

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara yang memiliki sistem pendidikan berbasis kurikulum. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kurikulum adalah perangkat mata pelajaran yang diajarkan pada lembaga pendidikan (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, 2016a). Kurikulum digunakan sebagai perencanaan pembelajaran yang disajikan kepada siswa untuk dijalani hingga siswa tersebut lulus. Kurikulum mengatur semua kegiatan pembelajaran yang berlangsung di kelas. Dalam sejarah penggunaan kurikulum di Indonesia setelah merdeka, ada sepuluh kurikulum yang pernah dipakai yaitu kurikulum pascakemerdekaan 1947, 1949, 1952, 1964, 1968, 1975, 1984, 1994, dan KBK yang disempurnakan menjadi kurikulum KTSP atau Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Pada setiap periode kurikulum yang pernah diberlakukan tersebut model konsep kurikulum yang digunakan, serta jumlah jenis mata pelajaran berikut kedalaman dan keluasannya tidak sama (Rohman, 2012).

Pada tahun 2021, kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum 2013. Kurikulum ini menekankan pembelajaran *Student Center*, dimana siswa sebagai aktor utama dalam pembelajaran dituntut untuk lebih aktif, kreatif dan berkarakter. Peran guru hanya sebagai fasilitator untuk menunjang berlangsungnya kegiatan belajar. Guru tidak lagi dijadikan sebagai sumber satu-satunya siswa dalam mendapatkan ilmu pengetahuan tetapi siswa diberikan kebebasan dalam menggali pengetahuannya sendiri dari sumber manapun yang bisa dijadikan sebagai rujukan. Kurikulum 2013 mengalami revisi dalam perkembangannya untuk penyempurnaan dari kurikulum tersebut. Evaluasi terus dilakukan oleh pemerintah dalam menyajikan kurikulum yang sesuai dengan kondisi global saat ini.

Kurikulum 2013 Revisi juga menekankan kepada guru untuk siap menjadi fasilitator dalam kegiatan belajar mengajar. Peran guru disini adalah mendesain pembelajaran agar siswa nantinya bisa aktif, kreatif dan menemukan cara belajar yang sesuai dengan kemampuannya. Gagne dkk menyatakan bahwa desain pembelajaran adalah sebuah usaha dalam membantu proses belajar seseorang,

dimana proses belajar itu sendiri mempunyai tahapan segera dan jangka panjang (Gagne, R.M., 1992). Dalam hal ini bagaimana guru bisa membantu proses belajar siswa sehingga sesuai dengan *output* yang diharapkan kurikulum. Salah satu bentuk nyata guru bisa membantu proses belajar siswa adalah dengan pemberian media pembelajaran dan bahan ajar. Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang membantu proses jalannya pembelajaran supaya lebih mudah dan efisien. Fungsi media pembelajaran untuk mengatur dan membimbing pendidik menyampaikan pesan atau materi kepada penerima pesan yaitu peserta didik supaya materi bisa diserap dan terstimulus pada daya berpikir kognitif peserta didik (Indriyani, 2019). Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (Hamalik, 1986). Oleh karena itu, pemilihan atau pembuatan media pembelajaran sangat penting untuk diperhatikan guru khususnya dalam mengarahkan siswa pada konteks *Higher Order Thinking Skills* (HOTS).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membuat dunia pendidikan terus bergerak memunculkan media pembelajaran baru sebagai bentuk penyesuaian terhadap perkembangan tersebut. Salah satu cara untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran adalah dengan memanfaatkan teknologi jarak jauh sistem pembelajaran melalui pembelajaran secara elektronik atau lebih dikenal dengan *e-learning*. *E-learning* juga bisa diartikan sebagai pembelajaran melalui media elektronik. Melalui *e-learning*, materi pembelajaran dapat diakses kapan saja dan dari mana saja, selain itu materi dapat diperkaya dengan berbagai pembelajaran sumber daya termasuk multimedia dapat dengan cepat diperbarui oleh guru (Saehana et al., 2018). Media pembelajaran elektronik ini dapat dibuat menggunakan *software* tertentu contohnya adalah *Google Sites* sehingga dihasilkan media pembelajaran elektronik berupa *website*. *Google Sites* adalah aplikasi online yang diluncurkan *Google* sejak tahun 2008 untuk menjadikan pembuatan *website* kelas, sekolah atau suatu *project* menjadi semudah mengedit dokumen (Taufik et al., 2018). *Google Sites* sangat mudah digunakan terutama untuk menunjang pembelajaran dengan memaksimalkan fitur-fitur seperti *Google Docs*, *Sheet*, *Forms*, *Calendar*, *Awesome Table* dan lain sebagainya (Ferismayanti, 2012).

