

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kurikulum yang saat ini berlaku di Indonesia merupakan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 adalah suatu inovasi yang digunakan untuk menyempurnakan kurikulum sebelumnya. Kurikulum disempurnakan dengan melakukan pendekatan pembelajaran dan penilaian pada proses pembelajaran yaitu pendekatan saintifik terdiri dari 5M (mengamati, menanya, mencoba, mengisiasasi, dan mengkomunikasikan). Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional memberikan pengertian bahwa kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan tentang tujuan, isi dan bahan pelajaran serta digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan proses mengajar dan belajar agar dapat mencapai tujuan pendidikan nasional. Pembelajaran yang dilakukan berdasarkan kurikulum ini siswa lah yang berperan aktif dan guru hanya sebagai fasilitator bagi siswa. Pada pembelajaran kimia menuntut lebih agar siswa dapat mempelajari konsep dan prinsip-prinsip kimia. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan yang dimiliki oleh siswa. Pada implementasi yang dilakukan dari kurikulum 2013 revisi 2017 diwujudkan dengan menuntut guru menjadi profesional dalam pembelajaran agar efektif, bermakna, dan juga kreatif (Arif,2018).

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia dalam mengembangkan kurikulum 2013 dengan mengadopsi tiga konsep pendidikan Abad 21 yaitu 21st Century Skills, scientific approach, authentic assessment.

Adapun pembelajaran dari abad 21 ini mencerminkan 4 tujuan belajar yaitu biasanya dikenal dengan 4C yang mana merujuk pada bagian dari learning to do yaitu Critical Thinking, Creativity, Communication, and Collaboration. Dengan begitu peserta didik perlu memiliki kemampuan pemecahan masalah, menganalisis masalah, berpikir kreatif dan mampu membuat keputusan yang baik (Sipayung, 2019).

Perkembangan yang terjadi pada teknologi informasi dan komunikasi saat era industri 4.0 telah memberikan suatu pengaruh yang besar dalam proses belajar dan mengajar. Pendidikan 4.0 ini mengarah pada pengembangan fasilitas yang dapat memberikan suatu kebebasan untuk peserta didik agar dapat memproses kegiatan belajar mengajar dengan menyediakan dukungan yang fleksibel. Seperti yang diketahui bahwa mudahnya dalam penggunaan akses teknologi digunakan oleh pengajar untuk meningkatkan kualitas dari pendidikan. Teknologi ini dapat diterima sebagai media dalam melakukan proses pendidikan yang didalamnya melibatkan pencarian referensi dan sumber informasi belajar. Dalam penggunaan teknologi ini perlu diperhatikan mengenai prinsip dan faktor yang mempengaruhi efektivitas teknologi dalam pembelajaran agar mendapatkan dampak yang baik. (Khusniyah,2019).

Dalam bidang pendidikan salah satu yang dapat menciptakan suatu generasi yang memiliki kualitas dalam berpikir tingkat tinggi, salah satunya berpikir kreatif. Hal ini sesuai dengan salah satu tujuan dari pendidikan Indonesia yang terdapat pada pasal 3 UU No. 20 Sisdiknas Tahun 2003 yang menyatakan bahwa tujuan pendidikan adalah mengembangkan potensi peserta didik untuk cakap, berpikir kritis, kreatif, dan inovatif. Pada tujuan kurikulum juga terdapat hal yang

sama yaitu untuk mempersiapkan manusia agar memiliki kemampuan yang produktif, kreatif, inovatif dan afektif.

Pada keadaan saat ini yang diliputi oleh Pandemi Covid-19 membuat proses belajar mengajar hanya dapat dilakukan secara daring. WFH adalah singkatan dari work from home yang artinya bekerja dari rumah. Kebijakan WFH ini terdapat dalam surat edaran Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi (PAN&RB) Nomor 19/2020 tentang penyesuaian sistem Kerja Aparatur Sipil Negara dan Upaya Pencegahan Penyebaran Covid-19 di Lingkungan Instansi Pemerintah. Maka dari itu dalam melaksanakan proses pembelajaran tetap dilakukan namun dilakukan secara online (Mustakim,2020).

