

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran merupakan usaha guru membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan atau stimulus. Selain itu, pembelajaran juga merupakan cara guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir agar mengenal dan memahami suatu yang sedang dipelajari atau memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih bahan pelajaran dan cara mempelajarinya sesuai dengan minat dan kemampuannya. Sasaran utama pembelajaran adalah membangun gagasan saintifik setelah siswa berinteraksi dengan lingkungan, peristiwa, dan informasi dari sekitarnya (Hamdani, 2011: 23).

Pembelajaran merupakan serangkaian upaya yang dilakukan guru agar terjadi proses belajar pada peserta didik (Kurniawan, 2011: 27). Sejalan dengan pegnertian tersebut, Trianto (2012: 17) menjelaskan bahwa pembelajaran secara sederhana dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Dari makna ini jelas terlihat bahwa pembelajaran merupakan interaksi dua arah dari seorang guru dan siswa, dimana antara keduanya terjadi komunikasi (transfer) yang intens dan terarah menuju pada suatu target yang telah ditetapkan sebelumnya.

Pembelajaran dikatakan pula sebagai seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa, dengan memperhitungkan

kejadian-kejadian ekstrim yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian intern yang berlangsung dialami siswa. Selain itu, pembelajaran juga merupakan usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali. Lebih lanjut, dikatakan bahwa pembelajaran pada hakikatnya juga merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran (Siregar dan Nara, 2010: 12).

Mengingat pentingnya pembelajaran sebagai upaya dalam peningkatan pengetahuan, pembentukan sikap, dan pengembangan keterampilan siswa, maka sudah seharusnya setiap guru mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan dalam kondisi apapun. Baik ketika pembelajaran jarak jauh maupun pembelajaran tatap muka. Artinya guru harus mampu bersikap fleksibel dalam melaksanakan pembelajaran, termasuk di masa peralihan seperti sekarang, ketika pandemi covid-19 sudah mulai membaik dan pembelajaran jarak jauh sudah dikurangi diganti menjadi pembelajaran tatap muka meskipun masih terbatas.

Berhasil tidaknya guru dalam melaksanakan pembelajaran dapat dilihat dari prestasi atau hasil belajar yang diperoleh siswa. Prestasi merupakan hasil yang dicapai dari apa yang telah dilakukan, dikerjakan, diusahakan, dan sebagainya. Hasil ini dapat dinyatakan dengan kuantitatif dan kualitatif. Hasil kuantitatif adalah hasil yang dinyatakan dengan angka, sedangkan hasil

kualitatif dinyatakan dengan kata-kata, seperti baik, cukup, sedang, kurang, dan sebagainya. Adapun yang dimaksud dengan prestasi belajar adalah hasil yang telah dicapai dari proses pembelajaran yang telah dilakukan. Disebutkan pula bahwa prestasi belajar adalah ukuran keberhasilan siswa di dalam melakukan kegiatan belajar. Prestasi belajar dapat diperoleh dengan perangkat tes dan hasil tes yang akan memberikan sejumlah informasi tentang apa yang dikuasai peserta didik.

Susanto (2016: 5) menjelaskan bahwa hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan intruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Siswa yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan intruksional. Hasil belajar juga diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Hasil belajar terbagi menjadi tiga, yaitu hasil belajar pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif terdiri dari pengamatan, ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, dan sintesis. Ranah afektif terdiri dari penerimaan, sambutan, apresiasi, internalisasi, dan karakterisasi. Ranah psikomotorik terdiri dari keterampilan bergerak dan bertindak, serta kecakapan ekspresi verbal dan nonverbal (Syah, 2012: 217-218). Sejalan dengan

