

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan sesuatu yang sangat penting. Karena kehidupan ini selalu berubah ubah. Pendidikan dapat menjadi bekal agar tidak takut menjalani kehidupan dimasa mendatang, Tantangan hidup semakin lama akan semakin besar. Oleh karena itu, pendidikan bagi generasi muda harus terus berjalan. Sebagai penerus bangsa, generasi muda harus menunjukkan kualitas dari dirinya agar dapat bersaing dan menjamin kehidupan di masa depan.

Generasi muda saat ini harus memiliki kemampuan memperoleh, memilih dan mengelola informasi untuk bertahan pada keadaan yang selalu berubah. Untuk itu, dibutuhkan pemikiran yang kritis, kreatif dan kemauan bekerja sama yang efektif. Hal ini menjadikan pembelajaran matematika menjadi teramat penting, karena menurut Ibrahim and Suparni (2008: 36).tujuan pembelajaran matematika di jenjang pendidikan sekolah dasar dan menengah adalah untuk mempersiapkan dan membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analisis, sistematis, kritis dan kreatif serta kemampuan bekerja sama.

Corona virus telah menjadi masalah yang melanda dunia saat ini, tidak luput negara Indonesia. Virus ini menyebabkan banyak kegiatan di berbagai bidang terhenti, guna meminimalkan penyebaran yang terjadi. Salah satu bidang yang berdampak akibat *Corona* virus ini yaitu pendidikan. Salah satu kebijakan inklusif Kemendikbud sebagai bagian dari pemerintah yakni relaksasi penggunaan dana BOS, yang dalam masa pandemi dapat digunakan oleh kepala sekolah untuk

mendanai kebutuhan sesuai dengan kekhasan sekolah masing-masing. Menganggapi kondisi ini Kemendikbud juga telah mengeluarkan kurikulum di masa kondisi khusus. sehingga, sekolah diberikan keluasaan dalam memilih kurikulum sesuai dengan kebutuhan sekolah. Selama masa pandemi covid-19 pembelajaran yang adalah *distance learning* atau pembelajaran jarak jauh (PJJ). yang dilakukan di lakukan baik melalui luar jaringan (Luring) atau pembelajaran dalam jaringan (daring). Pembelajaran luring dan daring jadi lebih dikenal semenjak penerapan PJJ. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran di mana siswa dan guru terkoneksi dalam jaringan internet (*online*). Sedangkan pembelajaran luring tidak memanfaatkan internet (*offline*).

Melalui wawancara dengan guru di sekolah, sistem pembelajaran di sekolah telah mengalami perubahan. Pembelajaran matematika yang sebelumnya dilakukan dengan tatap muka menjadi tatap muka secara virtual dengan menggunakan teknologi seperti video conference. Siswa secara mandiri mencari informasi dengan melihat di televisi atau video, membaca media cetak ataupun mengunjungi situs *online*. Namun sayangnya dalam belajar dari rumah ini kegiatan belajar mandiri secara kolaboratif antar siswa minim terjadi. Hal ini dikarenakan keterbatasan media pembelajaran yang dapat mendukung kolaboratif secara *online*. Selain itu, bisa juga dikarenakan keterbatasan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran kolaboratif secara *online*. Sehingga, yang terjadi kolaborasi antar siswa diganti dengan keluarga bisa dengan ayah, ibu, adik, atau kakak. Kondisi seperti ini kadang kala menimbulkan permasalahan karena belum tentu terdapat kesepadanan antar

kolaborator. Dampak buruknya terjadi pada siswa seperti banyak keluhan dan kebosanan belajar dari rumah.

Memasuki “*New Normal*” beberapa aspek pendidikan harus dipertimbangkan oleh pemerintah. Sebelum dan setelah adanya pandemi pelaksanaan pembelajaran di sekolah akan berbeda. Seperti dengan menjaga jarak duduk siswa dikarenakan adanya penerapan *physical distancing* yang dampaknya berpengaruh pada kapasitas ruang kelas. Sehingga, perlu di desain suatu pembelajaran yang mudah serta bisa diterapkan. Pembelajaran yang dapat dengan mudah oleh guru dan siswa serta memenuhi standar protokol kesehatan. Salah satu yang bisa diterapkan pada masa pandemi ini adalah *blended learning*.