Setelah menjadi produk yang layak digunakan, *website* pembelajaran dapat bertindak sebagai pengayaan/tambahan pembelajaran tatap muka di kelas, pengganti sebagian pembelajaran di kelas maupun pengganti seluruh pembelajaran tatap muka di kelas.

Keterbatasan waktu pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran *online* di kelas (masa pandemi) membuat guru sulit untuk memberikan seluruh materi pelajaran secara jelas dengan media konvensional yang ada (papan tulis atau *slide* presentasi). Hal ini dirasakan oleh siswa yang mengikuti pembelajaran tersebut, siswa dituntut untuk memahami materi pelajaran yang banyak dengan waktu yang terbatas. Minimnya waktu pembelajaran berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar salah satunya adalah faktor kurikulum (Slameto, 2010). Kurikulum saat ini hanya memberikan waktu 2 x 45 menit dalam satu minggu untuk mata pelajaran fisika. Fisika merupakan mata pelajaran yang membahas gejala dan fenomena alam yang diungkapkan secara teoritis maupun matematis. Mata pelajaran fisika menggunakan banyak rumus dan teori sehingga dengan waktu yang diatur oleh kurikulum tersebut membuat guru harus memberikan materi tambahan melalui media pembelajaran sebagai pengayaan materi yang disampaikan di kelas. Materi tambahan yang diberikan harus menarik, mudah dipahami dan mudah diakses oleh peserta didik.

Peneliti akan mengembangkan media pembelajaran yang menarik, mudah dipahami dan mudah diakses oleh peserta didik yaitu *website* pembelajaran pengayaan menggunakan *software Google Sites* dengan pendekatan kontekstual sehingga siswa lebih memahami materi yang disampaikan dan kaitannya dengan kehidupan sehari-hari, khusus untuk materi gerak parabola. Gerak parabola merupakan materi yang diajarkan di SMA kelas X pada Kurikulum 2013 Revisi. Gerak parabola pertama kali dijelaskan secara akurat oleh seorang ilmuwan fisika yaitu Galileo Galilei (Giancoli, 2001) dan merupakan salah satu pembahasan dalam mekanika. Berdasarkan data dari Pusat Penilaian Pendidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, mekanika merupakan salah satu materi yang diuji pada ujian nasional. Tahun 2019 mekanika menjadi salah satu materi yang mendapatkan nilai terendah dengan 45,51% siswa menjawab benar di skala nasional. Salah satu soal mengenai gerak parabola hanya dapat dijawab benar

oleh 22% siswa. Soal ini mengukur aplikasi gerak parabola yang diterapkan pada konteks bola yang jatuh dari ujung papan. Sebagian besar siswa tidak dapat menjawab benar soal ini, kemungkinan karena kurangnya kemampuan siswa dalam memahami konteks kasus pada stimulus, menginterpretasikan gambar yang diberikan, menuangkannya pada konsep gerak parabola serta kelemahan kemampuan matematika dalam menyelesaikan perhitungan. Pada soal ini siswa dituntut dapat menentukan variabel kecepatan pada sumbu X atau sumbu Y pada titik awal dan titik akhir, serta resultan kecepatan pada titik tertentu. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengembangkan *website* pembelajaran berbasis *Google Sites* dengan pendekatan kontekstual pada materi gerak parabola SMA kelas X dilengkapi dengan Soal HOTS agar siswa lebih memahami materi ini.

B. Fokus Penelitian

Penelitian ini berfokus pada pengembangan *website* pembelajaran berbasis *Google Sites* dengan pendekatan kontekstual pada materi gerak parabola SMA kelas X yang dilengkapi dengan Soal HOTS.

C. Perumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah, apakah *website* pembelajaran berbasis *Google Sites* dengan pendekatan kontekstual pada materi gerak parabola SMA kelas X yang dilengkapi dengan Soal HOTS ini layak digunakan oleh siswa?

D. Manfaat Hasil Penelitian

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini bermanfaat untuk menyelesaikan tugas akhir peneliti di Universitas Negeri Jakarta dan amal jariyah bagi peneliti.

2. Bagi Siswa

Website pembelajaran yang peneliti kembangkan bisa digunakan sebagai bahan belajar siswa dalam kegiatan belajar.

3. Bagi Guru

Sebagai referensi guru dalam menyajikan media pembelajaran pengayaan kepada siswanya.

4. Peneliti lain

Sebagai referensi dan evaluasi bagi peneliti lain dalam mengembangkan *website* pembelajaran yang lebih baik dari *website* pembelajaran yang peneliti kembangkan ini.

