

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan zaman dengan segala kemajuan peradaban yang ditawarkan sejalan dengan tuntutan yang semakin diharapkan pada segala bidang, terutama pendidikan. Tuntutan abad ke-21 terhadap dunia pendidikan menginginkan peserta didik memiliki potensi diri agar bisa menjadi insan berguna di masyarakat kelak. Potensi diri tersebut meliputi keterampilan berpikir kritis, kreatif, mampu menciptakan inovasi, dan mampu bekerja sama untuk menyelesaikan masalah yang terjadi pada masyarakat (Rotherham & Willingham, 2009).

Pendidikan di Indonesia sayangnya belum menjawab tuntutan tersebut. Pembelajaran di kelas, termasuk pembelajaran Biologi di SMP, masih mengacu pada kepentingan utama yaitu peserta didik lulus ujian sehingga menganggap bahwa pengembangan keterampilan yang harus dimiliki oleh peserta didik hanya menjadi penghambat dalam pembelajaran. Padahal, keterampilan diri tersebut penting dimiliki oleh peserta didik dalam menjawab tuntutan abad ke-21 (Corebima, 2016). Oleh karena itu, dibutuhkan solusi untuk mewujudkan pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik dalam mencapai hasil belajar yang diinginkan tanpa melupakan pengembangan potensi diri.

Salah satu solusinya adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* (*PBL*) yang sangat didukung oleh para ahli dalam menjawab tuntutan abad ke-21 (Rotherham & Willingham, 2009). Model *PBL* adalah pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi kuliah atau materi pelajaran (Sudarman, 2007) yang dapat memberdayakan keterampilan berpikir (Corebima, 2016).

Pengaruh *PBL* terhadap hasil belajar telah dibuktikan dari banyak penelitian, salah satunya adalah penelitian yang menunjukkan bahwa *PBL*

memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar dibandingkan metode demonstrasi (Wulandari & Surjono, 2013). Pada penelitian lainnya, penerapan *PBL* menghasilkan nilai hasil belajar yang lebih tinggi dibanding metode konvensional (Karmana, 2011).

Dibalik kelebihan yang ditawarkan *PBL*, model ini memiliki kelemahan utama yaitu pelaksanaan *PBL* membutuhkan waktu yang tidak sedikit dikarenakan menggali suatu pembelajaran dari masalah di dunia nyata tidak semudah sekedar memberikan materi secara langsung kepada peserta didik (Sanjaya, 2008). Oleh karena itu, pelaksanaan *PBL* perlu menerapkan sebuah solusi yang dapat memfasilitasi jangka waktu yang dibutuhkan namun tidak terhalangi oleh jadwal pelajaran formal yang terbatas. Salah satu solusinya adalah menerapkan *PBL* dengan *E-Learning*.

E-Learning merupakan salah satu bentuk dari kemajuan teknologi pada abad ke-21 yang dapat memudahkan segala segi kehidupan manusia, termasuk pendidikan menjadi lebih murah, efisien, dan demokratis (Agustina, 2013). Kemudahan yang ditawarkan *E-Learning* yaitu memungkinkannya tercapai bahan ajar ke peserta didik dengan menggunakan media internet, intranet, atau jaringan computer lainnya (Hartley, 2001). Berbeda dengan pembelajaran konvensional yang hanya menerapkan tatap muka antara guru dengan peserta didik, *E-Learning* menciptakan pembelajaran yang tidak terikat lokasi dan waktu sehingga lebih fleksibel, interaktif, komunikatif, dan dinamis (Kratochvil, 2013).

Pada pelaksanaannya, *E-Learning* menggunakan berbagai macam teknologi sebagai jalannya pembelajaran, salah satunya adalah *social media*. *Social media* adalah suatu istilah yang muncul pada abad ke-21 untuk mendefinisikan secara luas berbagai macam jaringan internet atau teknologi yang menitikberatkan pada aspek sosial dari penggunaan internet, seperti wadah untuk berkomunikasi, berkolaborasi, dan berekspresi dengan kreatif, salah satunya adalah LINE (Dabbagh & Kitsantas, 2012). LINE adalah sebuah aplikasi berbasis *social media* yang didirikan di Jepang pada tahun 2011 dimana namanya terinspirasi dari antrian (*line*) korban gempa dan tsunami Tohoku di depan telepon umum untuk mengabari kerabatnya (Stampfel, 2013). Kelebihan

LINE adalah mampu berkirim pesan dengan cepat, membagikan foto dan video, memfasilitasi *two-way* video, dan mempunyai berbagai emoji atau stiker yang dapat menambah variasi pada interaksi antar pengguna (Lim, 2015), serta dapat membentuk grup dapat memfasilitasi anggotanya untuk memposting *notes* di grup tersebut yang dapat dimanfaatkan untuk tempat diskusi antar anggota.

Menilik fakta jumlah pengguna LINE yang cukup besar yaitu 12% dari pengguna *social media* di Indonesia (Kamp, 2016) dan banyaknya fasilitas pada LINE, *social media* ini dapat dimanfaatkan untuk dijadikan sebagai sebuah bentuk *E-Learning*. *E-Learning* yang diadakan dalam aplikasi ini dapat menambah interaksi guru dengan peserta didik atau antar peserta didik di luar waktu jam pelajaran. Tidak salah jika *E-Learning* ini pun menjadi salah satu upaya dalam peningkatan pendidikan formal pada abad ke-21 ini, termasuk hasil belajar peserta didik (Ibezim, 2013).

