BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan adalah kehidupan, sebaliknya juga dengan kehidupan adalah pendidikan, dimana dengan pendidikan kehidupan akan teratur dan mempunyai tatanan sosial yang sesuai dengan norma-norma kehidupan, bahkan banyak yang berpendapat pendidikan bukan hanya mencetak generasi Bangsa untuk menjadi generasi manusia yang jenius atau berbudi luhur melainkan pendidikan merupakan pengaruh bagi peradaban baik ekonomi maupun pergaulan. Pendidikan merupakan hal yang vital dan fundamental bagi perseorangan ataupun dunia karena semua hal berasal dari pendidikan, baik pendidikan di sekolah ataupun otodidak yang tentunya dijaman yang semakin canggih dengan kemajuan teknologi yang menjadi fasilitator yang sangat amat di minati di era sekarang.

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Dengan pendidikan diharapkan individu dapat memiliki karakter dan menjadi individu yang terdidik, untuk masa depan lebih baik bagi negara, nusa, dan bangsa. Pendidikan yang pertama pada seorang individu terjadi dalam lingkungan keluarga (pendidikan informal), setelah itu dalam lingkungan sekolah (pendidikan formal) dan dalam lingkungan masyarakat (pendidikan non formal. Namun dari penjelasan ini hanya mewakili definisi atau macam penidikan yang lazim kita temukan dikarnakan untuk saat ini pendidikan bisa kita definisikan dengan berbagai macam, orang yang berdiam di rumah atau orang yang terlihat pasif dalam lingkunganpun tidak menuntup kemungkinan mereka juga menempuh pendidikan melewati edukasi-edukasi yang gampang sekali kita temukan diberbagai media sosial, jadi dengan hal tersebut

kita tidak bisa menganggap enteng dengan kemajuan dilingkungan sekitar atau perubahan peradaban yang mungkin belum terbiasa kita aplikasikan.

Menurut Sugiono (2011:1) pendidikan sudah ada sejak manusia ada. Dari kisah kenabian disebutkan bahwa nabi Adam diciptakan Tuhan didunia dalam kondisi tidak punya punya pengetahuan apapun. Tuhan mengutus malaikat untuk menyampaikan pengetahuan dan ajaran-ajaran moral kepada nabi Adam. Dari hal tersebut sudah dijelaskan bahwa pendidikaan merupakan pengaruh dan ada dari jaman kenabian yang tentunya sampai terjadi kemajuan atau perubahan disetiap masanya seperti halnya cara atau prosedur pendidikan, tempat bahkan hal yang diajarkan dalam penddikan akan terjadi perubahan dan kemajuannya sendiri mengikuti kebutuhan dan pola pikir manusianya. Kalau kita talaah kembali bersama, pendidikan sekarang dan pendidikan jaman dahulu pasti berbeda, dan hal tersebut bisa kita rasakan atau kita bandingkan dimasa sekarang sebelum adanya *Virus corona* dan setelah hadirnya *virus corona*. Maka dengan kejadian-kejadian tersebut akan ada inovasi dari berbagai aktifis pendidikan baru yang akan memeberikan jalan keluar atas permasalah pendidikan yang terjadi.

Kegiatan belajar merupakan suatu kegiatan agar individu mendapatkan ilmu pengetahuan. Sehingga dalam kegiatan belajar dapat terjadi perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak bisa menjadi bisa, dan sebagainya. Pada dasarnya belajar merupakan kegiatan yang dapat merubah individu menjadi lebih baik lagi secara sistematis. Belajar memiliki keterkaitan dengan pembelajaran, pembelajaran merupakan kegiatan belajar yang dilaksanakan oleh pendidik dan peserta didik. Muchith (2008:6) mengatakan bahwa pembelajaran dikatakan efektif jika pembelajaran tersebut mampu memberikan atau menambah informasi atau

pengetahuan baru bagi siswa. Sehingga pembelajaran yang tercipta akan lebih menyenangkan untuk dapat memudahkan peserta didik dalam menguasai aspek pengetahuan, sikap dan keterampilam yang telah ditetapkan dalam SKL pun bisa tercapai.