Blended learning adalah perpaduan antara pembelajaran secara tatap muka dan pembelajaran secara *online*. menurut Bonk dan Graham (2006: 3-21) Penerapan *blended learning* dalam pembelajaran dilakukan karena tiga alasan yaitu “pengembangan pedagogi, peningkatan akses dan fleksibilitas dan efisiensi biaya” Pembelajaran ini dinilai sesuai dengan pembelajaran masa *New Normal* yang membutuhkan kekreatifan dan inovasi guru dalam mengelola pembelajaran. Selain itu, dengan memanfaatkan media *online* dapat membuat pembelajaran dapat di akses dengan mudah dan bersifat fleksibel. Tidak kalah pentingnya, keefektifan pembiayaan pendidikan yang dibutuhkan.

Dalam *blended learning* terdapat pembelajaran secara daring sehingga membutuhkan media *online* yang sanggup untuk menunjang pembelajaran. Terdapat berbagai macam media yang bisa digunakan untuk menunjang kegiatan

belajar secara online. Google sites merupakan salah satu media website yang bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

Google sites merupakan sebuah *website* yang dapat digunakan untuk keperluan pribadi maupun kelompok. *Google sites* memungkinkan seseorang untuk membuat informasi dalam bentuk *website* yang bisa di akses oleh orang yang membutuhkan secara cepat. *Google sites* cukup mudah digunakan terutama untuk menunjang pembelajaran dengan memaksimalkan fitur-fitur seperti *Google Doc, Sheets, Form, Calender, Awesome Table* dan lain sebagainya. Penggunaan media berbasis *google site* juga tidak lepas dari fasilitas yang harus memadai seperti komputer dan sarana internet. Hasil observasi peneliti di SMP Negeri 1 Kabila, peneliti melihat sudah tersedianya fasilitas *wifi* bagi guru, sekolah juga mempunyai beberapa unit komputer yang bisa dimanfaatkan guru.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti bermaksud untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul “**Pengembangan Media Blended Learning Berbasis Google Sites Pada Materi Bangun Ruang Sisi Kelas VIII SMP/MTs**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Sekolah membutuhkan media pembelajaran yang dapat memenuhi kebutuhan pendidikan di masa pandemi Covid-19 dan

2. Penelitian dan Pengembangan media pembelajaran media *blended learning* berbasis *Google Sites* dengan materi Bangun Ruang Sisi Datar belum banyak ditemukan.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini terarah dan tidak terlalu pembahasannya, maka peneliti membatasi permasalahan hanya pada pengembangan “Media *Blended Learning*” dengan “Google Sites” yang di fokuskan pada materi “Bangun Ruang Sisi Datar” pada mata pelajaran matematika di SMP/MTs.

1.4 Rumusan Masalah

Dengan latar belakang di atas dapat di rumuskan masalah sebagai berikut; Bagaimana pengembangan dan hasil pengembangan media pembelajaran matematika *Blended Learning* berbasis *Google sites* pada materi *bangun ruang sisi datar* Kelas VIII SMP/MTs?

1.5 Tujuan Penelitian

Melihat dari rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk Mengetahui cara pengembangan dan hasil pengembangan media pembelajaran *blended learning* berbasis *Google sites* pada materi bangun ruang sisi datar Kelas VIII di SMP /MTs.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat menjadi alternatif peningkatan kemandirian peserta didik dalam belajar materi bangun ruang sisi datar dan dapat melakukan pembelajaran *online* dengan memanfaatkan fasilitas internet sebagai

media pembelajaran serta dapat memulai pembelajaran *blended learning* dengan media *online* yang lebih mudah digunakan guru dan peserta didik.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Lembaga Pendidikan, Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber referensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika dan sebagai referensi bahan ajar.
- b. Bagi Guru, Hasil penelitian diharapkan dapat membantu guru dalam memberikan inovasi, atau sebagai referensi sumber bahan ajar dalam materi bangun ruang sisi datar pada peserta didik.
- c. Bagi Peserta Didik, Penelitian ini memberikan manfaat bagi peserta didik untuk menggunakan media pembelajaran yang menarik, praktis, tidak terikat ruang dan waktu, dan mudah memahami materi bangun ruang sisi datar.
- d. Bagi peneliti lain, Penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi dan motivasi, serta menambah wawasan dan keterampilan terkait dengan media pembelajaran berbasis *blended learning* dan umumnya peneliti lain untuk terus melakukan perbaikan dalam pengembangan media pembelajaran.