

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan dapat dikatakan sebagai sebuah upaya untuk membina seseorang dalam meningkatkan sumber daya yang dimilikinya. Pendidikan sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan, potensi, kecerdasan hingga tingkah laku dalam setiap individu. Oleh sebab itu, untuk mengembangkan aspek-aspek dalam setiap individu diperlukan pendidikan yang dapat mewujudkan kemampuan individu. Hal ini sesuai dengan undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 pasal 1 yaitu pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, Bangsa dan Negara.

Ilmu pengetahuan dan Teknologi dalam dunia pendidikan telah mengubah sistem pembelajaran konvensional menjadi sistem Pembelajaran modern. Apalagi di tengah situasi pandemic Covid-19 saat ini pemerintah mengeluarkan kebijakan dimana kegiatan belajar mengajar dilakukan secara daring atau online. Kondisi tersebut menjadi tantangan kepada semua elemen dan jenjang pendidikan yakni peserta didik, pendidik hingga wali siswa untuk mempertahankan kelas tetap aktif meskipun sekolah telah ditutup (Herliandry, dkk. 2020:34).

Untuk merespon situasi seperti ini, dunia pendidikan memanfaatkan salah satu model pembelajaran yang sesuai pada masa pandemi yaitu dengan menggunakan *blended learning*. Pada awalnya *blended learning* muncul sebagai jawaban atas kelemahan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran daring (Milya Sari dan Asmendri, 2019:29). Saat ini, *blended learning* merupakan pembelajaran yang paling baik digunakan pada masa transisi menuju keadaan normal, pembelajaran ini menggabungkan antara pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran daring. *Blended learning* menurut Su'ud (2009:35) ialah

menggabungkan ciri terbaik dari pembelajaran di kelas (tatap muka) dan ciri terbaik pembelajaran *online* untuk meningkatkan pembelajaran mandiri secara aktif oleh peserta didik dan mengurangi jumlah waktu tatap muka di kelas. Pesatnya perkembangan teknologi saat ini menuntut kita agar tetap tanggap dengan segala sesuatu yang berhubungan dengan teknologi canggih sebagai alat komunikasi.

Blended Learning menjadi metode yang baik dalam menunjang pembelajaran sains utamanya dalam mata pelajaran IPA. Pelaksanaan pembelajaran IPA di sekolah merujuk pada pelaksanaan kurikulum 2013. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah salah satu kajian materi yang diajarkan kepada siswa sekolah dasar. Siswa sekolah dasar merupakan salah satu jenjang pembelajaran yang menurut teori kognitif Piaget berada pada tingkat perkembangan operasional konkret (Widiyatmoko, 2012:32).

Model *blended learning* mengkombinasikan kegiatan tatap muka dan daring dimana dalam penerapannya pembelajaran ini dapat mengurangi pembelajaran secara langsung di kelas. Tujuan penggunaan model pembelajaran ini adalah agar peserta didik dapat lebih mandiri dan aktif dalam belajar. Adapun kelebihan dari model pembelajaran ini ialah dapat menyampaikan materi pembelajaran di mana saja dan kapan saja, pembelajaran luring atau *offline* maupun daring yang saling melengkapi, pembelajaran menjadi efektif dan efisien, meningkatkan aksesibilitas serta pembelajaran menjadi lebih luwes dan tidak kaku (Hidayat, dkk, 2020:402).

Penelitian sebelumnya yang pernah dilakukan yaitu Nirajua J, dkk (2020) menyatakan bahwa kelebihan dari *blended learning* ialah peserta didik dapat dengan leluasa mempelajari materi secara mandiri dengan memanfaatkan materi-materi yang tersedia secara *online*, selain itu dapat berkomunikasi/berdiskusi dengan pengajar atau peserta didik lain yang tidak harus dilakukan saat di kelas atau tatap muka (Nirajua, 2020: 34). Dalam pelaksanaannya *blended learning* memanfaatkan berbagai teknologi yang mampu meningkatkan proses maupun hasil pembelajaran sebagai media pembelajaran. *Blended learning* dapat meningkatkan persepsi dan hasil belajar siswa (Noraharja, 2011:36).

