

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu bentuk usaha bersifat sadar dan terencana dalam mewujudkan kondisi atau suasana serta proses belajar agar nantinya siswa dapat dengan mudah aktif menggali potensi didalam dirinya supaya mempunyai kekuatan spiritual, akhlak mulia, pengendalian diri, keagamaan, kecerdasan, kepribadian, dan keterampilan yang nantinya diperlukan untuk dirinya sendiri, masyarakat, bangsa dan negara.<sup>1</sup> Hal ini dikarenakan pendidikan sangatlah berperan penting bagi kehidupan manusia agar bisa mengembangkan kemampuan sosial yang terdapat pada dirinya.

Pendidikan dapat didefinisikan sebagai suatu proses penguatan, perbaikan dan penyempurna terhadap potensi dan kemampuan manusia. Pendidikan dapat dikatakan sebagai bentuk ikhtiar atau usaha manusia dalam membina atau menggali kepribadian yang disesuaikan dengan nilai, norma serta budaya yang beredar didalam masyarakat.<sup>2</sup>

Pendidik, siswa, kegiatan belajar-mengajar, kurikulum, dan sarana-prasarana merupakan bagian komponen dari pendidikan dalam konsep pelaksanaannya. Dari komponen pendidikan tersebut, yang paling menarik ialah proses pembelajarannya. Hal ini dikarenakan dalam komponen tersebut terjadi

---

<sup>1</sup> Hasbullah, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan* (Jakarta: PT Raja GrafindoPersada, 2010), h. 4

<sup>2</sup>Novan Ardy Wiyani, Burnawi, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), h. 29

interaksi atau hubungan timbal balik antara pendidik dan siswa didalam proses pembelajarannya akan menjadi salah satu faktor penentu dimana tersalur atau tidak ilmu yang telah diajarkan.

Berdasarkan UU RI No.20 Tahun 2003 tmengenai Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 menyatakan bahwa pendidikan dapat diartikan sebagai suatu bentuk atau usaha secara sadar juga terencana dalam merealisasikan suasana kegiatan belajar mengajar siswa secara aktif dalam menggali berbagai potensi diri sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, kepribadian dan keterampilan yang sangat diperlukan untuk kehidupan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.<sup>3</sup>

Usaha atau rencana dalam menciptakan keadaan atau suasana juga proses belajar agar nantinya peserta didik dapat dengan aktif untuk mengembangkan potensi dirinya tersebut dibutuhkan peran guru untuk dapat mewujudkan serta mengembangkan potensi yang ada di diri peserta didik. Pendidik berperan sebagai seseorang yang mentransfer ilmu ke peserta didik, dan juga pendidik berperan sebagai fasilitator (orang yang memfasilitasi) saat proses pembelajaran. Peran seorang pendidik sangatlah penting, dimana berhasil atau tidak sebuah pendidikan tergantung dari apa yang disampaikan pendidik kepada siswa/i nya.

Pendidikan adalah suatu upaya atau proses pembelajaran dalam mewujudkan potensi siswa untuk bisa menjadi yang lebih baik daripada sebelumnya. Pendidikan berperan penting dalam usaha mengembangkan potensi peserta didik agar dapat menjadi manusia yang berintelektual yang baik. Ilmu

---

<sup>3</sup>Indiriani Desy, “Pengaruh Model Blended Learning Terhadap Motivasi Dan prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar.” dalam prosiding (Seminar Nasional)Vol 3 ( 2019) : 851- 854

Pengetahuan Alam (IPA) adalah mata pelajaran yang berkaitan atau terhubung dengan alam secara sistematis. Biologi di definisikan sebagai ilmu yang mengkaji tentang kehidupan semua makhluk hidup (organisme) dan obyek kajiannya sangatlah luas. Dalam pembelajarannya, biologi lebih banyak menekankan pada proses pendekatan keterampilan, sehingga siswa memperoleh fakta, menciptakan teori dan konsep serta sikap yang ilmiah yang memberikan pengaruh atau dampak positif pada kualitas suatu pendidikan. Proses pembelajarannya lebih mengedepankan berupa pemberian suatu pengalaman secara langsung untuk membantu mengembangkan berbagai kompetensi supaya mengeksplorasi atau menjelajahi serta memahami alam disekitarnya. Oleh sebab itu siswa perlu dibimbing dalam mengembangkan ketrampilan agar mereka mampu mempelajari alam sekitarnya. Biologi yaitu cabang Ilmu Pengetahuan Alam, karena itu peneliti memilih untuk mempelajari lebih lanjut materi tentang Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkungannya.