Hal itu telah dibuktikan dengan penelitian yang menemukan bahwa penerapan *E-Learning* pada Biologi dengan materi sistem gerak di SMAN 1 Unggaran dan mendapatkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen lebih besar 21% daripada kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional (Murdiyani, 2012). Selain itu, *E-Learning* juga mampu meningkatkan hasil belajar kognitif Fisika di SMP Negeri 4 Surabaya (Sudibjo & Wasis, 2013).

E-Learning yang memiliki fungsi dapat mengganti kegiatan belajar dengan menerapkannya pada sebuah pembelajaran menggunakan model pembelajaran juga dapat digunakan pada pembelajaran *PBL* (Siahaan, 2003). Penerapan keduanya juga telah diketahui dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik, sebagaimana penelitian yang dilakukan kepada mahasiswa administrasi bisnis di Turki dimana hasil *post-test* kelompok yang menerapkan *PBL* dengan *E-Learning* lebih tinggi daripada kelompok yang menggunakan *E-Learning* saja (Baturay & Bay, 2010) dan penelitian kepada mahasiswa kedokteran di *Akdeniz University School of Medicine* mendapatkan hasil bahwa skor rata-rata mahasiswa yang menerapkan *PBL* dengan *E-Learning* lebih tinggi daripada mahasiswa yang menerapkan *PBL* saja (Gurpinar, Zayim, Ozenci, & Alimoglu, 2009).

Berdasarkan pembahasan tersebut, maka dapat diketahui bahwa penerapan *PBL* dan *social media E-Learning* dapat meningkatkan hasil belajar tanpa melupakan pengembangan potensi peserta didik yang diinginkan di abad ke21. Hal ini juga bisa menjadi salah satu solusi dalam meningkatkan nilai IPA kelas 8 di SMPIT Asy-Syukriyyah, Tangerang. Hasil wawancara dengan guru IPA diketahui bahwa rata-rata nilai IPA kelas 8 yaitu 60-75% peserta didik mendapatkan nilai di atas KKM yaitu 75. Salah satu masalah yang sangat dirasakan adalah waktu belajar formal yang terpotong oleh berbagai kegiatan sekunder sekolah serta tingkat kesulitan soal yang dibuat lebih tinggi pada soal Fisika, sementara soal untuk materi Biologi dibuat standar. Namun, materi bab Sistem Pencernaan yang dibuat standar pun ternyata masih menghasilkan tingkat kelulusan pada ujian peserta didik sebesar 70%.

Meskipun, penerapan *PBL* yang membutuhkan waktu lebih panjang sesuai dengan kelebihan *E-Learning* yang bersifat fleksibel dan tidak terhalang jam pelajaran formal, hal ini masih perlu diuji kembali mengingat kelebihan pembelajaran tatap muka yang tidak bisa diabaikan dalam menanggapi dengan cepat pengaruh pembelajaran dari respon peserta didik (Husamah, 2014). Oleh karena itu, hal ini dapat dijadikan sebagai dasar dari penelitian dengan judul “Pengaruh *Problem Based Learning* menggunakan *Social Media E-Learning* Terhadap Hasil Belajar Sistem Pencernaan Peserta Didik SMP.”

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat diperoleh identifikasi masalah, yaitu:

1. Pembelajaran di Indonesia masih berkuat untuk meluluskan peserta didik secara kognitif sehingga mengabaikan pengembangan keterampilan pada peserta didik dalam menjawab tuntutan abad ke-21.
2. Penerapan *PBL* dapat menjawab tuntutan abad ke-21, namun pada pelaksanaannya model ini memiliki kelemahan utama yaitu memerlukan waktu yang lebih lama.

3. *E-Learning* yang menggunakan *social media* sesuai dengan kebutuhan *PBL* yang memerlukan waktu lebih lama, namun pada pelaksanaannya kerap dibandingkan dengan pertemuan tatap muka.
4. Pengaruh penerapan model pembelajaran *PBL* menggunakan *social media E-Learning* daripada *PBL* dengan tatap muka terhadap hasil belajar kognitif Sistem Pencernaan peserta didik SMP.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti melakukan pembatasan masalah pada pengaruh penerapan model pembelajaran *PBL* menggunakan *social media E-Learning* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik SMP pada materi Sistem Pencernaan.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “apakah terdapat pengaruh penerapan model *PBL* menggunakan *social media E-Learning* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik SMP pada materi Sistem Pencernaan?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan model *PBL* menggunakan *social media E-Learning* terhadap hasil belajar kognitif Biologi peserta didik SMP pada materi Sistem Pencernaan.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi guru: Penelitian ini sebagai salah satu pilihan tambahan variasi dalam pembelajaran Biologi di kelas dan sebagai bahan pemikiran untuk mengetahui peranan model dan metode pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan diri peserta didik.
2. Bagi lembaga/sekolah: Penelitian ini sebagai salah satu penambahan variasi yang dapat ditawarkan dalam pembelajaran Biologi di kelas dan

sebagai salah satu solusi dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik.

3. Bagi mahasiswa: Penelitian ini sebagai sumbangsih ilmu pengetahuan dan sebagai bahan/ sumber penelitian selanjutnya.