

BAB I

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Pandemi *Corona Virus Disease* (Covid-19) di Indonesia memberikan dampak kepada seluruh bidang, salah satunya adalah bidang pendidikan (Purwanto et al., 2020). *Social distancing* menjadi pilihan berat bagi setiap negara dalam menerapkan kebijakan untuk pencegahan penyebaran covid-19, karena kebijakan ini berdampak negatif terhadap segala aspek kehidupan (Wicaksana, 2020). Proses pembelajaran secara langsung atau tatap muka ditiadakan sementara sebagai upaya untuk mencegah penyebaran virus Covid-19 di lingkungan sekolah. Sebanyak 28,6 juta siswa dari jenjang SD sampai dengan SMA/SMK di berbagai provinsi dan 276 perguruan tinggi negeri dan swasta di Indonesia terdampak Covid-19 (Yuliati, 2020). Salah satu upaya pemerintah dalam menyelesaikan dampak Covid-19 dalam bidang pendidikan adalah dengan melakukan pendidikan jarak jauh (PJJ) sampai sekolah dan perguruan tinggi aman untuk melakukan kegiatan pembelajaran secara normal (Kemendikbud, 2020).

Pelaksanaan PJJ yang dilakukan menggunakan sistem pembelajaran dalam jaringan (daring) atau *online*. Pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran yang dilakukan dengan tidak bertatap muka langsung, tetapi menggunakan *platform* yang dapat membantu proses belajar mengajar yang dilakukan meskipun jarak jauh. Tujuan dari adanya pembelajaran daring ialah memberikan layanan pembelajaran bermutu dalam jaringan yang bersifat masif dan terbuka untuk menjangkau peminat ruang belajar agar lebih banyak dan lebih luas (Sofyana & Rozaq, 2019). Berdasarkan surat edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 4 tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease* (Covid-19), sistem pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa tetapi dilakukan melalui *online* yang menggunakan internet. Guru

harus memastikan kegiatan pembelajaran tetap berjalan, meskipun siswa berada di rumah (Harnani, 2020).

Pada hakikatnya pembelajaran adalah proses untuk mengatur dan mengorganisasi seluruh lingkungan yang ada disekitar siswa sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong siswa melakukan proses belajar (Pane & Darwis Dasopang, 2017). Kegiatan pembelajaran memiliki beberapa komponen yang saling mempengaruhi, yaitu guru dan siswa (Hamalik, 2019). Selain kedua komponen tersebut, terdapat komponen lain yang keberadaannya mempunyai peran cukup penting yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peran sebagai jembatan penyampaian isi materi dari guru kepada siswa, sehingga siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan baik. Media pembelajaran adalah alat atau bentuk stimulus yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran (Rusman et al., 2012).

Dalam era kemajuan teknologi dan pandemi Covid-19 seperti ini, tentu saja media pembelajaran yang digunakan mengalami berbagai perubahan dengan tujuan untuk tetap dapat menjangkau seluruh peserta didik. Internet telah dipadukan menjadi sebuah alat yang digunakan untuk melengkapi aktivitas pembelajaran (Martins, 2015). Namun di Indonesia pembelajaran menggunakan media daring belum maksimal dalam pelaksanaannya. Pendidik maupun peserta didik belum terbiasa dalam kegiatan pembelajaran secara daring. Walaupun saat ini sejalan dengan era revolusi industri yang mendorong kemajuan teknologi dan kemudahan internet yang sangat luas pada kenyataannya belum menjamin seluruh kalangan masyarakat khususnya pendidik dan peserta didik paham akan menggunakan teknologi informasi dalam pembelajaran secara maksimal.

Selain itu terdapat permasalahan lain dari pembelajaran daring, yaitu keadaan ekonomi yang belum memadai sehingga menyebabkan peserta didik belum memiliki perangkat pembelajaran daring yang mendukung proses pembelajaran, perbedaan metode belajar antar peserta didik, dan letak geografis yang kurang mendukung dalam jaringan internet sehingga menyebabkan gangguan dalam pembelajaran seperti tidak tersambungannya peserta didik ke dalam kelas daring yang

sedang berlangsung dalam satu waktu dikarenakan kekuatan sinyal internet yang tidak stabil bahkan tidak terdeteksi (PUSDATIN KEMDIKBUD, 2020).

Permasalahan diatas menyebabkan tidak maksimalnya pelaksanaan PJJ yang dilakukan secara daring bahkan dapat menimbulkan masalah baru, yaitu menurunnya hasil belajar peserta didik. Untuk itu, perlu diadakan suatu perubahan yang lebih kreatif dan inovatif dalam penggunaan teknologi informasi untuk proses PJJ daring. Perubahan dapat dilakukan dengan melakukan penggunaan media pembelajaran daring secara maksimal, baik dalam segi isi materi maupun kemudahan dalam proses mengakses materi oleh peserta didik. Terdapat berbagai media yang pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran secara daring atau yang lebih dikenal dengan istilah *Learning Management System (LMS)*. Terdapat berbagai jenis LMS yang digunakan seperti Edmodo, *Schoology*, *Google Classroom*, *Blackboard*, *Moodle*, dan yang lainnya. Pada penelitian ini LMS yang digunakan dalam proses pengembangan media pembelajaran adalah *google classroom*.

