

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses seseorang untuk mendapatkan sebuah ilmu pengetahuan demi meningkatkan progres diri agar memiliki pemikiran yang kritis, efektif dan lebih maju. Proses pendidikan sudah diterapkan sejak zaman dahulu dan bisa disebut sebagai proses yang berlangsung secara turun-temurun dan membuat manusia menjadi lebih maju dalam berpikir dari masa ke masa. Seperti yang tertuang pada UUD RI No. 20 (2003) menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha seseorang yang telah direncanakan dalam menciptakan sebuah pembelajaran yang di mana siswa dapat menjadi diri sendiri dalam proses perkembangan diri, pribadi, keilmuan, adab dan akhlak serta kemampuan dalam diri, negara dan lingkungan. Pendidikan pastinya memiliki peluang dan juga tantangan dari masa ke masa, pendidikan di seluruh dunia pada saat ini mengalami tantangan di mana *pandemic* yang ada seluruh dunia mengakibatkan terbatasnya mobilitas manusia termasuk dunia pendidikan.

Pendidikan daring yang berlangsung di Indonesia dilaksanakan demi memenuhi hak dan kewajiban peserta didik pada saat pandemi covid-19 ini berlangsung. Adapun maksud dan tujuan pendidikan dan pembelajaran dalam jaringan ini tertuang dalam Sesjen SE (2020) terkait kebijakan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar akibat pandemi di rumah, khususnya:

1. Menjamin penghormatan terhadap hak siswa dalam mengakses pendidikan dimanapun pada pandemi; 2. Menjaga seluruh lapisan sekolah dari dampak pandemi; 3. Menjaga seluruh lapisan sekolah yang berpotensi terdampak oleh penularan dan penyebaran; dan 4. Menjamin pemberian dukungan penuh dalam hal apapun yang diberikan kepada guru, siswa, serta anggota keluarga di rumah. Meskipun kegiatan belajar mengajar daring berlangsung serupa dengan pembelajaran tatap muka, namun sistem pembelajaran ini bisa dibilang masih baru dan memiliki berbagai permasalahan, salah satunya adalah siswa merasa bosan saat pembelajaran daring, sehingga dapat menyebabkan rendahnya kemampuan kesiapan siswa untuk pembelajaran *online*..

Pembelajaran daring yang dinilai masih baru memunculkan berbagai permasalahan dalam proses pembelajaran yang dialami oleh pelaku pendidikan seperti guru, siswa dan orang tua. Siswa yang masih bertumpu pada guru menyebabkan siswa belajar menunggu arahan dari guru, karena itulah pada pembelajaran daring siswa harus mempunyai kemandirian belajar. Menurut Nursa (2013) mandiri dalam belajar merupakan kemauan seseorang dalam belajar, kemauan dan tanggungjawab sendiri, tidak dengan dorongan orang lain dan tanpa mampu mempertanggungjawabkan perbuatannya diri tersebut. Pelajar yang mampu melaksanakan tugas akademik tidak dengan bantuan pihak lain. Permasalahan dari pembelajaran daring terjadi karena kurang siapnya pelaku pendidikan, yang mana pembelajaran daring yang dilaksanakan bersifat pasif. Hal tersebut menunjuk pada salah satu indikator kemandirian belajar.

Menurut Rohaeti (2013) penyebab rendahnya kemandirian belajar adalah minimnya keterlibatan siswa dalam melaksanakan kbm secara aktif yang dapat melatih belajar mandiri. Kemandirian siswa dalam belajar dapat dilihat dari berbagai faktor, salah satunya disebutkan oleh Pardjono (2007) Ada kemungkinan perbedaan kemandirian akademik disebabkan oleh upaya pihak sekolah atau guru masing-masing. Semakin siswa bergantung dengan yang diarahkan oleh guru, maka membuat kemandirian belajar siswa tersebut berkurang. Menurut Mardi et al (2021) keterampilan dan kemampuan yang identik dengan Keterampilan yang harus dimiliki seorang guru antara lain pedagogi, interpersonal, sosial, serta profesionalitas.

