

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Desember 2019, dunia dikejutkan dengan kabar adanya penyakit dengan gejala mirip *pneumonia* yang belum jelas penyebabnya. Infeksi saluran pernapasan akut yang mempengaruhi paru-paru ditemukan di Wuhan, Provinsi Hubei, Cina. Sejak 3 Januari, China secara teratur memberi tahu Organisasi Kesehatan Dunia dan negara serta wilayah lain (seperti Hong Kong, dan Taiwan) tentang wabah *pneumonia*. Pada 12 Februari 2020, WHO secara resmi menetapkan penyakit tersebut sebagai Penyakit Coronavirus (COVID-19) (Mahardini, 2020).

Virus Corona (COVID-19) merupakan jenis virus baru yang dapat menyebar melalui manusia, menyerang penyakit pernafasan dan menyebabkan kematian. Covid 19 dapat menyerang orang dari segala usia. Gejala umum orang yang terinfeksi virus ini adalah demam di atas 38°C, batuk, sesak nafas, dan sesak nafas. Virus menyebar ke manusia melalui hewan dan menyebar dengan cepat hingga mencapai Indonesia (Samudera, 2020).

Kasus Covid-19 di Indonesia telah diumumkan pada 2 Maret 2020. Kasus tersebut terjadi pada seorang ibu dan anaknya di Depok. Pemerintah Indonesia telah memberlakukan berbagai kebijakan untuk mengurangi penyebaran virus COVID-19 dengan menerapkan *social distancing*, *physical distancing*, dan perlakuan PSBB (pembatasan sosial massal) di berbagai wilayah. Kebijakan

pembatasan penyebaran COVID-19 telah berdampak pada seluruh dunia khususnya pendidikan di Indonesia (Mahardini, 2020).

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) juga mengambil kebijakan untuk dapat melakukan belajar dari rumah bagi semua lembaga pendidikan, agar penyesuaian pembelajaran untuk memutus rantai penyebaran COVID 19. Salah satunya penyesuaian pembelajaran yang tidak membebani guru dan peserta didik, tetapi sarat akan nilai-nilai penguatan karakter. Seiring hal tersebut, kemendikbud menerbitkan Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 2 Tahun 2020 tentang Pencegahan dan Penanganan covid-19 di lingkungan Kemendikbud dan surat edaran Nomor 3 Tahun 2020 tentang pencegahan virus corona atau Covid-19 pada Satuan Pendidikan. Dan diterbitkan juga Surat Edaran No. 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease* (Covid-19) yang berisi antara lain: (1) Belajar dari Rumah melalui pembelajaran daring/ jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik, tanpa harus terbebani tuntutan memutuskan seluruh untuk kenaikan kelas ataupun kelulusan; (2). Belajar dari rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain pandemic Covid-19 ini (Alami, 2020).

Pembelajaran daring dapat dijadikan solusi pembelajaran jarak jauh, dan pembelajaran daring mengacu pada pembelajaran yang dapat dilakukan melalui internet yang disebut dengan *e-learning*. Pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan model *problem based learning* dan media video pembelajaran

melalui *bleded learning*, dengan adanya penerapan *blended learning* bisa memudahkan untuk pembelajaran daring dan luring.

Pembelajaran yang dilakukan secara daring tentu memiliki berbagai tantangan, diantaranya minat belajar peserta yang didik menurun karena tidak melakukan pembelajaran tatap muka. Hal ini sesuai dengan fakta yang terjadi di lapangan yang menunjukkan bahwa hasil belajar pada saat daring ini masih rendah, Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti sebelum turun meneliti di sekolah tersebut, maka masalah yang sekarang ini sering terjadi pada siswa akibat pembelajaran daring adalah rendahnya hasil belajar siswa, walau pembelajaran sudah dilakukan lewat Aplikasi WhatsApp dan Class room, dimana hasil belajar siswa masih terlihat rendah, sehingga terlihat siswa belum sepenuhnya paham dengan konsep yang di berikan, apalagi dengan pelajaran fisika yang sebagian besar siswa yang menganggap pelajaran fisika sulit dan susah di pahami, maka akan berpengaruh pada hasil belajar siswa, sehingga perlu mendapatkan perhatian yang khusus untuk para pengajar, karena hasil belajar merupakan salah satu faktor yang dapat menunjang keberhasilan belajar. Dan perlu adanaya inovasi dari seorang pengajar dalam memilih model dan media pembelajaran. Adapun media yang dapat membantu permasalahan tersebut adalah media video pembelajaran.