Tidak terlepas dari pokok permasalahan mengenai proses pembelajaran IPA kelas VII di SMPN 2 Kalidawir digunakan sebagai objek penelitian. Berdasarkan hasil pengamatan mengenai berlangsungnya proses pembelajaran IPA yaitu motivasi dan prestasi dalam belajar IPA masih rendah. Dalam hal ini motivasi belajar siswa sangat penting di dalam proses pembelajaran. Bahwasanya sering terjadi siswa yang kurang berprestasi bukan disebabkan oleh

kemampuannya yang kurang, akan tetapi dikarenakan tidak adanya motivasi untuk belajar sehingga ia tidak berusaha untuk mengarahkan kemampuannya.<sup>4</sup>

Selain itu, waktu dan penggunaan model pembelajaran juga menjadi faktor pemicu yang mempengaruhi prestasi belajar siswa, dikarenakan sistem pembelajaran yang dipergunakan oleh pendidik masih dengan cara konvensional. Jika pendidik kurang tepat dalam menggunakan model atau sistem pembelajaran dalam proses belajar dan pendidik masih kurang menguasai bahan ajaran maka akan berdampak pada siswa saat di kelas seperti kurangnya siswa untuk berfikir dalam belajar, kurangnya keberanian siswa untuk mengemukakan pendapat dan siswa kurang kesiapan untuk mengerjakan soal-soal. Hal tersebut siswa hanya dijadikan objek pembelajaran bukan sebagai subjek pembelajaran.

Model atau sistem pembelajaran sangatlah penting untuk peserta didik, dikarenakan keinginan dan perhatian dapat memicu atau mengembangkan interaksi antar peserta didik dan guru. Siswa akan lebih tertarik dalam mengikuti setiap kegiatan belajar tanpa keterbatasan ruang dan waktu. Untuk meningkatkan prestasi belajarsiswa, diperlukannya suatu proses pembelajaran yang dianggap menarik serta mampu menggunakan atau memanfaatkan perkembangan kecanggihan media teknologi yang ada, seperti halnya di SMPN 2 Kalidawir sudah mempunyai fasilitas wifi dan masing-masing peserta didik juga sudah menggunakan *smarphone*.

Pada bidang pendidikan, teknologi telah banyak mengubah sistem belajar yang sifatnya konvensional (tradisional) menjadi suatu pembelajaran yang

---

<sup>4</sup> Janner Simarnata, dkk. *Pengembangan Media Animasi Berbasis Hybrid Learning*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2019), hal 33

sifatnya modern dengan cara memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Media yang dapat digunakan, salah satunya dengan menggunakan jaringan internet (*e-learning*). Dengan menggunakan teknologi sebagai media proses pembelajaran akan membuat siswa-siswa merasa lebih tertarik serta juga tidak membosankan saat proses penyampaian materi yang diberikan oleh para pengajar. Guru (pendidik) sebagai fasilitator dituntut harus mempunyai pengetahuan serta ketrampilan saat menggunakan media dan sumber digital lainnya dalam membantu peserta didik dalam mencapai suatu standar akademik<sup>5</sup>. Dengan begitu guru diharuskan untuk bisa menggunakan model pembelajaran yang menurutnya bisa menjadikan siswa tertarik dan nyaman pada saat proses pembelajarannya berlangsung.

Seiring perkembangan teknologi, secanggih-canggihnya teknologi seperti *e-learning* yang digunakan dalam proses atau media pembelajaran, secara keseluruhan belum bisa/mampu untuk bersaing atau bahkan menggeser pelaksanaan proses pembelajaran secara tatap muka, dikarenakan model interaksi secara tatap muka atau konvensional lebih efektif jika dibandingkan dengan pembelajaran secara online (*e-learning*). Dan selain itu juga keterbatasan saat aksesibilitas internet, *hardware* (perangkat keras) maupun *software* (perangkat lunak) dan biaya sering jadi suatu hambatan atau kendala untuk memaksimalkan sebagai sumber belajar secara daring. Konsekuensinya dengan memanfaatkan

---

<sup>5</sup> Husamah, Pembelajaran Bauran (*Blended Learning*), Jakarta: Prestasi Pustakarya. 2014) hal. 16

sumber digital dan *online (e-learning)* masih dipandang hanya sebagai pelengkap dari metode pembelajaran tatap muka (konvensional).<sup>6</sup>

Dari sinilah pentingnya untuk menggabungkan pembelajaran konvensional dengan pembelajaran *online*, maka dari itu penelitian menggunakan metode pembelajaran dengan *Blended Learning*. Pada model pembelajaran jenis ini, pendidik tidak hanya jadi satu-satunya media atau sumber untuk belajar. Guru juga memanfaatkan berbagai sumber belajar serta media pembelajaran.

Model pembelajaran *Blended Learning* bisa digunakan untuk semua bidang mata pelajaran tetapi juga semua tingkatan kelas. Model pembelajaran *Blended Learning* ini dapat mengatasi permasalahan pada proses pembelajaran secara tatap muka yang dibatasi oleh ketersediaan ruang dan waktu. Herlanti mengatakan jika keterbatasan waktu dapat menyebabkan keterbatasannya kesempatan para partisipan untuk beropini. Selain itu, keterbatasan waktu dapat menyebabkan tidak selesainya (ketidaktuntasan) suatu materi diskusi walaupun diskusinya belum selesai karena seringkali harus berakhir sebab jam atau waktu pelajaran sudah habis.<sup>7</sup>Proses *blended learning* sangat mengutamakan efisiensi dan pemaksimalan waktu belajar.<sup>8</sup> Siswa dapat mengakses bahan pembelajaran dan berkomunikasi dengan guru di manapun dan kapanpun. Orangtua juga dapat ikut serta dalam memantau perkembangan pembelajaran anak-anaknya.