penjelasan tersebut, Purwanto (2014: 45) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Aspek perubahan itu mengacu pada taksonomi tujuan pembelajaran yang dikembangkan oleh Bloom, Simpson, dan Harrow. Adapun taksonomi tersebut meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Ketiga hasil belajar tersebut harus dikuasai siswa melalui pembelajaran. Akan tetapi, di salah satu SD di Kecamatan Bumiayu, tepatnya di SD Negeri Jatisawit 01, ditemukan bahwa siswa kelas V memiliki prestasi belajar masih dibawah kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan. Siswa hanya memperoleh nilai 65, sedangkan batas minimal adalah 70. Hal ini terjadi pada pembelajaran IPA materi organ gerak hewan dan manusia. Disisi lain, guru kelas V SD tersebut masih menerapkan pembelajaran yang bersifat konvensional, yaitu masih menggunakan model pembelajaran yang berpusat pada guru, sehingga kurang terlibat aktif dalam pembelajaran. Ditambah lagi pembelajaran tatap muka yang berlangsung masih sangat terbatas, terutama terkait materi pelajaran dan alokasi waktu yang diberikan. Guru juga kurang menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.

Permasalahan yang terjadi pada siswa kelas V SD Negeri Jatisawit 01 pada dasarnya terjadi pada akhir pembelajaran, yaitu terjadi pada hasil belajar atau prestasi belajar siswa. Prestasi belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor yang terbagi menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang memengaruhi prestasi belajar terdiri dari faktor jasmani seperti kondisi fisik atau jasmani individu dan faktor psikis seperti intelegensi, minat,

bakat, dan sebagainya. Sementara itu, faktor eksternal yang memengaruhi prestasi belajar terdiri dari faktor yang berasal dari keluarga, sekolah, masyarakat, dan waktu. Seluruh faktor tersebut ada yang bersifat mendorong atau menghambat prestasi belajar.

Mengetahui permasalahan tersebut, peneliti bermaksud menerapkan model pembelajaran yang mungkin dapat menyelesaikan di atas terutama pada pembelajaran IPA, karena dikatakan oleh guru kelas V SD Negeri Jatisawit 01 bahwa pembelajaran IPA memperoleh hasil yang paling rendah diantara pembelajaran tematik lainnya. Ilmu Pengetahuan Alam atau disingkat IPA merupakan suatu disiplin ilmu yang penerapannya menyangkut kehidupan sehari-hari. Hakikat IPA adalah ilmu pengetahuan yang melatih/mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. IPA membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia. (Samatowa, 2016: 2-6).

Penerapan model pembelajaran yang tepat merupakan langkah awal yang diindikasikan tepat untuk mengatasi masalah tersebut. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar merencanakan aktivitas belajar mengajar". Dengan demikian, hal yang sangat penting bagi para pengajar untuk mempelajari dan menambah wawasan tentang model pembelajaran yang telah

diketahui. Karena dengan menguasai beberapa model pembelajaran, maka seorang guru akan merasakan adanya kemudahan di dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, sehingga tujuan pembelajaran yang hendak kita capai dalam proses pembelajaran dapat tercapai dan tuntas sesuai yang diharapkan (Trianto, 2012: 22).

Adapun Fathurrohman (2015: 29) menjelaskan bahwa “model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang mendeskripsikan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman dalam perencanaan pembelajaran bagi guru dalam pembelajaran”. Sejalan dengan penjelasan tersebut, Majid (2016: 23) mengungkapkan bahwa “model pembelajaran ialah pola yang dipergunakan sebagai pedoman dalam perencanaan pembelajaran di kelas dan biasanya menggambarkan langkah-langkah atau prosedur yang ditempuh guru untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang efektif dan efisien”.

Model pembelajaran yang akan diterapkan dalam penelitian ini adalah *blended learning*. Dewi, dkk. (2019: 15) menjelaskan bahwa *blended learning* diartikan sebagai pembelajaran konvensional yang biasa dilakukan di dalam kelas dengan mengkombinasikan pembelajaran online baik dilaksanakan secara independen ataupun kolaborasi, dengan menggunakan sarana dan prasarana teknologi informasi dan komunikasi.