Media Video merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang menggunakan gambar, suara, dan beberapa animasi sebagai ilustrasi kejadian dari materi yang dipelajari, dengan harapan produk (pengembangan media video) ini dapat memberikan gambaran nyata tentang apa yang dipelajari oleh peserta didik. Media video juga dapat digunakan untuk membantu guru menyampaikan materi

pada saat situasi pandemi saat ini, agar proses pembelajaran tetap terlaksanakan sesuai dengan tujuan pembelajaran walau di rumah saja, sehingga pembelajaran melalui media video dapat dilaksanakan menggunakan model yang tepat yaitu menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (Hamdanillah, 2017).

Model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah pembelajaran yang melatih dan mengembangkan kemampuan untuk proses penyelesaian suatu masalah otentik kehidupan aktual siswa secara ilmiah, yang tersusun sistematis dan penemuan berpusat pada peserta didik, dan tidak bergantung pada guru akan tetapi guru berulang-ulang memberikan pengarahan dan bimbingan terhadap siswa agar siswa dapat menyelesaikan permasalahan yang diberikan oleh guru. Menurut (Pendidikan et al. 2017) Fauzan dkk (2017) Model *Problem Based Learning* telah di uji bahwa Model pembelajaran *Problem Based Learning* berpengaruh dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran *Problem Based Learning* lebih unggul dari pada model pembelajaran langsung, serta terdapat perbedaan hasil belajar antara menggunakan model *Problem Based Learning* dan yang tidak menggunakan model *Problem Based Learning*.

Menurut (Ramadhani 2020) menyatakan *Blended Learning* adalah proses pembelajaran yang dapat memanfaatkan berbagai macam teknologi. Dengan adanya *blended learning* siswa bisa belajar secara mandiri secara online. Berdasarkan pendapat menurut Helima (2017) kelebihan dari *blended learning* yaitu 1) siswa leluasan untuk mempelajari materi pelajaran secara mandiri dengan memanfaatkan materi-materi yang tersedia secara online, 2) siswa dapat

melakukan diskusi dengan guru atau siswa lain di luar jam tatap muka, 3) kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa di luar jam tatap muka dapat dikelola dan dikontrol dengan baik oleh guru, 4) guru dapat menambahkan materi pengayaan melalui fasilitas internet, 5) guru dapat meminta siswa membaca materi atau mengerjakan tes yang dilakukan sebelum pembelajaran, 6) guru dapat mengadakan kuis, dan memanfaatkan hasil tes dengan efektif, 7) siswa dapat saling berbagi file dengan siswa lain. Sehingga dalam penelitian ini peneliti menggunakan *blended learning* karena di sekolah tersebut sudah mengadakan pembelajaran campuran atau daring dan luring, siswa bisa leluasan mencari materi secara mandiri, siswa tidak akan merasa bosan lagi untuk full daring di rumah dengan adanya *blended learning* siswa bisa bergantian belajar di sekolah langsung, guru juga bisa memanfaatkan teknologi untuk mempermudah proses pembelajaran melalui *blended learning*.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti sangat tertarik untuk mengadakan suatu penelitian tentang “Pengaruh *Model Problem Based Learning* (PBL) Melalui *Blended Learning* Berbantuan Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Elastisitas dan Hukum Hooke Di SMA”

1.2 Identifikasi Masalah

1. Kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran fisika pada proses pembelajaran dimasa pandemi.
2. Kurangnya penggunaan media video dalam pembelajaran.
3. Rendahnya hasil belajar.

1.3 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana pengaruh *Model Problem Based Learning* (PBL) melalui *Blended Learning* berbantuan video terhadap hasil belajar siswa pada konsep elastisitas dan hukum hooke di SMA?”. Untuk melihat bagaimana pengaruhnya dibutuhkan perbandingan, sehingga rumusan operasionalnya “Apakah terdapat perbedaan signifikan hasil belajar sebelum dan setelah penggunaan *Model Problem Based Learning* (PBL) Melalui *Blended Learning* Berbantuan Video?”

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh yang signifikan hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan model *problem based learning* melalui *blended learning* (*online-offline*) berbantuan video. Jadi tujuan operasionalnya yaitu untuk mengetahui perbedaan yang signifikan hasil belajar sebelum dan setelah menggunakan *model problem based learning* berbantuan video.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Guru

Dapat memberi masukan dan pertimbangan dalam mengambil kebijakan untuk menerapkan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan keadaan pandemi sekarang untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

1.5.2 Bagi Siswa

Sebagai sarana untuk meningkatkan hasil belajar melalui proses pembelajaran yang menggunakan model Problem based learning dengan berbantuan video pembelajaran.

1.5.3 Bagi Peneliti

Penelitian ini merupakan sarana untuk memperoleh pengalaman bagi peneliti sesuai dengan bidang ilmu dan juga sebagai penunjang profesi guru apabila peneliti nantinya terjun ke dunia kerja sebagai guru.