Pada pembelajaran *blended learning* sangat memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran dari mana dan kapan saja (*time and place flexibility*). Mengingat sumber belajar yang sudah dikemas secara elektronik dan tersedia untuk diakses oleh murid melalui internet, maka murid dapat melakukan interaksi dengan sumber belajar ini kapan saja dan dari mana saja. Demikian juga dengan tugas-tugas kegiatan pembelajaran, dapat diserahkan kepada pengajar begitu selesai dikerjakan dan murid tidak terikat ketat dengan waktu dan tempat kegiatan pembelajaran sebagaimana halnya pada pendidikan konvensional (Fitriana, 2017:50).

Hasil observasi awal melalui wawancara dengan Kepala Sekolah di SDN 2 Tegalsambi Kecamatan Tahunan Kabupaten Jepara menunjukkan bahwa pada masa pandemi ini pembelajaran tatap muka tidak berjalan maksimal hal ini dikarenakan jumlah siswa yang masuk sekolah dibagi menjadi 50% dari jumlah seluruhnya dan dilaksanakan secara bergilir, sehingga siswa merasa kurang termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Kurangnya motivasi siswa berdampak pada rendahnya nilai siswa.

Berdasarkan keterangan dari pihak Sekolah SDN 2 Tegalsambi yang diperoleh peneliti melalui kegiatan wawancara awal, menyatakan bahwa selain kegiatan tatap muka yang dilaksanakan secara bertahap, proses pembelajaran juga dilaksanakan secara daring selama pandemic Covid-19. Dalam pembelajaran daring guru berperan penting dalam memberikan materi pembelajaran dengan tepat khususnya pada mata pelajaran IPA. Akan tetapi kenyataan di lapangan ditemukan beberapa kondisi yang tidak mendukung dalam proses pembelajaran via WhatsApp maupun Zoom Meeting diantaranya pertama, Guru belum menguasai teknologi secara maksimal sehingga penggunaan Zoom Meeting sebagai media pembelajaran daring masih terkendala. Di sisi lain selama pelaksanaan pembelajaran daring banyak siswa yang terkendala kuota internet. Hasil observasi diperoleh dari 32 siswa tidak seluruhnya dapat mengikuti kegiatan pembelajaran daring menggunakan Zoom Meeting karena rata-rata 5 sampai 10 anak tidak terkoneksi karena keterbatasan kuota internet.

Sehubungan dengan hal tersebut peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan menggunakan media *blended learning* karena dianggap relevan dengan anak usia sekolah yang mengikuti perkembangan teknologi khususnya di era pandemic saat ini. *Blended learning* adalah suatu sistem yang mengkombinasikan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran berbantuan komputer dengan mengintegrasikan penggunaan media berbasis komputer untuk membantu penyampaian materi ajar (Graham, 2005:34). Sehingga media *blended learning* ini dapat diterapkan secara *offline* maupun *online* dalam proses pembelajaran.

Bahan ajar merupakan salah satu aspek penting dalam dunia pendidikan, karena bahan ajar merupakan salah satu sarana untuk mendukung berjalannya proses belajar. Bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran apabila dikembangkan sesuai kebutuhan guru dan siswa serta dimanfaatkan secara benar akan merupakan salah satu faktor penting yang dapat meningkatkan mutu pembelajaran.

Berdasarkan wawancara dengan beberapa guru di Gugus Ngasirah bahwa bahan ajar yang ada terbatas tidak sebanding dengan jumlah murid

Berdasarkan pemaparan di atas, maka penulis mengangkat penelitian dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar IPA Kelas VI SD dengan Model *Blended Learning* Berbasis *Macromedia Flash 8*”.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini terdiri dari:

- 1.2.1 Kurangnya bahan ajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran
- 1.2.2 Kegiatan tatap muka tidak berjalan maksimal selama pandemic
- 1.2.3 Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi
- 1.2.4 Guru belum menguasai teknologi
- 1.2.5 Tidak seluruh siswa dapat terhubung saat pembelajaran online menggunakan *Zoom Meeting* karena keterbatasan kuota

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini meliputi:

1.3.1 Bagaimana analisis kebutuhan bahan ajar IPA Kelas VI SD model *blended learning* berbasis *macromedia flash 8* di Gugus Ngasirah Kecamatan Tahunan Kabupaten Jepara ?