Terdapat pertimbangan pemilihan *blended learning*, yaitu *blended learning* memiliki kelebihan sebagai berikut. *Pertama*, dapat digunakan untuk

menyampaikan pembelajaran kapan saja dan dimana saja. *Kedua*, pembelajaran terjadi secara mandiri dan konvensional, yang keduanya memiliki kelebihan yang dapat saling melengkapi. *Ketiga*, pembelajaran lebih efektif dan efisien. *Keempat*, meningkatkan aksesibilitas. Dengan adanya blended learning maka pembelajar semakin mudah dalam mengakses materi pembelajaran. *Kelima*, pembelajaran menjadi lebih luwes dan tidak kaku (Firmansyah, 2019: 12).

Pertimbangan lainnya, terdapat penelitian terdahulu yang dilaksanakan Hasanah (2021) dengan judul “Pengaruh Model *Blended Learning* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model *blended learning* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik. Adapula penelitian terdahulu yang dilaksanakan Indriani (2019) dengan judul “Pengaruh Model *Blended Learning* Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model *blended learning* terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa sekolah dasar.

*Blended learning* dapat diterapkan dengan bantuan berbagai media pembelajaran. Salah satunya multimedia yang terdiri dari beberapa media yang terintegrasi, antara lain: gambar, suara, animasi dan tulisan. Penerapan multimedia interaktif ini terhadap proses pembelajaran mempunyai kelebihan dalam memperjelas penyajian pesan pembelajaran selain itu lebih efektif dan efisien dalam penggunaannya terhadap kompetensi perbaikan *differential* (Radityan, dkk. 2014: 2).

Penerapan *blended learning* didukung dengan penerapan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik model pembelajaran tersebut. Media merupakan perantara komunikasi. “Kata *media* berasal dari bahasa Latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium*. Secara harfiah, *media* berarti *perantara*, yaitu perantara antara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*)” (Indriana, 2011: 13). Sejalan dengan pengertian tersebut, Daryanto (2012: 4) menjelaskan bahwa media merupakan salah satu komponen komunikasi yang berperan sebagai pembawa informasi dari komunikator menuju komunikan. Sementara itu, media pembelajaran merupakan salah satu alat komunikasi dalam proses pembelajaran. Maksudnya, di dalam media pembelajaran terdapat proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa (Indriana, 2011: 15).

Pertimbangan penerapan media pembelajaran untuk mendukung penerapan model pembelajaran dikarenakan media pembelajaran memiliki beberapa manfaat sebagai berikut. *Pertama*, kegiatan pembelajaran yang berlangsung akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. *Kedua*, bahan pelajaran akan lebih efektif dipahami siswa dan tujuan pembelajaran juga akan lebih mudah dikuasai siswa. *Ketiga*, metode pembelajaran akan lebih bervariasi dan efektif mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Maksudnya, guru tidak hanya menggunakan metode ceramah saja sehingga siswa tidak bosan dan guru dapat menghemat tenaga dalam mengajar. *Keempat*, siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, sebab siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga melakukan

aktivitas lain seperti mengamati, mendemonstrasikan, dan sebagainya (Sudjana & Rivai, 2010: 2).

Di sisi lain, terdapat penelitian terdahulu yang menunjukkan hasil bahwa penggunaan multimedia berpengaruh positif terhadap beberapa aspek pembelajaran, terutama hasil atau prestasi belajar siswa. Penelitian tersebut adalah sebagai berikut. *Pertama*, penelitian yang dilaksanakan Kartikasari (2016) dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis multimedia terhadap motivasi dan hasil belajar materi sistem pencernaan manusia.

