

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Salah satu hal terpenting dalam kehidupan sehari-hari adalah pendidikan. Pendidikan memiliki pengaruh yang besar terhadap kualitas seseorang di masa depan. Pendidikan merupakan proses pembelajaran dimana proses tersebut menghasilkan perubahan kognitif, perubahan psikomotor dan perubahan afektif. Hal ini sesuai dengan UUD Alenia IV Tahun 19 yang menyatakan bahwa salah satu fungsi dan tugas negara Indonesia yang baru muncul adalah memerdekakan kehidupan rakyat. Pendidikan adalah usaha sadar dan komitmen untuk membimbing atau membantu mengembangkan potensi jasmani dan rohani orang dewasa untuk mencapai kedewasaan dan tujuan peserta didik agar secara mandiri dapat menyelesaikan tugas-tugas kehidupan. (Hidayat dan Abdillah, 2019).

Di era digital ini, orang bisa belajar kapan saja dan di mana saja. Namun sistem pendidikan yang masih dianut di Indonesia adalah model pembelajaran dimana guru sebagai pusat proses pembelajaran, atau yang lebih sering kita sebut *teacher centered*. Model pembelajaran yang demikian membuat siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Pemerintah Indonesia mendukung model pembelajaran yang berpusat pada siswa atau mahasiswa dengan menggunakan Kurikulum 2013. Saat ini perkembangan teknologi informasi dan komunikasi begitu pesat sehingga wajar jika para sarjana/ahli menyebutnya revolusi (Zamroni, 2017). Perubahan di masa depan dan yang sedang berlangsung terutama disebabkan oleh kemungkinan dan kemampuan teknologi informasi dan komunikasi, yang memungkinkan orang untuk berkomunikasi satu sama lain dan memenuhi kebutuhan informasi yang hampir tidak terbatas. Guru juga dapat menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk berkomunikasi dan mengembangkan diri (Pattah, 2014).

*Blended learning*, menurut Husamah (2014:15), memadukan fitur terbaik pembelajaran di kelas (tatap muka) dengan fitur terbaik pembelajaran daring untuk mendorong pembelajaran mandiri aktif bagi siswa. dan

mengurangi waktu tatap muka di kelas. Namun beberapa penelitian menunjukkan bahwa cepat atau lambat *blended learning* akan menggantikan model pembelajaran tradisional, karena respon terhadap kebutuhan siswa dua kali lebih cepat. Kecenderungan yang muncul menunjukkan perkembangan ke arah semakin besarnya porsi *blended learning* dan penggantian model pembelajaran tradisional dan pembelajaran online. *Blended learning* membantu memberikan pengalaman di dalam kelas, mengembangkan inovasi teknologi informasi.

Khoiroh dkk. (2017:27) menyatakan bahwa *blended learning* merupakan istilah yang berasal dari bahasa Inggris dan terbagi menjadi dua kata yaitu *blended learning* dan *learning*. Model pembelajaran ini didasarkan pada kombinasi proses pembelajaran tatap muka dan virtual. Pertama, dijelaskan topik yang mencoba menggabungkan kelas tatap muka dengan kelas virtual. *Blended learning* merupakan evolusi dari metode pembelajaran online. Tujuan pengembangan *blended learning* adalah untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa dan meningkatkan pertemuan antara guru dan siswa. Selain itu, model pembelajaran ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang disajikan.

Menurut Husamah (2013:22), ciri-ciri pembelajaran *blended learning* adalah (1) pembelajaran yang memadukan berbagai metode aplikasi, model pengajaran, gaya belajar dan media berbasis teknologi yang berbeda, (2) sebagai perpaduan pengajaran langsung. (tatap muka), belajar mandiri dan belajar mandiri secara online dan offline, (3) pembelajaran yang didukung oleh efektivitas metode penyampaian, metode pengajaran dan gaya belajar, (4) guru dan orang tua siswa memegang peranan yang sama pentingnya, dengan guru sebagai pembimbing dan orang tua sebagai dukungan.

Menurut Santoso dan M. Chotib Uddin (2020:110), keunggulan *blended learning* adalah proses belajar mengajar berlangsung secara mandiri dan konvensional, keduanya saling melengkapi. Dalam pembelajaran tradisional, pembelajaran tidak hanya berlangsung satu arah, tetapi memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran di mana saja dan kapan saja.

Selain kelebihan model *blended learning*, juga memiliki kelemahan. Dalam model pembelajaran *Blended Learning*, kegagalan jaringan terkadang terjadi selama proses belajar mengajar. Selain itu, model *blended learning* harus didukung oleh sumber daya dan infrastruktur yang memadai, terutama jaringan yang digunakan untuk pembelajaran daring. Kemampuan jaringan dapat mengganggu pembelajaran online, mencegah diskusi dan pertukaran informasi. Cootle dan Giover (2011: 11).