Dalam pembelajaran secara daring ini ada ilmu khusus agar pemanfaatan teknologi dapat menjadi alat mewujudkan tujuan pendidikan yaitu teknologi pendidikan (TP). Pada ilmu teknologi pendidikan ini dibuat agar sistem pembelajaran daring menjadi efektif. Hal yang harus dilakukan oleh pendidik yaitu dengan memberikan sebuah fakta yang sulit ataupun langka kepada siswa, memberikan ilustrasi suatu fenomena, membiarkan siswa bergerak untuk bereksplorasi, memberikan kemudahan siswa dalam berinteraksi antar siswa-guru dan siswa-siswa hal ini tentu saja agar siswa menjadi lebih kreatif dalam proses pembelajaran. Salah satu yang membuat tercapainya tujuan pembelajaran berdasarkan kurikulum 2013 adalah indikator efektivitas belajar. Efektivitas pembelajaran merupakan suatu ukuran keberhasilan dalam proses interaksi yang terjadi antara siswa dengan siswa maupun siswa dengan guru yang berada pada keadaan edukatif agar dapat mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Apabila suatu proses pembelajaran dapat dikatakan sebagai efektif maka siswa

dapat menyerap materi pelajaran dan akan mempraktekkannya dengan kreativitas yang siswa miliki.

Menurut Dewi (2020), mengatakan bahwa pembelajaran dalam jaringan diterapkan dengan menyesuaikan kesiapan dari sekolah itu sendiri. Namun tidak bisa kita pungkiri bahwa tidak semua siswa, guru ataupun pihak sekolah memiliki kemampuan atau kesiapan untuk melakukan pembelajaran secara daring. Selain itu bagaimanapun baiknya proses pembelajaran tatap muka secara langsung karena pelaksanaan pembelajaran tatap muka masih lebih efektif dibandingkan pembelajaran secara daring. Meskipun pembelajaran secara daring memfasilitasi siswa untuk memperoleh pembelajaran dimana saja dan kapan saja dengan mudah, namun siswa sebagai manusia tetap memiliki keinginan untuk berada dalam suatu kelompok belajar yang sesungguhnya.

Salah satu mata pelajaran wajib bagi peserta didik SMA yaitu kimia, dimana mata pelajaran kimia memiliki peranan penting kedudukannya dalam masyarakat, dikarenakan kimia selalu berada disekitar kita dalam kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran kimia bersifat abstrak sehingga peserta didik sering mengalami kesalahpahaman dalam konsep kimia. Salah satu materi pelajaran kimia yang memerlukan pemahaman konsep secara mendalam dan cakupan materi yang luas adalah larutan penyangga. Larutan penyangga adalah materi pelajaran yang sering dijumpai pada kehidupan sehari-hari ataupun didalam tubuh manusia. Dalam materi larutan penyangga peserta didik dituntut untuk memahami setiap perbedaan konsep dan karakteristik senyawa yang terlibat dalam pembentukan larutan penyangga. Pemecahan permasalahan pada materi larutan penyangga menuntut peserta didik lebih kreatif dan inovatif. Hal tersebut menyebabkan

perlunya metode dan model yang sesuai dalam proses pembelajaran agar hasil belajar siswa mengalami peningkatan (Musdalifa, 2020).