Menurut Jumaisyaroh (2015) Kemandirian dalam belajar belum tersosialisasikan dan dikembangkan pada diri siswa, mereka memandang guru sebagai satu-satunya sumber ilmu pengetahuan sehingga menjadikan siswa bergantung pada orang lain khususnya guru. Peserta didik dengan nol pengetahuan dalam pembelajaran seringkali merasa sulit dalam memotivasi dirinya untuk berkembang, lain halnya pada peserta didik yang mempunyai pengetahuan dan sadar akan potensi dirinya. Siswa yang mandiri dalam kegiatan belajar mengajar akan cenderung mandiri dan sadar akan tanggung jawabnya, sehingga sulit untuk bergantung pada orang lain. Dengan cara ini, pembelajaran mandiri membuat siswa bertanggung jawab dalam mengambil keputusan mengenai pembelajaran mereka dan memberi mereka kemampuan untuk mengimplementasikan keputusan yang mereka buat. (Mulyaningsih, 2014).

Prinsipnya, pendidikan di sekolah itu mengacu pada proses belajar dan mengajar. Pada prosesnya tidak tentu pembelajaran belajar dengan baik, karena terdapat beberapa hambatan yang pada umumnya terjadi dalam proses tersebut. Menurut Syarif (2012) pembelajaran di sekolah tersebut terkait kurikulum dikembangkan oleh segala pihak. Silabus berisi seperangkat kriteria kompetensi yang harus dipenuhi, dan salah satu dari indikator yang terdapat pada siswa yaitu keterampilan berpikir kreatif, yaitu kemampuan diri untuk berkreasi, sejalan dengan Campbell kreativitas merupakan gagasan pemikiran inovatif, berguna juga bisa dipahami oleh manusia. Keterampilan berpikir kreatif juga dipahami keahlian menyusun beberapa hal dan menggabungkannya ke dalam sesuatu yang lebih baru. Mempelajari beberapa jenis pengetahuan yang membantu pemahaman sains akan meningkatkan keterampilan berpikir kreatif.

Kemudian, prestasi belajar siswa juga harusnya sesuai apa yang telah dipelajarinya dari materi pembelajaran dan biasanya dinyatakan dalam bentuk rapor atau hasil studi setiap mata pelajaran. Prestasi belajar membutuhkan berbagai kondisi belajar internal dan eksternal. Metode pembelajaran sering kali hanya cocok sebagian untuk mempelajari jenis konten tertentu. Dengan kata lain, metode pembelajaran yang berbeda diperlukan untuk mempelajari berbagai jenis konten dalam kondisi yang berbeda (Dangnga & Muis, 2015).

Pembelajaran daring atau dikenal dengan pjj menggunakan sistem di mana pembelajaran yang dilaksanakan berupa pembelajaran tatap muka namun dilaksanakan secara *online*. Pembelajaran tersebut merupakan pemanfaatan langsung dari internet yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran,

dalam pemanfaatan internet salah satunya adalah model *blended learning*. Menurut Utomo & Wihartanti (2019) *blended learnings models* merupakan kegiatan pembelajaran yang menggabungkan dua metode yaitu kegiatan pembelajaran melalui daring serta luring. Model *blended learning* sangat efektif untuk menunjang pembelajaran yang saat ini mengalami tantangan baru. Menurut Mutaqin. et. al (2016) model *blended learning* dapat dimanfaatkan mendiskusikan bahan pembelajaran yang ada di media *e-learning*.

*Blended learning model* bisa juga dijadikan sebagai jenis pengajaran yang berbeda karena hal ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam studi mereka sekaligus meningkatkan kapasitas berpikir kreatif mereka. Pembelajaran campuran didukung oleh media Google Kelas, yang memiliki manfaat membantu guru menghemat waktu dan mengontrol pelajaran, sekaligus meningkatkan *interaktivitas*. Penggunaan *blended learning models* dilaksanakan dengan menggunakan media seperti komputer, laptop dan juga gawai yang terhubung dengan jaringan internet. Guru dapat menggunakannya untuk melaksanakan proses proses belajar akan efektif karena pembelajaran bisa dilakukan bersama-sama. Menurut Arham & Dwiningsih (2016) Penggunaan *blended learning models* bisa memngefisiensikan waktu siswa dalam belajar. Fitur khususnya adalah memungkinkan pembelajaran sinkron (bergantung pada waktu) dan asinkron (tidak bergantung pada waktu)..