1.3.2 Bagaimana pengembangan desain bahan ajar IPA Kelas VI SD model *blended learning* berbasis *macromedia flash 8* di Gugus Ngasirah Kecamatan Tahunan Kabupaten Jepara ?

1.3.3 Bagaimana kelayakan bahan ajar IPA Kelas VI SD model *blended learning* berbasis *macromedia flash 8* di Gugus Ngasirah Kecamatan Tahunan Kabupaten Jepara ?

1.3.4 Bagaimana efektivitas bahan ajar IPA Kelas VI SD model *blended learning* berbasis *macromedia flash 8* di Gugus Ngasirah Kecamatan Tahunan Kabupaten Jepara ?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini yaitu:

1.4.1 Menganalisis kebutuhan bahan ajar IPA Kelas VI SD model *blended learning* berbasis *macromedia flash 8* di Gugus Ngasirah Kecamatan Tahunan Kabupaten Jepara.

1.4.2 Medesain pengembangan bahan ajar IPA Kelas VI SD model *blended learning* berbasis *macromedia flash 8* di Gugus Ngasirah Kecamatan Tahunan Kabupaten Jepara.

1.4.3 Menganalisis kelayakan bahan ajar IPA Kelas VI SD model *blended learning* berbasis *macromedia flash 8* di Gugus Ngasirah Kecamatan Tahunan Kabupaten Jepara.

1.4.4 Menemukan efektivitas bahan ajar IPA Kelas VI SD model *blended learning* berbasis *macromedia flash 8* di Gugus Ngasirah Kecamatan Tahunan Kabupaten Jepara.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan uraian di atas, maka diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat, yaitu:

1.5.1 Manfaat Teoritis

1.5.1.1 Untuk mengembangkan bahan ajar IPA berbasis *blended learning* melalui program *macromedia flash 8*

1.5.1.2 Penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi ilmu pengetahuan khususnya berkaitan dengan pengembangan bahan ajar.

1.5.2 Secara Praktis

1.5.2.1 Bagi Siswa

Penelitian ini dapat menarik minat dan motivasi siswa dalam meningkatkan hasil belajar khususnya pada mata pelajaran IPA.

1.5.2.2 Bagi Guru

1.5.2.3 Bahan ajar ini diharapkan dapat memudahkan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran dan membimbing siswa kelas VI dalam mata pelajaran IPA.

1.5.2.4 Bahan ajar ini diharapkan dapat dijadikan sebagai khazanah bahan ajar untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPA.

1.5.2.5 Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan evaluasi bagi pihak sekolah dalam menentukan kebijakan penggunaan bahan ajar khususnya pada situasi pandemic.

1.5.2.6 Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman baru dalam menerapkan pengembangan bahan ajar *Blended Learning*.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk bahan ajar IPA kelas VI SD dengan *Blended Learning* berbasis *macromedia flash 8* pada tema magnet dan listrik mempunyai spesifikasi sebagai berikut:

1.6.1 Produk yang dihasilkan berbentuk sebuah bahan ajar interaktif yang dapat digunakan untuk pembelajaran klasikal.

1.6.2 Bahan ajar interaktif ini memuat petunjuk umum, tujuan pembelajaran, materi konsep ilmu pendidikan, menu, exit, petunjuk penggunaan, evaluasi, referensi dan tentang penulis.

1.6.3 Bahan ajar *Blended Learning* berbasis *macromedia flash 8* ini akan disajikan secara interaktif. Bahan ajar interaktif ini tidak hanya berisi materi dan evaluasi tetapi juga memuat gambar, teks, audio, dan desain animasi yang menarik minat siswa.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan bahan ajar *macromedia flash 8* ini didasarkan pada beberapa asumsi, antara lain :

- 1.7.1 Belum ada bahan ajar yang dapat diakses secara *online*
- 1.7.2 Belum ada buku pegangan yang menjadi sumber belajar
- 1.7.3 Keterbatasan kuota belajar yang dimiliki oleh peserta didik

Produk berupa *macromedia flash 8* ini memiliki keterbatasan, antara lain :

- 1.7.1 Pembuatan media ini terlalu rumit karena harus memiliki aplikasi *macromedia*, sehingga cenderung menyulitkan.
- 1.7.2 Jika HP yang digunakan memiliki kapasitas yang kecil akan menyulitkan pembelajaran karena tidak dapat mendownload aplikasi *macromedia*.