Berdasarkan hasil wawancara di SMAN 11 Muaro Jambi dengan salah satu guru kimia diperoleh informasi bahwa proses belajar mengajar yang dilakukan di kelas XI IPA dalam keadaan daring memiliki beberapa masalah. Pelaksanaan pembelajaran daring di SMAN 11 Muaro Jambi menggunakan aplikasi *Whatsapp*, *Google Meet*, dan *Google Classroom*. Guru menjelaskan materi perhitungan menggunakan aplikasi *Google Meet* untuk diskusi siswa melalui aplikasi *Whatsapp*, dan pengumpulan tugas menggunakan *Google Classroom*. Dengan aplikasi yang digunakan tersebut siswa masih terpaku hanya menerima penjelasan guru saja, tidak terjadi peningkatan kreativitas dalam mencari informasi lebih mengenai materi belajar, dan siswa juga masih belum memahami materi yang diberikan karna tugas yang telah dikumpulkan tidak dibahas lebih lanjut hanya sebatas mengirim digrup kelas pada *google classroom* saja dan jika ingin melakukan diskusi hanya melalui aplikasi *whatsapp*. Kemudian pada saat pembelajaran berlangsung, terkadang siswa mengalami gangguan jaringan internet sehingga siswa melewatkan penjelasan materi dari guru. Dengan begitu semakin lama siswa menjadi jenuh terhadap pembelajaran daring yang membuat siswa menjadi kurang tertarik untuk belajar dan kurang aktif dalam proses pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi pada proses pembelajaran kimia di SMA N 11 Muaro Jambi, perlu dikembangkan pengalaman belajar yaitu melalui pendekatan dan inovasi yang mengaitkan antara materi pelajaran dengan permasalahan yang dihadapi serta pemanfaatan sumber belajar secara optimal.

Dengan adanya keterlibatan langsung oleh siswa dalam proses pembelajaran maka akan terjadi pembelajaran yang aktif baik dalam menggunakan sumber belajar, menggunakan aplikasi pembelajaran daring, ataupun berdiskusi secara daring. Salah satu solusi yang dapat dilakukan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran secara daring dan pembelajaran yang berpusat kepada siswa serta meningkatkan kemampuan belajar siswa baik dalam menuangkan ide, pendapat, pengalaman yaitu dengan adanya penerapan pembelajaran dengan model *blended learning*.

Menurut Abdullah (2018), penelitian yang dilakukannya bertujuan untuk mengetahui model *Blended learning* dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Berdasarkan penelitiannya, dengan berbagai riset oleh para peneliti menunjukkan bahwa pembelajaran *blended learning* mempunyai pengaruh hasil yang tinggi di bandingkan dengan pembelajaran online dan tatap muka karna *blended learning* memadukan atau mencampur pembelajaran konvensional dengan pembelajaran tradisional dengan mengembangkan berbagai media pembelajaran. *Blended learning* merupakan solusi alternatif menanggulangi kelemahan-kelemahan pembelajaran online dan pembelajaran tatap muka untuk menghasilkan rangkaian pembelajaran yang efektif, efisien dan menyenangkan bagi siswa dan tidak membuang teori-teori pembelajaran.

Menurut Maya (2020), penelitian yang dilakukannya bertujuan untuk mengetahui penggunaan *blended learning* pada pembelajaran era industri 4.0. berdasarkan hasil penelitiannya dengan *blended learning* melalui studi kasus kehidupan nyata, sumber daya dan dukungan praktis akan dapat membantu peserta didik mengelola identitas online dan informasi digital yang diperlukan

untuk pekerjaan mereka di masa mendatang. Dengan *blended learning* akan menunjukkan bagaimana membantu peserta didik untuk membuat konten digital dan memberi alat untuk berkomunikasi secara efektif dan bekerja secara kolaboratif yang dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk memilih judul “**Analisis Efektivitas Model *Blended Learning* Secara Daring Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA Di SMAN 11 Muaro Jambi Pada Materi Larutan Penyangga**”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana efektivitas model *blended learning* secara daring siswa kelas XI IPA pada materi larutan penyangga?
2. Bagaimana korelasi pelaksanaan model *blended learning* dengan hasil belajar siswa?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Sekolah yang menjadi tempat penelitian adalah SMAN 11 Muaro Jambi pada materi larutan penyangga Kelas XI IPA
2. Efektivitas pembelajaran daring diukur berdasarkan proses pelaksanaan model *blended learning* dan hasil belajar
3. Aspek hasil belajar yang diukur yaitu kognitif