Penggunaan lingkungan belajar komputer meningkatkan daya tarik siswa dalam mempelajari keterampilan yang diajarkan. Pemanfaatan lingkungan belajar dapat menghemat waktu persiapan mengajar, meningkatkan minat siswa dalam belajar dan mengurangi kesalahpahaman siswa saat mendengarkan penjelasan guru. Oleh karena itu, penggunaan media pendidikan sangat penting dalam pembelajaran. Sistem pendidikan yang diterapkan selama ini adalah sistem pendidikan tradisional dengan suasana pengajaran yang kental, dan dirasa tidak sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, dimana guru lebih berperan aktif, sementara siswa mengambil apa saja yang diberikan guru. Selain itu, tanggung jawab pendidikan juga harus mencakup nilai-nilai moral, akhlak mulia, kreativitas, kemandirian dan kepemimpinan, yang sulit dicapai dalam sistem pendidikan tradisional. Penggunaan lingkungan belajar tradisional seringkali menimbulkan kebosanan pada siswa dan menimbulkan kegairahan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, perlu dilakukan pembaharuan media pendidikan dan perubahan dari media tradisional ke media yang lebih interaktif.

Pemanfaatan produk dan layanan digital membantu siswa untuk meningkatkan motivasi, mendalami dan memahami isi materi yang diajarkan oleh guru. Salah satu media interaktif yang dapat digunakan adalah media pembelajaran berbasis *Edpuzzle*.

Media *edpuzzle* sebagai bahan ajar yang membantu pelaksanaan pembelajaran lebih memudahkan guru untuk proses pembelajaran yang di mana terdapat pilihan mengenai bahan ajar berbentuk video yang akan disampaikan, bisa diambil dari *youtube* ataupun video milik pribadi. Selain itu

memudahkan bagi siswa karena media ini sebagai sesuatu yang menarik, dapat belajar sesuai kemampuan siswa dalam memahami materi dan mudah dalam penggunaannya. *Edpuzzle* adalah platform pembelajaran audiovisual yang memungkinkan siswa mengedit video, memotong dan merekam audio, serta menambahkan pertanyaan ke dalam video (Website Edpuzzle, 2021). *Edpuzzle* membuat menonton video pendidikan menjadi lebih interaktif dan mudah dipahami. Menonton video juga tidak membutuhkan banyak tenaga, dan belajar juga lebih menyenangkan dan serbaguna. Selain itu, siswa harus fokus menonton video untuk menjawab pertanyaan yang disajikan dalam video.

Amaliah (2020: 37) menjelaskan bahwa *Edpuzzle* adalah aplikasi dan media pembelajaran berbasis video yang memungkinkan semua guru membuat pelajaran menjadi lebih menarik. Video dapat diambil dari *Youtube*, *Khan Academy* dan kursus lalu dimasukkan ke dalam aplikasi *Edpuzzle*. Guru dapat bertanya dan mengamati apakah siswa menonton video yang disediakan dan seberapa baik siswa memahami materi yang diberikan.

Keunggulan *Edpuzzle* ini adalah sebagai berikut: 1) Dengan *Edpuzzle*, guru dapat lebih mudah mendesain pelajaran seputar konten video, 2) kemampuan untuk mencari video dari berbagai sumber menawarkan kesempatan untuk menyajikan konten video di platform tanpa iklan atau gangguan lainnya, 3) karena materi pembelajaran dapat dijalin dengan kuis. video dapat menautkan konten langsung ke penilaian video, siswa dapat menonton video di perangkat mereka (Sirri: 2020). Kemudian Sirri juga mengungkapkan bahwa salah satu kekurangan dari platform ini adalah setiap siswa harus mempertimbangkan untuk membuat akun *Edpuzzle* sendiri.

Kajian biologi adalah kajian yang terkait dengan asimilasi dan pemahaman alam secara sistematis sehingga kajian biologi bukan hanya pengelolaan kumpulan informasi berupa fakta, konsep, tetapi juga proses penemuan itu. mahasiswa wajib mengetahuinya. berpikir kritis. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang inovatif untuk mendorong perubahan dan mengembangkan kemampuan berpikir serta memuaskan rasa ingin tahu. Perkembangan dunia pendidikan yang semakin berkembang dari

waktu ke waktu memberikan dampak yang signifikan terhadap pemikiran para pendidik, dari pemikiran biasa hingga pemikiran modern. Hal ini berimplikasi besar bagi kemajuan pendidikan di Indonesia, dimana peningkatan kualitas pendidikan juga menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas.

