

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dalam dunia pendidikan menjadi sesuatu yang dianggap penting dalam pendidikan abad 21 ini. Khususnya dalam sistem pembelajaran, ilmu pengetahuan dan teknologi telah mengubah sistem pembelajaran konvensional menjadi sistem pembelajaran modern yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Salah satu bentuk dari perkembangan teknologi informasi yang diterapkan di dunia pendidikan adalah pembelajaran *blended learning*.

Blended learning adalah pembelajaran yang menggabungkan penyampaian pembelajaran menggunakan kegiatan tatap muka, dan pembelajaran berbasis komputer baik secara luar jaringan (*offline*), maupun dalam jaringan komputer (*online*) (Dwiyogo, 2018:60). Artinya, *blended learning* merupakan metode pembelajaran tatap muka yang didukung oleh pembelajaran berbasis elektronik (luring dan daring) sehingga proses pembelajaran akan berjalan dengan optimal karena kelebihan dari kedua metode tersebut akan dapat saling melengkapi dari masing-masing kekurangan kedua metode pembelajaran tersebut.

Dalam proses pembelajarannya, penerapan *blended learning* memerlukan suatu aplikasi. Salah satunya yang dapat digunakan adalah *schoolology*. *Schoolology* merupakan aplikasi yang digunakan oleh guru dan

peserta didik yang dapat diakses melalui internet dengan menggabungkan jejaring sosial dan *learning management system*. Beberapa fitur *schoolology* yang mendukung proses pembelajaran dalam jaringan (*online*), yaitu forum diskusi, kurikulum, sumber belajar, kuis, tugas, informasi akademik, dan pengelolaan data peserta didik. Sehingga dengan fitur tersebut dapat mempermudah guru dan peserta didik dalam proses belajarnya.

Penelitian-penelitian mengenai *schoolology* di sekolah yang pernah dilakukan, umumnya merekomendasikan penggunaan aplikasi *schoolology* dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Kusumantara *et.al* (2017:134), peserta didik yang belajar dengan menggunakan media *schoolology* dalam pembelajaran berbasis elektronik secara signifikan memperoleh hasil belajar simulasi digital yang lebih baik daripada peserta didik yang menggunakan media pembelajaran konvensional. Selanjutnya hasil penelitian Ulva, *et.al* (2017:102) menyatakan bahwa penerapan pembelajaran berbasis elektronik dengan media *schoolology* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada konsep badan usaha dalam perekonomian Indonesia. Sedangkan hasil penelitian Sari (2018:178) menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar fisika antara peserta didik yang diajar dengan menggunakan model kooperatif tipe *pair checks* berbantuan aplikasi *schoolology* dengan hasil belajar peserta didik yang diajar dengan menggunakan pembelajaran secara konvensional. Dengan demikian, penerapan aplikasi *schoolology* ini sangat

efektif dan layak untuk digunakan sebagai media dalam pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari hasil wawancara dengan guru Biologi dan observasi langsung di kelas X SMA Negeri 1 Singaparna pada tanggal 7 Februari 2019, menunjukkan bahwa proses belajar mengajar belum sepenuhnya melibatkan peserta didik secara aktif. Selama ini pembelajaran seringkali berlangsung satu arah yang terpaku pada guru saja dan kurangnya pemanfaatan media elektronik dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik hanya menerima konsep dari materi yang telah dijelaskan oleh guru dan berakibat pada hasil belajar peserta didik yang cenderung rendah. Hal ini terlihat dari hasil ulangan siswa kelas X SMA Negeri 1 Singaparna tahun ajaran 2017-2018 pada materi Ekosistem yang memperoleh nilai rata-rata sebesar $\leq 61,5$. Nilai tersebut dibawah standar nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu sebesar 75.

Selain itu, sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah seperti jaringan internet atau *wi-fi* kurang dioptimalkan dalam pembelajaran. Hal ini terlihat pada kurang dimanfaatkannya internet sebagai sumber belajar. Dengan adanya metode pembelajaran *blended learning* ini, diharapkan akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih aktif, serta dapat meningkatkan proses belajar peserta didik dalam pembelajarannya. yang pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar yang optimal.