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui efektivitas model *blended learning learning* secara daring siswa kelas XI IPA pada materi larutan penyangga
2. Untuk mengetahui apakah terdapat antara korelasi model *blended learning* dengan hasil belajar siswa

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Bagi siswa, dapat memfasilitasi harapan dalam pembelajaran daring dan menemukan solusi permasalahan yang ditemui dalam proses pembelajaran daring
2. Bagi guru, dapat dimanfaatkan sebagai bahan masukan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran daring baik dalam merancang, melaksanakan dan mengevaluasi untuk kedepannya
3. Bagi sekolah, dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pelaksanaan program pembelajaran daring dan pengembangan pelaksanaan pembelajaran daring jika virtual kelas diberlakukan kembali
4. Bagi peneliti, setelah melaksanakan seluruh rangkaian kegiatan dan hasil penelitian diharapkan mendapatkan manfaat menambah pengetahuan dan pengalaman selama mengikuti program perkuliahan di Pendidikan Kimia Universitas Jambi

1.6 Definisi Istilah

Adapun definisi istilah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Efektivitas adalah sebuah ukuran keberhasilan dari suatu interaksi siswa dan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kita dapat melihat suatu efektivitas pembelajaran dari aktivitas, respon, penguasaan konsep yang terjadi pada siswa selama dilaksanakan pembelajaran. Selain itu kemampuan guru dalam merancang pembelajaran, strategi pembelajaran memberikan pengaruh terhadap efektivitas pembelajaran. Guru juga dapat melakukan analisis kompetensi dasar yang harus dicapai dan mengembangkannya dalam bentuk indikator ketercapaian, maka pembelajaran akan menjadi lebih terarah, tepat dengan sasaran belajar, dan memberikan pengaruh terhadap efektivitas pembelajaran.

2. Larutan Penyangga

Larutan penyangga mempunyai nilai pH konstan, artinya pH tidak berubah secara berarti jika ke dalam larutan penyangga tersebut ditambahkan sedikit asam, sedikit basa, atau diencerkan. Dengan kata lain, larutan penyangga dapat mempertahankan harga pH , karena itu disebut *larutan penahan* atau *larutan buffer*. Jika mencampurkan larutan asam lemah dengan larutan garam dari asam tersebut atau mencampurkan larutan basa lemah dengan larutan garam dari basa tersebut, maka akan dihasilkan suatu larutan penyangga. Berarti suatu larutan penyangga dapat mempertahankan harga pH terhadap penambahan sedikit asam kuat maupun basa kuat.

3. Model *Blended Learning*

Blended Learning adalah sebuah kemudahan pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pengajaran, dan gaya pembelajaran, memperkenalkan berbagai pilihan media dialog antara

fasilitator dengan orang yang mendapat pengajaran. *Blended learning* merupakan suatu cara dalam proses belajar mengajar yang menggabungkan, mengkombinasikan dan memadukan sistem pendidikan konvensional dengan sistem yang serba digital dimana pembelajaran interaksi secara langsung berupa diskusi langsung dalam proses belajar mengajar.

4. Pembelajaran daring adalah proses pembelajaran yang dilakukan dengan tidak bertatap muka langsung didalam kelas, namun digantikan dengan sistem pembelajaran yang terintegritasikan melalui jaringan internet atau dapat disebut online learning. Dengan sistem ini guru dan siswa tetap dapat melakukan komunikasi, interaksi untuk pembelajaran meskipun secara fisik terpisah jauh. Pembelajaran daring/online dapat bermakna apabila sinergis strategi dan metode pembelajarannya tepat. Pembelajaran daring bertujuan memberikan layanan pembelajaran bermutu dalam jaringan (daring) yang bersifat masif dan terbuka untuk menjangkau peminat yang lebih banyak dan lebih luas.