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi berpengaruh pada dunia pendidikan, hal itu menuntut pendidik dan peserta didik untuk menguasai teknologi yang sangat berkembang dan maju. Berbagai model pembelajaran dapat dilaksanakan menggunakan prinsip *e-learning* dan kecanggihan *teknologi*. Dalam pemilihan model pembelajaran yang tepat sanggat berpengaruh dalam terciptanya proses pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan bagi peserta didik karena pembelajaran berlangsung sangat efektif dan efisien. Salah satu model pembelajaran yang sangat membantu dimasa pandemi ini adalah menggunakan model pembelajaran *blended learning*. *Blended learning* bisa disebut model pembelajaran campuran karena menggunakan sistem pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran *e-learning* yang dapat digunakan siapa saja,dimana saja, dan kapan saja. Dalam penggunakan model pembelajaran *blended learning* perlu menggunakan media pembelajaran yang mendukung kegiatan pembelajaran agar dapat memudahkan dan bermakna. Salah satu media pembelajaran dimasa maju nya teknogi informasi adalah media pembelajaran berbasis *google classroom*. *Google classroom* merupakan salah satu aplikasi ruang kelas terstruktur yang menggunakan interne t dan dapat di *download* di *handphone android.*

Dari pengamatan yang dilakukan dalam kegitan observasi kampus mengajar angkatan 2 di SDN Gubeng 1, normalnya kegiatan belajar mengajar dimasa pandemi ini sekitar 1 jam sampai 2 jam sehingga setelah kita observasi, banyak siswa yang merasakan jenuh dan berlenggah-lenggah bahkan ada yang mengikuti pelajaran hanya sebatas hadir tanpa benar-benar men dengarkan apalagi mencermati.

Apalagi dengan waktu yang panjang tersebut siswa dituntut melihat atau mengoprasikan alat elektronik yang digunakan. Hal tersebut berdampak pada fisik dan mental anak sangatlah dikhawatirkan. Jika peserta didik terlalu lama dalam mengoprasikan alat elektronik dengan jangka waktu 1-2 jam hal tersebut dapat menimbilkan resiko seperti sakit mata, stres, dan bosan. Namun tidak dipungkiri bahwa waktu yang singkat itu, materi cepat dilupakan dan apa lagi siswa sudah bisa menggunakan hanphhone untuk bermain game dan bermain sosial media. Hal yang dilakukan pendidik untuk menarik minat belajar peserta didik, meningkatkan belajar peserta didik, dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Diantaranya dapat menggunakan model pembelajaran *blended learning* berbasis *google classroom*, penggunaan metode pembelajaran *blended learning* berbasis *google classroom* ini sangat bermanfaat bagi pendidik dan peserta didik. Peserta didik dapat belajar dengan cara mudah, waktu yang luas , dan belajar dimana saja. Pendidik pun sangat dibuat mudah dengan memberikan materi dan tugas untuk peserta didik. Hal ini menjadi alasan peneliti ingin meneliti blended learning. Dengan blended learning diharapkan pembelajaran bisa lebih aktif, efektif, efisien, dan menyenangkan bagi peserta didik sehingga pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik dapat diterima, dipahami, dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara optimal.

Berdasarkan uraian diatas, penulis sangat tertarik dan akan menulis sebuah penelitian yang beri judul “Pengaruh pembelajran *Blended Learning* Berbasis *Google Classroom* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V di SDN Gubeng 1.

B. RUANG LINGKUP DAN BATASAN MASALAH

Agar tidak memerluas pembahasan, penting dibuat batasan masalah. Dalam Peneliti ini dibatasi ruang lingkup permasalahan untuk menghindari kesalah pahaman dan memfokuskan pokok bahasan supaya lebih terarah. Diantaranya :

1. Peneliti menggunakan model dan media pembelajaran hanya berfokus digunakan pada saat pembelajaran *blended learning* berbasis *google classroom* pada muatan pembelajaran tema 4 subtema 2 pembelajaran 1 dikelas V SD.
2. Penelitian dilakukan pada dua kelas di SDN Gubeng 1 tahun ajaran 2020/2021 yaitu kelas VA (sebagai kelas Kontrol) dan kelas VB (sebagai kelas eksperimen)
3. Peneliti menggunakan model pembelajaran *blended learning* berbasis media *google classroom* yang berisi mengenai edukasi sesuai dengan materi yang akan diberikan.

