Sekolah Pintar Indonesia dapat diterapkan ketika pembelajaran sinkronus, asinkronus, ataupun keduanya.

Dengan melihat kondisi di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Blended Learning* Menggunakan Media Pembelajaran *Learning Management System* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa (Studi Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Keragaman Budaya Indonesia di Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 6 Tasikmalaya)”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

- a. Bagaimanakah tahapan pelaksanaan model pembelajaran *blended learning* menggunakan media pembelajaran *learning management system* pada mata pelajaran geografi materi keragaman budaya Indonesia di kelas XI IPS SMA Negeri 6 Tasikmalaya?
- b. Bagaimanakah pengaruh penerapan model pembelajaran *blended learning* menggunakan media pembelajaran *learning management system* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran geografi materi keragaman budaya Indonesia di kelas XI IPS SMA Negeri 6 Tasikmalaya?

### 1.3 Definisi Operasional

Untuk menghindari kemungkinan timbulnya pemahaman ganda terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam judul penelitian ini, maka ditegaskan beberapa istilahnya sebagai berikut:

**a. Model pembelajaran *Blended Learning***

Menurut Driscoll (2002) *blended learning* merupakan pembelajaran yang mengkombinasikan atau menggabungkan berbagai teknologi berbasis web, untuk mencapai tujuan pendidikan. Pembelajaran berbasis *blended learning* adalah pembelajaran yang mengkombinasikan strategi penyampaian pembelajaran menggunakan kegiatan tatap muka, pembelajaran berbasis komputer (*offline*), dan komputer secara *online* (internet dan *mobile learning*).

**b. Media pembelajaran**

Pengertian media pembelajaran adalah gabungan antara alat dan bahan atau perpaduan antara hardware dan software dan hardware (Sadiman, dkk, 1996: 5). Media pembelajaran dapat dipahami sebagai media yang digunakan dalam suatu proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Pada hakikatnya proses pembelajaran juga merupakan sebuah komunikasi, maka dengan demikian media pembelajaran berperan sebagai media komunikasi yang dapat digunakan ketika proses komunikasi berlangsung.

**c. *Learning Management System***

*Learning Management System* perangkat lunak (*software*) baik berbasis server maupun berbasis jaringan internet untuk mengelola suatu proses pembelajaran yang dikemas dalam bentuk multimedia. Menurut Pina (2013:2) *Learning Management System* adalah suatu perangkat lunak berbasis server atau berbasis jaringan internet (*cloud*) dengan tampilan antar mukanya berupa database yang berisi informasi

dari dan tentang pengguna, pembelajaran, dan konten (pembelajaran).

#### **d. Hasil Belajar Kognitif**

Hasil belajar menunjukkan kemampuan siswa yang sebenarnya yang telah mengalami proses pengalihan ilmu pengetahuan dari seseorang yang dapat dikatakan dewasa atau memiliki pengetahuan kurang. Hasil belajar kognitif adalah kemampuan siswa dalam mempelajari suatu konsep di sekolah dan dinyatakan dalam skor melalui hasil tes (Susanto, 2013) untuk mengetahui tingkat keberhasilan dalam pencapaian pembelajaran (Dimiyati dan Mujiono, 2006). Menurut Hamalik (2007:30) hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

- a. Untuk mengetahui tahapan-tahapan penerapan model pembelajaran *blended learning* menggunakan media pembelajaran *learning management system* pada mata pelajaran geografi materi keragaman budaya Indonesia di kelas XI IPS SMA Negeri 6 Tasikmalaya.
- b. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *blended learning* menggunakan media pembelajaran *learning management system* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran geografi materi keragaman budaya Indonesia di kelas XI IPS SMA Negeri 6 Tasikmalaya.

### **1.5 Kegunaan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah maka kegunaan penelitian ini adalah :

#### **1.5.1 Kegunaan teoretis antara lain :**

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat di dunia pendidikan khususnya dalam penerapan model pembelajaran pada mata pelajaran geografi.

- b. Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat di dunia pendidikan khususnya dalam penggunaan aplikasi sebagai media pembelajaran geografi.
- c. Guna menambah kepustakaan atau literatur ilmu pengetahuan khususnya bidang studi geografi.

#### **1.5.2 Kegunaan praktis antara lain:**

Secara praktis penelitian ini diharapkan bermanfaat yaitu :

##### **a. Bagi Peneliti**

Penelitian ini memiliki manfaat dalam memberikan wawasan terkait permasalahan yang ada di sekolah. Peneliti dilatih untuk memberikan solusi terhadap masalah-masalah yang terjadi di sekolah, khususnya permasalahan dalam proses pembelajaran.

##### **b. Bagi Siswa**

Penelitian ini memiliki manfaat untuk memperoleh pengalaman belajar dengan menggunakan model sebelumnya belum pernah diterapkan di kelas. Sehingga dapat meningkatkan aktivitas belajar geografi siswa untuk mencapai pembelajaran yang berkualitas.

##### **c. Bagi Guru**

- 1) Mendorong guru untuk menggunakan model pembelajaran yang dapat membuat peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran di kelas.
- 2) Mendorong guru untuk menggunakan media pembelajaran yang dapat membuat peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran di kelas.
- 3) Guru memperoleh pengalaman dalam hal peningkatan aktivitas belajar geografi melalui penerapan media pembelajaran aplikasi di kelas.
- 4) Tambahan referensi untuk guru dalam menerapkan media pembelajaran di kelas.

d. Bagi Pihak Sekolah

Sebagai masukan untuk sekolah dalam pengembangan guru dan siswa. Sehingga sekolah dapat meningkatkan kualitas pembelajaran geografi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.