Sehubungan dengan hal tersebut, peneliti tertarik untuk menggunakan pembelajaran *blended learning* berbasis *schoology* sebagai pemecahan

masalah. Adapun materi yang dibahas adalah ekosistem. Alasan dipilihnya materi ekosistem dikarenakan materi pelajaran biologi banyak mengandung konsep-konsep yang tidak dapat diamati secara langsung tanpa alat bantu atau observasi langsung ke lapangan, sehingga sering kali menimbulkan salah penafsiran. Selain itu materi ekosistem memiliki materi uraian yang cukup kompleks sehingga faktor waktu menjadi kendala tersendiri untuk pembahasan konsep ini hingga tuntas.

Penelitian ini mengkaji pengaruh *blended learning* berbasis *schoolology* di SMA Negeri 1 Singaparna pada materi ekosistem untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Adapun penelitian *blended learning* berbasis *schoolology* terhadap hasil belajar peserta didik pernah dilakukan oleh Fidiatun, *et.al.*, (2018:95), berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik dengan menggunakan pembelajaran *blended learning* berbasis aplikasi *schoolology* dapat menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada aspek afektif, kognitif, dan psikomotor. Sedangkan hasil penelitian yang dilakukan Rizkiyah (2016:48) menyatakan bahwa, hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan setelah menerapkan pembelajaran *blended learning* pada mata pelajaran Ilmu Bangunan, hal ini dapat ditunjukkan dengan persentase ketuntasan belajar peserta didik yang mengalami peningkatan. Dengan demikian, pembelajaran *blended learning* ini sangat efektif dan layak untuk digunakan sebagai salah satu solusi metode pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. mengapa hasil belajar peserta didik pada materi ekosistem cenderung masih rendah;
2. apa faktor penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik pada materi ekosistem;
3. bagaimana solusi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi ekosistem; dan
4. apakah pembelajaran *blended learning* berbasis *schoology* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi ekosistem.

Agar permasalahan tersebut dapat mencapai tujuan yang diinginkan maka peneliti perlu membatasi permasalahan penelitiannya. Adapun pembatasan masalah ini adalah sebagai berikut:

1. aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran *blended learning* adalah *schoology*;
2. metode yang digunakan dalam pembelajaran yaitu *blended learning*;
3. subjek penelitian adalah peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Singaparna;
4. materi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi ekosistem yang dibatasi pada interaksi antar organisme;
5. pengukuran hasil belajar peserta didik diperoleh dari hasil tes berupa pilihan majemuk pada ranah kognitif. Dalam penelitian ini perubahan tingkah laku yang diukur hanya pada ranah kognitif saja, yang dibatasi pada ranah faktual (K_1), konseptual (K_2) dan prosedural (K_3) sedangkan dimensi

proses kognitif yang diukur dibatasi pada aspek mengingat (C₁), memahami (C₂), mengaplikasikan (C₃), menganalisis (C₄) dan mengevaluasi (C₅).

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka peneliti bermaksud mencoba melakukan penelitian tentang: “Pengaruh Metode *Blended Learning* berbasis *Schoology* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Ekosistem Kelas X SMA Negeri 1 Singaparna“. Oleh karena itu dengan pembelajaran *blended learning* berbasis *schoology* tersebut diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Singaparna pada materi ekosistem.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Adakah pengaruh metode *blended learning* berbasis *schoology* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi ekosistem di SMA Negeri 1 Singaparna?”.

C. Definisi Oprasional

Untuk menghindari adanya penafsiran lain terhadap istilah-istilah dalam penelitian yang dilakukan, maka ada beberapa istilah yang perlu dijelaskan sebagai berikut.

1. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah melakukan proses belajar dengan ditandai perubahan pengetahuan dan tingkah laku yang diukur hanya pada ranah kognitif. Hasil belajar yang diukur pada aspek dimensi pengetahuan dibatasi pada ranah faktual (K₁), konseptual (K₂) dan prosedural (K₃) sedangkan dimensi proses

kognitif yang diukur dibatasi pada aspek mengingat (C₁), memahami (C₂), mengaplikasikan (C₃), menganalisis (C₄) dan mengevaluasi (C₅).