C. RUMUSAN MASALAH

Sesuai uraian yang tertulis dalam latar belakang serta penjelasan ruang lingkup dan batasan masalah, maka dari itu peneliti dapat merumuskan pertanyaan sebagai berikut:

Adakah pengaruh pembelajaran *blended learning* berbasis media *google classroom* terhadap hasil belajar siswa kelas 5 pada mata pelajaran Tema 4 sub tema 2 pembelajaran 1 di SDN Gubeng 1?

D. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dari diadakanya penelitian ini penulis memiki tujuan penelitian yaitu :

Untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *blended learning* berbasis *google clasroom* terhadap pembelajaran tema 4 sub tema 2 pembelajaran 1 dikelas 5.

E. VARIABEL PENELITIAN

a. Variabel

Variabel bebas Variabel bebas (x) adalah variabel yang memengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Sugiyono (2016) variabel independen yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah *blended learning* berbasis *google clasroom* dan Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. variabel terikat yang diteliti adalah hasil belajar siswa kelas 5 tema 4 subtema 2 pembelajaran 1. Menurut Mardianto (2012) Hasil Belajar merupakan perubahan perilaku dan komponen yang didapatkan oleh peserta didik setelah belajar, yang berwujud berupa kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Dalam hal ini hasil belajar dapat dikatakan sebagai pengukur dari penelitian kegiatan belajar atau proses belajar dinyatakan dalam huruf, simbol, dan kalimat yang menceritakan hasil yang sudah dicapai peserta didik.

b. Definisi Oprasional Variabel (DOV)

Definisi operasional merupakan konsep yang khusus dan dapat diamati, karena penelitian adalah sebuah proses pengamatan. Dari judul penelitian "Pengaruh pembelajaran *blended learning* berbasis *google classroom* terhadap hasil belajar siswa kelas V di SDN Gubeng 1 kota Surabaya" dengan variabel bebas Pengaruh pembelajaran *blended learning* berbasis *google classroom* (x) dan variabel terikatnya adalah hasil belajar (y), untuk menghindari dalam kesalah pahaman persepsi terhadap penelitian ini, maka dijelaskan definisi operasional variabel sebagai berikut.

1. *Blended Learning berbasis google classroom*

Blended Learning berbasis google classroom merupakan model pembelajaran yang

menggabungkan antara pembelajaran daring dengan *google classroom* dan pembelajaran luring secara konvensional. Pembelajaran ini sanggat membantu siswa dan guru pada sama pandemi transisi *newnormal* dan dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar secara optimal.

2. Hasil Belajar

   Hasil belajar adalah perubahan prilaku yang didapatkan oleh peserta didik setelah dibeikan pembelajaran, perubahan tersebut dikatakan seperti kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar digunakan untuk mengukur kegiatan belajar atau proses belajar yang dinyatakan dalam symbol, huruf, atau kalimat. Hasil belajar tema 4 subtema 2 pembelajaran 1 dijadikan menjadi nilai posstest yaitu hasil belajar yang digunakan dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 20 soal dan masing-masing soal terdapat 4 butir pilihan (a,b,c,d) dengan salah satu jawaban yang benar.

F. MANFAAT PENELITIAN

1. Peneliti, dapat menambah wawasan dan pengalaman dalam meneliti dan menulis, sehingga model pembelajaran *blended learning* berbasis *google classroom* dapat diaplikasikan lebih baik lagi dalam pembelajaran dimasa pandemi ini dan Sebagai syarat kelulusan dalam jenjang perkuliahan S1 pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.
2. Peserta didik, membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar dan mempermudah siswa dalam proses pembelajaran.

3. pendidik, dapat menjadikan salah satu refrensi model pembelajaran blended learning dengan pengaplikasian yang memanfaatan perkembangan teknologi.
4. Kepala sekolah, dapat menjadikan salah suatu acuan dalam meningkatkan model pembelajaran yang tepat dan lebih baik lagi dimasa pandemi ini dan dapat menjadi wawasan baru pada perkembangan ilmu pendidikan.