Budiharti, R. et al., (2015) berpendapat bahwa salah satu penyebab rendahnya keterampilan kognitif siswa adalah manajemen waktu yang kurang memadai. Bobot materi yang akan diajarkan membutuhkan lebih banyak waktu daripada yang dialokasikan. Hal ini membuat guru kurang memperhatikan tingkat pemahaman siswa, melainkan hanya pada pencapaian materi. Oleh karena itu, strategi yang disiapkan oleh guru tidak efektif untuk melaksanakan pembelajaran di kelas. Seiring berjalannya waktu, teknologi informasi dan komunikasi berkembang pesat, termasuk teknologi pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran, yang dapat mempercepat proses belajar siswa.

Keberhasilan tujuan pembelajaran dapat ditentukan berdasarkan beberapa faktor, salah satunya adalah pelaksanaan pembelajaran guru. Guru secara tidak langsung dapat mempengaruhi kinerja siswa dalam belajar, guru mempromosikan dan meningkatkan kecerdasan dan keterampilan siswa. Guru memegang peranan penting dalam terwujudnya tujuan pendidikan secara utuh. Guru diharapkan menguasai segala kegiatan yang mendukung proses pembelajaran, seperti menguasai metode, model, dan strategi mengajar yang baik. Selain itu, guru harus mampu memilih alat peraga yang tepat dan sesuai dengan konsep mata pelajaran untuk disampaikan kepada siswa. Salah satu cara untuk mendukung siswa mencapai hasil belajar yang lebih tinggi, terutama dalam hal keterampilan kognitif, tetapi penggunaan media bertujuan juga untuk menumpuhkan ranah sikap dan keterampilan (Daryanto, 2016).

Penggunaan media pembelajaran sangat menentukan berhasil atau tidaknya proses pembelajaran. Hasan *et al.*, (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, kemampuan atau

keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran.

Pencapaian suatu pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku peserta didik secara aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik setelah melakukan pembelajaran. Perubahan tingkah laku yang dimaksud adalah keadaan dimana siswa memahami materi yang telah diajarkan dan mampu mencapai standar kompetensi serta kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang diberlakukan (Aji dan Rusiyanto, 2018).

Hasil belajar dapat dijadikan sebagai pendorong utama bagi siswa dalam meningkatkan ilmu pengetahuan. Harapan ideal dari hasil belajar yaitu peserta didik akan mampu untuk memahami setiap proses pembelajaran yang akan dilakukan sehingga akan berdampak pada pengetahuan dan perubahan perilaku, yang meliputi 3 aspek/domain yakni kognitif, afektif dan psikomotorik. Harapan ideal dari hasil belajar dalam pembelajaran tidak sesuai dengan teori yang diungkapkan oleh para ahli. Beberapa masalah nampak yakni dari segi pengetahuan, hasil belajar siswa yang dirasa kurang atau masih belum tuntas (nilai kurang memenuhi) sehingga perlu melakukan remedial dan terdapat siswa yang masih belum paham akan materi yang dipelajarinya.

Hasil belajar yang memuaskan tentu menjadi harapan bagi semua pihak termasuk guru dan orang tua. Tetapi, pada realitanya masih banyak hasil belajar siswa yang belum sesuai dengan harapan. Oleh karenanya, perlu adanya inovasi dengan menggunakan model dan media baru dalam proses pembelajaran dan diterapkan oleh guru kepada siswa sehingga memungkinkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar adalah kemampuan siswa sebagai hasil pengalaman belajarnya. Untuk menentukan hal tersebut dilakukan evaluasi atau penilaian, proses tindak lanjut atau cara mengukur besarnya ketuntasan siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Luaran evaluasi atau penilaian ini disebut dengan hasil pembelajaran. (Wahyuni, 2021). Penilaian sangat penting dalam pembelajaran karena membantu meningkatkan kualitas pengajaran. Penilaian

apa pun sangat penting karena menentukan apakah suatu pelajaran telah dipetik atau tidak (Gloria, 2012)

Berdasarkan hasil observasi, pembelajaran di sekolah perlu mendapat perhatian lebih karena ternyata hasil belajar siswa pada materi sistem ekskresi masih belum optimal. Diduga konsep sistem ekskresi merupakan salah satu bidang yang paling sulit dipelajari. Salah satu penyebabnya adalah materi yang banyak dan membutuhkan pemahaman yang cukup, sedangkan strategi pembelajaran yang digunakan guru masih belum mampu meningkatkan pemahaman siswa karena hanya menggunakan metode ceramah yang sebagian besar siswa menjadi pasif. Juga, materi ini terlalu abstrak untuk dipelajari tanpa lingkungan belajar yang tepat. Untuk meningkatkan pemahaman siswa, siswa perlu lebih aktif dalam proses pembelajaran, maka guru hendaknya menggunakan strategi dan media pembelajaran yang tepat. Oleh karena itu, peneliti memilih model pembelajaran *Blended Learning* berbantuan Media *Edpuzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem ekskresi.