2. Pembelajaran *blended learning* adalah metode pembelajaran yang menggabungkan keunggulan pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka dan pembelajaran berbasis elektronik (*e-learning*). Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah *schoolology*. *Schoolology* merupakan jejaring sosial yang berbasis pada lingkungan sekolah yang dapat digunakan untuk mengelola kelas, memberikan materi, dan memberikan tugas. Dalam menerapkan metode *blended learning* diperlukan rencana yang sistematis yang dirancang oleh guru sebelum mengajar karena perencanaan ini yang akan meningkatkan keberhasilan dalam pembelajaran ini. Oleh karena itu diperlukan suatu model pembelajaran dalam menerapkan metode *blended learning*. Model yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah *problem based learning*. Tahap pelaksanaan model *problem based learning* dalam penelitian ini dilakukan sebagai berikut.

- a. Mengorientasi siswa pada masalah

Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, mengorientasikan peserta didik terhadap masalah melalui gambar atau video, dan guru memotivasi peserta didik agar terlibat secara aktif dalam menyelesaikan permasalahan.

b. Mengorganisasi siswa untuk meneliti

Guru membagi peserta didik dalam beberapa kelompok belajar dan menginstruksikan peserta didik untuk membuka sumber belajar dan mengunduh lembar kerja peserta didik (LKPD) yang telah disediakan di *schoology*.

c. Membantu investigasi mandiri dan berkelompok

Guru membimbing dan memonitoring peserta didik untuk mengumpulkan data dari berbagai sumber buku teks, *e-book*, dalam menjawab dan menyelesaikan permasalahan di LKPD. kemudian hasil diskusi yang telah dikerjakan tersebut diposting ke dalam *schoology* sebagai syarat tugas dalam proses pembelajaran.

d. Mengembangkan dan mempresentasikan hasil diskusi

Guru mempersilahkan peserta didik untuk mempresentasikan hasil diskusi yang telah dirumuskan, dan mengamati jalanya diskusi.

e. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Guru membantu peserta didik untuk mengevaluasi proses penyelesaian masalah yang telah diambil, dan menyimpulkan pembelajaran yang telah didapatkan. Kemudian guru menginstruksikan peserta didik untuk melaksanakan tes evaluasi secara *online* di aplikasi *schoology*

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *blended learning* berbasis *schoolology* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi ekosistem di SMA Negeri 1 Singaparna.

E. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya pada mata pelajaran Biologi dalam memperbaiki proses kegiatan belajar mengajar, mengembangkan keaktifan peserta didik dan juga dijadikan landasan pengembangan pembelajaran *blended learning* berbasis *schoolology* sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yang dibantu teknologi.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Sekolah

- 1) Tersedianya sumber belajar alternatif yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran secara interaktif.
- 2) Mendukung pengembangan teknologi di lingkungan sekolah.

b. Bagi Guru

- 1) Membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran secara individual, interaktif, dan kreatif dengan sumber belajar yang luas.
- 2) Guru dapat memfasilitasi pengembangan potensi, gaya belajar, serta kebutuhan belajar peserta didik yang beragam.

- 3) Membantu guru untuk menerapkan metode pembelajaran kepada peserta didik berupa *blended learning*, sehingga inovasi-inovasi dalam proses pembelajaran akan terus berkembang dan menarik perhatian peserta didik dalam mengikuti serta memahami pelajaran yang diberikan.
- c. Bagi Peserta didik
- 1) Peserta didik memiliki sumber belajar yang luas dan motivasi yang tinggi dalam peningkatan ilmu pengetahuan.
 - 2) Memacu peserta didik sehingga mampu berpikir aktif, kreatif, dan inovatif.
 - 3) Peserta didik dapat melakukan pembelajaran di mana pun dan kapan pun jika *schoolology* ini dimanfaatkan secara optimal.
- d. Bagi Peneliti
- Menambah pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti mengenai metode *blended learning* sebagai metode pembelajaran.