Menurut Hana (2021) Berkat pembelajaran asosiatif, Sistem pengajaran menjadi lebih fleksibel dan non-kaku. Metode *blended learning* yang ada saat ini terdiri dari empat tahap pembelajaran: tahap pertama (pengumpulan informasi),

tahap kedua (memberikan bimbingan kepada peserta didik), tahap ketiga (praktik, baik praktik nyata maupun simulasi), dan tahap keempat (penilaian, pembelajaran).) menggunakan fitur pembelajaran kelas di Google. Menurut Wijayanti et al., (2017) berpendapat bahwa untuk mencapai *blended learning* diperlukan sebuah alat khusus dalam pembelajaran, salah satunya adalah LMS, LMS mempunyai beberapa pendukung fitur dalam pembelajaran berbasis daring, seperti tugas, kuis, jenis informasi akademik, sumber belajar, diskusi dan juga pengolahan data siswa. Model *blended learning* tidak bisa lepas dari pemanfaatan aplikasi *e-learning*. Perusahaan raksasa Google mengeluarkan perangkat lunak bernama “Google Classroom” Aplikasi *google classroom* merupakan salah satu dari banyak LMS, dalam aplikasi tersebut banyak menawarkan layanan seperti diskusi, tugas, dan lainnya yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran dan melatih kemandirian belajar siswa. *Blended learning models* juga dapat digabung dengan alat lainnya seperti gcr.

Gcr merupakan alat yang cukup banyak digunakan, termasuk di Indonesia sebab *classroom* adalah bentuk dari cerminan pembelajaran yang terstruktur juga sangat praktis untuk diterapkan pada pembelajaran di kelas saat ini. Menurut Haka et al., (2020) Pembelajaran campuran didukung oleh media Google Kelas, yang memiliki manfaat membantu guru menghemat waktu dan mengontrol pelajaran, sekaligus meningkatkan interaktivitas.. Dalam pengaplikasian *google classroom* tentunya diperlukan seseorang yang dapat menggunakan aplikasi tersebut guna berhasilnya program pembelajaran, maka itu peran guru sangat diperlukan untuk

membuat model *blended learning* yang dibantu oleh *google classroom* dapat efektif dilaksanakan.

Menurut UU RI Tahun (2003) Sistem Nasional Pendidikan Pendidikan Dasar menyatakan bahwa pendidik adalah orang profesional yang mempunyai tanggung jawab merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi suatu proses pembelajaran., dan mengarahkan mengarahkan, melatih, dan menyelenggarakan penelitian serta bekerja untuk kepentingan umum . Peran guru dalam pembelajaran daring sangat diperlukan, terlebih demi membuat para siswanya dapat belajar secara mandiri. Pembelajaran daring memang sangat diperlukan bimbingan dan arahan dari guru dan juga pemantauan dari orang tua sehingga siswa mendapatkan dorongan dalam proses pembelajaran. Menurut Heryandi (2019) Peran guru pada setiap kegiatan belajar mengajar mempunyai daya tarik serta ciri khas masing-masing terhadap pemahaman peserta didik ketika menyerap pelajaran. Guru juga harus mampu merencanakan dan menerjemahkan bahan ajar yang bersifat statis ke dalam kegiatan dalam proses pembelajaran. Perkembangan pembelajaran yang saat ini berlangsung sejalan dengan berkembangnya teknologi yang pesat dapat membuat guru memiliki kesempatan dan peluang untuk meningkatkan kemampuannya secara profesional, dengan memanfaatkan teknologi guru dapat meminimalisir permasalahan yang terjadi dikelas dan juga *me-refresh* pembelajaran yang selama ini dinilai monoton.