Berdasarkan uraian di atas, perlu adanya penelitian yang lebih luas terkait proses *blended learning*. Maka dalam penelitian ini ingin mengetahui “Pengaruh Model Pembelajaran *Blended Learning* Berbantuan Media *Edpuzzle* Pada Materi Sistem Ekskresi Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah dalam penelitian, sebagai berikut :

1. Model Pembelajaran yang diterapkan masih konvensional dan belum bervariasi.
2. Hasil belajar siswa yang kurang memuaskan.
3. Rendahnya interaksi antara peserta didik dengan guru maupun interaksi antar sesama peserta didik.
4. Sebagian peserta didik membutuhkan suasana belajar biologi yang lebih menarik dan tidak membosankan.
5. Siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

6. Alokasi waktu yang terbatas menyebabkan rendahnya pemahaman konsep siswa pada materi yang dipelajari.

### C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah tersebut, maka peneliti membatasi pokok bahasan yang dianalisis. Fokus permasalahan ini dibatasi pada :

1. Penelitian ini berfokus pada Model Pembelajaran *Blended Learning* Berbantuan Media *Edpuzzle*. Pembelajaran *Blended Learning* yaitu proses belajar secara tatap muka dan secara virtual. *Edpuzzle* layanan berbasis internet yang disediakan google dengan materi yang beragam untuk membantu proses pembelajaran.
2. Penelitian ini berfokus pada pemahaman konsep yang berupa hasil belajar kognitif siswa kelas XI pada materi sistem ekskresi.
3. Populasi dalam penelitian ini yaitu kelas XI di SMA Negeri 1 Suranenggala.
4. Materi yang diajarkan dibatasi pada pokok bahasan materi sistem ekskresi.

### D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di kemukakan, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan :

1. Bagaimana aktivitas siswa yang menerapkan pembelajaran *Blended Learning* berbantuan media *Edpuzzle* pada pembelajaran biologi materi sistem ekskresi ?
2. Apakah terdapat pengaruh terhadap hasil belajar yang signifikan pada siswa yang menerapkan Model Pembelajaran *Blended Learning* berbantuan media *Edpuzzle* dan yang tidak menggunakan Model Pembelajaran *Blended Learning* berbantuan media *Edpuzzle* pada materi Sistem Ekskresi ?

3. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran dengan model *Blended Learning* berbantuan media *Edpuzzle* pada pembelajaran biologi materi Sistem Ekskresi ?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk:

1. Untuk mendeskripsikan aktivitas siswa yang menerapkan pembelajaran *Blended Learning* berbantuan media *Edpuzzle* pada pembelajaran biologi materi sistem ekskresi.
2. Untuk mengkaji pengaruh hasil belajar yang signifikan pada siswa yang menerapkan Model Pembelajaran *Blended Learning* berbantuan media *Edpuzzle* dan yang tidak menggunakan Model Pembelajaran *Blended Learning* berbantuan media *Edpuzzle* pada materi Sistem Ekskresi.
3. Untuk melihat bagaimana respon belajar siswa terhadap pembelajaran dengan model *Blended Learning* berbantuan media *Edpuzzle* pada pembelajaran biologi materi Sistem Ekskresi.

#### **F. Kegunaan Penelitian**

Dalam penelitian ini terdapat beberapa kegunaan yang diharapkan penulis setelah penelitian dilaksanakan yaitu :

- a. Bagi Siswa, hasil penelitian ini diharapkan bisa membuat siswa dapat semangat belajar serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa terkhusus pada mata pelajaran biologi.
- b. Bagi Guru, hasil penelitian ini digunakan untuk membantu guru dalam menentukan media yang cocok digunakan menyampaikan materinya agar lebih efektif dan kreatif dalam pembelajaran.
- c. Bagi Sekolah, hasil penelitian ini memberikan sumber pemikiran sebagai alternative meningkatkan kualitas pembelajaran.
- d. Bagi Peneliti, hasil penelitian ini dapat dijadikan wawasan yang baru dan pengalaman bagi peneliti untuk meningkatkan kualitas Pendidikan di

Indonesia serta bahan kajian tentang peningkatan hasil belajar menggunakan Model Pembelajaran *Blended Learning* pada pelajaran biologi.