*Kedua*, penelitian yang dilaksanakan Samsiyah dan Fajar (2021) dengan judul “Pengaruh Multimedia Interaktif Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh multimedia interaktif terhadap prestasi belajar siswa sekolah dasar. *Ketiga*, penelitian yang dilaksanakan Linggarjati (2017) dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Gugus Pangeran Diponegoro Kecamatan Commal Kabupaten Pematang”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran berbasis multimedia terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas V SD Gugus Pangeran Diponegoro Kecamatan Commal Kabupaten Pematang.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti melaksanakan penelitian dengan menerapkan *blended learning* berbantuan multimedia. Artinya, peneliti melaksanakan pembelajaran tatap muka menggunakan media pembelajaran yang khusus untuk pembelajaran tatap muka dikombinasikan dengan pembelajaran dalam jaringan menggunakan media pembelajaran yang khusus untuk pembelajaran dalam jaringan menyesuaikan dengan kebutuhan siswa dan karakteristik pembelajaran. Perlakuan ini diberikan pada siswa kelas V SD Negeri Jatisawit 01 pada pembelajaran IPA, terutama pada materi organ gerak hewan dan manusia. Adapun judul yang diambil adalah sebagai berikut. “Efektivitas *Blended Learning* Berbantuan Multimedia Terhadap Prestasi Belajar IPA Materi Organ Gerak Hewan dan Manusia Siswa Kelas V SD Negeri Jatisawit 01 Tahun Pelajaran 2022/2023”.

## **B. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, perlu dibuat pembatasan masalah agar penelitian ini lebih fokus dan terarah. Pembatasan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut. Penerapan *blended learning* berbantuan multimedia untuk dilihat efektivitasnya terhadap prestasi belajar IPA materi organ gerak hewan dan manusia siswa kelas V SD Negeri Jatisawit 01 Tahun Pelajaran 2022/2023. Efektivitas yang dimaksud adalah peningkatan prestasi belajar IPA sebelum dengan sesudah penerapan model dan media pembelajaran tersebut.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut. Apakah *blended learning* berbantuan multimedia efektif terhadap prestasi belajar IPA materi organ gerak hewan dan manusia siswa kelas V Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia di SD Negeri Jatisawit 01 Tahun Pelajaran 2022/2023.

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan pengembangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. Untuk mengetahui *blended learning* berbantuan multimedia efektif terhadap prestasi belajar IPA materi organ gerak hewan dan manusia siswa kelas V Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia di SD Negeri Jatisawit 01 Tahun Pelajaran 2022/2023.

### **E. Manfaat Penelitian**

#### 1. Manfaat Teoritis

Penerapan *blended learning* berbantuan multimedia diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPA. Terutama berkaitan dengan penerapan model dan media pembelajaran yang lebih efektif dan menarik.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi Siswa

Penerapan *blended learning* berbantuan multimedia diharapkan dapat memperbaiki prestasi belajar IPA. Terutama terkait materi organ gerak hewan dan manusia.

b. Bagi Guru

Penerapan *blended learning* berbantuan multimedia diharapkan dapat menambah referensi bagi guru dalam memilih dan menggunakan model dan media pembelajaran. Terutama dalam pembelajaran IPA.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menambah literatur dan bahan kajian bagi peneliti selanjutnya. Terutama yang akan mengkaji mengenai model dan media pembelajaran dalam pembelajaran IPA.

## F. Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penelitian ini terdiri dari lima bab yang dibagi menjadi tiga bagian sebagai berikut. Bagian awal terdiri atas halaman sampul depan, halaman judul, halaman pernyataan keaslian, halaman pengesahan, halaman persetujuan, nota dinas pembimbing, motto dan persembahan, abstrak, *abstract*, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel dan daftar lampiran.

Bagian utama terdiri atas bab I, berisi pendahuluan dengan sub-sub: latar belakang masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan. Pada bab II, berisi landasan teori dan kajian pustaka dengan sub-sub: deskripsi kajian teoretis, kajian penelitian yang relevan, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian. Pada bab III, berisi metode penelitian dengan sub-sub: tempat dan waktu penelitian, pendekatan penelitian, populasi dan sampel, variabel dan indikator penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, validitas dan reliabilitas instrumen, teknik analisis data, dan hipotesis statistik. Pada bab IV, berisi hasil dan

pembahasan. Pada bab V, berisi simpulan dan saran. Bagian akhir terdiri atas daftar pustaka dan lampiran-lampiran.