Hal tersebut sejalan oleh penelitian dari Megawanti et al (2020) *pandemic* yang melanda Indonesia mengakibatkan beberapa tipe pembelajaran di Indonesia khususnya beberapa sekolah mengalami perubahan menjadi (PJJ) atau

pembelajaran jarak jauh, *homelearning* atau biasa disebut *school form home* (SFH). Akibatnya, metode pengajaran yang ketat berdasarkan ceramah dan tatap muka beralih drastis sangatlah berisiko. Selain itu, setelah melakukan pendalaman dengan siswa, terdapat lebih memilih belajar di kelas karena lebih efektif dibandingkan belajar di rumah. Banyak responden juga menyatakan perlunya instruksi yang jelas dan panjang lebar dari seorang guru. Namun, mereka tidak dapat memperoleh instruksi ini secara online dan malah harus mencarinya di berbagai komunitas pembelajaran online yang berbeda.

Hasil survei pra-penelitian yang diisi oleh 56 responden diketahui bahwa 85,7% siswa menggunakan aplikasi *google classroom*. Hal tersebut juga didukung oleh pernyataan guru ekonomi yang menggunakan aplikasi *google classroom* selama proses pembelajaran. Hal itu dikarenakan mudahnya pengoperasian aplikasi dan juga dalam mengolah data hasil ujian dan tugas. Dalam survei tersebut juga dilampirkan aplikasi lain dalam pembelajaran yaitu *zoom meeting* dan aplikasi *meet by google* biasanya digunakan untuk membantu pembelajaran.

Mendasari hal di atas, serta didukung oleh prosesi observasi dan tanya jawab langsung pada guru ekonomi, (Ibu Lara Hijriani, M.Pd) secara universal penerapan pendidikan daring yang dicoba di SMAN 62 Jakarta telah Pertama, pembelajaran tatap muka tidak diperbolehkan. Dari hasil wawancara terlihat bahwa pembelajaran mandiri siswa di SMAN 62 Jakarta belum maksimal, hal ini bermula dari mulai pembelajaran daring, ketika guru memberikan pekerjaan rumah kepada siswa, siswa sangat bersemangat. lakukan. , dan semua siswa menyerahkan pekerjaan rumahnya tepat waktu, namun waktu yang diberikan untuk pekerjaan rumah siswa



semakin berkurang, terkadang siswa terlambat menyerahkan pekerjaan rumah, sehingga guru SMAN 62 Jakarta berupaya untuk menjamin kemandirian akademik siswa dalam pembelajaran online dengan mengalokasikan waktu ekstra. mengumpulkan pekerjaan rumah.

Berdasarkan *research gap* yang sudah peneliti paparkan, peneliti berminat untuk melanjutkan kedalam skripsi berjudul “Pengaruh Model *Blended Learning* (Berbasis *Google Classroom*) dan Kemandirian Belajar Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMAN 62 Jakarta”

## 1.2 Pertanyaan Penelitian

Setelah mengetahui permasalahan di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi beberapa masalah berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan tingkat keterampilan berpikir kreatif siswa antara kelas dengan model pembelajaran konvensional dan kelas dengan model pembelajaran *Blended learning* berbasis *Google Classroom*?
2. Apakah terdapat perbedaan tingkat keterampilan berpikir kreatif antar siswa dengan tingkat kemandirian belajar rendah dan siswa dengan tingkat kemandirian belajar tinggi?
3. Apakah terdapat interaksi antara metode pembelajaran *Blended Learning* berbasis *Google Classroom* dengan kemandirian belajar terhadap tingkat keterampilan berpikir kreatif siswa?

4. Apakah terdapat perbedaan pengaruh keterampilan berpikir kreatif dalam kelas konvensional dan *Blended Learning* berbasis *Google Classroom* pada siswa yang memiliki tingkat kemandirian belajar yang tinggi?
5. Apakah terdapat perbedaan pengaruh keterampilan berpikir kreatif dalam kelas konvensional dan *Blended Learning* berbasis *Google Classroom* pada siswa yang memiliki tingkat kemandirian belajar yang rendah?
6. Apakah terdapat perbedaan pengaruh keterampilan berpikir kreatif dalam kelas konvensional pada siswa dengan tingkat kemandirian belajar yang tinggi dan rendah?
7. Apakah terdapat perbedaan pengaruh keterampilan berpikir kreatif dalam kelas *Blended Learning* berbasis *Google Classroom* pada siswa dengan tingkat kemandirian belajar yang tinggi dan rendah?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Dalam penelitian ini menunjukkan tujuan sebagai berikut:

1. Menemukan perbedaan tingkat keterampilan berpikir kreatif siswa antara kelas dengan model pembelajaran konvensional dan kelas dengan model pembelajaran *Blended learning* berbasis *Google Classroom*
2. Menemukan perbedaan tingkat keterampilan berpikir kreatif antar siswa dengan tingkat kemandirian belajar rendah dan siswa dengan tingkat kemandirian belajar tinggi
3. Menemukan interaksi antara model pembelajaran *Blended Learning* berbasis *Google Classroom* dengan kemandirian belajar terhadap tingkat keterampilan berpikir kreatif siswa

4. Menemukan perbedaan pengaruh keterampilan berpikir kreatif dalam kelas konvensional dan *Blended Learning* berbasis *Google Classroom* pada siswa yang memiliki tingkat kemandirian belajar yang tinggi
5. Menemukan perbedaan pengaruh keterampilan berpikir kreatif dalam kelas konvensional dan *Blended Learning* berbasis *Google Classroom* pada siswa yang memiliki tingkat kemandirian belajar yang rendah
6. Menemukan perbedaan pengaruh keterampilan berpikir kreatif dalam kelas konvensional pada siswa dengan tingkat kemandirian belajar yang tinggi dan rendah
7. Menemukan perbedaan pengaruh keterampilan berpikir kreatif dalam kelas *Blended Learning* berbasis *Google Classroom* pada siswa dengan tingkat kemandirian belajar yang tinggi dan rendah

#### **1.4 Manfaat penelitian**

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis
  - a) Memberikan informasi terkini untuk mengidentifikasi model pembelajaran efektif yang meningkatkan kegiatan belajar mengajar lebih efektif dan efisien.
  - b) Memberi informasi untuk penelitian ilmiah atau penulisan artikel terkait penggunaan *blended learning models*, aplikasi *Classroom by google* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan pembelajaran mandiri.
2. Manfaat Praktis

a) Bagi Peneliti

Peneliti berharap bisa membuat pembaruan dalam bentuk wawasan terkait faktor kemandirian belajar, terlebih pada *blended learning models* dan Aplikasi *google classroom* sebagai sumber baru peneliti.

b) Bagi Universitas Negeri Jakarta

Diharapkan membuat sesuatu hal yang baru untuk peneliti lain untuk melaksanakan penelitian lebih lanjut mengenai *blended learning models*, *google classroom* dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan Kemandirian Belajar siswa.

c) Bagi Sekolah

Diharapkan membuat sedikit perubahan mengenai pentingnya proses kegiatan belajar mengajar, media serta peran dari guru dalam mendorong berpikir kreatif dan kemandirian belajar siswa.

### 1.5 Kebaruan Penelitian

Banyak penelitian yang meneliti penelitian yang sama, namun menggunakan variabel yang berbeda. Pada penelitian serupa, penelitian berjudul Pengaruh Penggunaan alat classroom Terhadap Mutu Pembelajaran Dan Hasil Pembelajaran, Pengaruh Model Blended Learning Berbantuan Google Class Terhadap Berpikir Kreatif Dan Mandiri, Dampak Blended Berbasis i-set Berbasis Google Class pembelajaran antara lain motivasi belajar dan pemecahan masalah, namun masih sedikit penelitian yang dilakukan terhadap variabel kemampuan berpikir kreatif dan kemandirian akademik.

Kebaruan penelitian ini terletak pada kenyataan bahwa kondisi pembelajaran saat ini membantu mengatur pembelajaran dengan menyediakan pendidikan jarak jauh melalui sarana elektronik berupa komputer, laptop atau perangkat yang terhubung ke Internet. Siswa menggunakan aplikasi sebagai Google Kelas. Lebih lanjut, kebaruan penelitian ini terletak pada tempat serta obyek penelitian yang digunakan, yaitu SMAN 62 Jakarta, dengan obyek yang berbeda-beda, diharapkan penelitian yang peneliti lakukan dapat memberikan hasil yang akurat dan menggambarkan secara akurat kondisi pembelajaran di Indonesia.