Google classroom dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar mandiri yang dapat menunjang proses PJJ, sehingga peserta didik dapat secara bebas dalam mengakses materi pembelajaran sesuai dengan rentang waktu yang sudah ditentukan sebelumnya (Ernawati, 2018). *Google classroom* atau ruang kelas *google* merupakan suatu serambi pembelajaran campuran untuk ruang lingkup pendidikan yang dapat memudahkan pengajar dalam membuat, membagikan dan menggolongkan setiap penugasan tanpa kertas (Mayasari et al., 2019).

Proses pembelajaran yang terjadi secara PJJ tentu akan berbeda dengan proses pembelajaran secara langsung. Adapun salah satu metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran PJJ adalah *blended learning*. *Blended learning* merupakan penggabungan antara pembelajaran tatap muka dan pemanfaatan sumber daya jaringan internet sebagai suplemen pembelajaran (Pannen et al., 2016). *Blended learning* terdiri atas dua fase utama yaitu fase sinkron dan asinkron. Pada fase sinkron proses pembelajaran dilakukan secara langsung melalui tatap muka daring dengan menggunakan aplikasi yang terhubung dengan internet, sedangkan pada fase asinkron pembelajaran dilakukan oleh peserta didik secara mandiri dengan

mempelajari bahan ajar yang sudah guru berikan dalam sebuah aplikasi sehingga peserta didik dapat dengan bebas mengakses bahan ajar dimanapun dan kapanpun. Namun bahan ajar yang tersedia perlu disesuaikan dengan model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran (Ernawati & Wilodati, 2020).

Salah satu tujuan pembelajaran adalah terjadinya pola pikir mendasar peserta didik yang sebelumnya tidak mengetahui suatu hal menjadi mengetahui dan memahami bahkan dapat menyelesaikan suatu masalah. Terdapat banyak model pembelajaran yang dikembangkan dalam dunia pendidikan, salah satunya adalah *transformative learning* yang pada proses pembelajarannya berfokus kepada perubahan pola pikir peserta didik sebagai hasil dari proses pembelajaran yang telah dilaksanakan (Rosmilawati, 2017). *Transformative learning* biasanya digunakan secara langsung oleh guru sehingga dibutuhkan pengembangan terhadap *transformative learning* yang dilakukan secara daring.

Fluida dinamis adalah salah satu materi fisika kelas XI SMA. Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SMAN 5 Palangka Raya sebanyak 74,1% peserta didik menyatakan bahwa fluida dinamis merupakan materi yang sulit, jika dibandingkan dengan materi fluida statis yang mendapat persentase kesulitan sebesar 18,5% dan materi elastisitas sebesar 7,4% (Komariyah et al., 2021). Hasil penelitian lain menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah pada fluida dinamis yang dimiliki siswa yaitu kemampuan mengorganisasi informasi dari situasi masalah baik secara simbolik maupun visual sebesar 30%, memilih konsep dan prinsip fisika yang tepat dari masalah yang diberikan sebesar 33%, mengarahkan pada pendekatan fisika yang diambil dalam kondisi khusus pada masalah yang diberikan sebesar 7%, penggunaan prosedur matematis yang tepat sebesar 26%, mengarahkan pada perkembangan solusi yang logis, koheren, fokus pada tujuan, dan konsisten sebesar 0% (Makrufi, 2016). Penelitian yang dilakukan di SMA Batik 2 Surakarta menunjukkan keterampilan berpikir kritis siswa pada indikator *focus* (23%), *reason* (22%), *inference* (15%), *situation* (16%), *clarity* (14%), dan *overview* (10%) yang menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kritis siswa di SMA Batik 2 Surakarta masih tergolong rendah (Affandy et al., 2019). Penelitian di salah satu sekolah di Bandung menunjukkan analisis data diperoleh sebesar 65,32% siswa mengalami miskonsepsi, 13,06% siswa kurang paham, 6,76% siswa

beruntung/kurang percaya diri dan 14,86% memiliki pengetahuan ilmiah tentang konsep fluida dinamis (Saputra et al., 2019).

Berdasarkan permasalahan dan uraian diatas, maka dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Asynchronous* Berbasis *Transformative learning* Berbantuan *Google Classroom* pada Materi Fluida Dinamis”

Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dideskripsikan maka fokus penelitian dalam skripsi ini adalah pengembangan media pembelajaran *asynchronous* berbasis *transformative learning* berbantuan *google classroom* pada materi fluida dinamis.

Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan fokus penelitian, rumusan masalah dalam penelitian adalah “Apakah media pembelajaran *asynchronous* berbasis *transformative learning* berbantuan *google classroom* pada materi Fluida Dinamis layak digunakan?”

Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian pengembangan media pembelajaran *asynchronous* berbasis *transformative learning* berbantuan *google classroom* pada materi fluida dinamis diharapkan berguna bagi:

A. Bagi peserta didik dan calon pendidik

1. Dapat digunakan sebagai sarana penunjang dalam kegiatan pembelajaran
2. Dapat memberikan semangat kepada peserta didik untuk mengembangkan media pembelajaran *asynchronous* berbasis *transformative learning* sebagai sarana pembelajaran bagi peserta didik.

B. Bagi penulis selanjutnya

Dapat dijadikan bahan kajian dalam mengembangkan media pembelajaran *asynchronous* berbasis *transformative learning* yang lebih baik.