---

<sup>6</sup> Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018), hal. 207

<sup>7</sup> Milya Sari, *Mengenal Lebih Dekat Model Blended Learning dengan Facebook (MBL-FB): Model Pembelajaran Untuk Generasi Digital*, (Yogyakarta: Deepublish, 2019), hal. 08

<sup>8</sup> Asdar, dkk. *E-Learning Quipper School dalam Pembelajaran Berbasis Teks*, (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019), hal. 23

Dari latar belakang permasalahan yang sudah di jabarkan diatas, maka terkait hal ini peneliti ingin mengetahui **“Pengaruh Model Pembelajaran *Blended Learning* terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Materi Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkungan Kelas VII di SMPN 2 Kalidawir”**.

## **B. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah**

### **1. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang dapat diidentifikasi ada beberapa pokok permasalahan adalah sebagai berikut:

- 1) Kurangnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran siswa
- 2) Kegiatan belajar mengajar masih bersifat konvensional
- 3) Kurangnya kemauan belajar yang timbul dari dalam diri peserta didik
- 4) Hasil belajar rendah dikarenakan kemauan peserta didik untuk belajar masih sulit timbul

### **2. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Model pembelajaran yang digunakan yakni model pembelajaran *Blended Learning*.
- 2) *E-learning* yang digunakan adalah *google classroom*
- 3) Variabel yang diteliti yaitu motivasi dan prestasi belajar siswa.
- 4) Materi yang digunakan adalah interaksi makhluk hidup dengan lingkungan.
- 5) Populasi yang diambil yaitu dari kelas VII SMPN 2 kalidawir.

### **C. Rumusan Masalah**

Ditinjau dari latar belakang permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah yang dikemukakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- 1) Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Blended Learning* terhadap motivasi belajar siswa pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan kelas VII di SMPN 2 Kalidawir?
- 2) Apakah ada pengaruh model pembelajaran *blended learning* terhadap prestasi belajar siswa pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan kelas VII di SMPN 2 Kalidawir?
- 3) Apakah ada pengaruh model pembelajaran *blended learning* terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan kelas VII di SMPN 2 Kalidawir?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran *Blended Learning* terhadap motivasi belajar siswa pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan kelas VII di SMPN 2 Kalidawir
- 2) Untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran *blended learning* terhadap prestasi belajar siswa pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan kelas VII di SMPN 2 Kalidawir



- 3) Untuk Mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran *blended learning* terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan kelas VII di SMPN 2 Kalidawir

### **E. Hipotesis**

Hipotesis adalah spekulasi mengenai hubungan lain yang diamati atau dihipotesiskan di antara fenomena. Menurut Fraenkel, et al (2012:83), “hipotesis adalah prediksi dari kemungkinan hasil suatu penelitian. Artinya hipotesis adalah asumsi sementara dari rumusan masalah”. Hipotesis penelitian ini dirumuskan sebagai : hipotesis nol ( $H_0$ ) dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ).

$H_{a1}$  : Adanya pengaruh model pembelajaran *Blended Learning* terhadap motivasi belajar siswa pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan kelas VII di SMPN 2 Kalidawir

$H_{01}$  : Tidak ada pengaruh model pembelajaran *Blended Learning* terhadap motivasi belajar siswa pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan kelas VII di SMPN 2 Kalidawir

$H_{a2}$  : Adanya pengaruh model pembelajaran *Blended Learning* terhadap prestasi belajar siswa pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan kelas VII di SMPN 2 Kalidawir

$H_{02}$  : Tidak ada pengaruh model pembelajaran *Blended Learning* terhadap prestasi belajar siswa

$H_{03}$  : ada pengaruh model pembelajaran *blended learning* terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan kelas VII di SMPN 2 Kalidawir

Ha<sub>3</sub> : Tidak ada pengaruh model pembelajaran *blended learning* terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan kelas VII di SMPN 2 Kalidawir.

#### **F. Kegunaan Penelitian**

Penelitian yang akan dilakukan memiliki berbagai kegunaan baik itu secara teoritis ataupun praktis yakni sebagai berikut.

##### 1. Kegunaan Teoritis

Dari segi teoritis, penelitian ini diharapkan peserta didik mendapatkan pengalaman dalam kegiatan belajar mengajar menggunakan model *blended learning* dan dapat menumbuhkan semangat saat kegiatan pembelajaran dan dapat dijadikan referensi bagi pendidik dalam kegiatan pembelajaran yang lebih bervariasi (inovatif).

##### 2. Kegunaan Praktis

- a) Peserta didik, diharapkan melalui pembelajaran ini dapat lebih untuk mudah memahami dan juga mengingat konsep biologi terutama materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya.
- b) Sekolah, diharapkan mampu menjadi bahan pertimbangan saat merancang pembelajaran dikelas sehingga proses pembelajaran bisa di sesuaikan.
- c) Peneliti, adanya penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu, wawasan dan pengetahuan sehingga bisa dilakukan penelitian lebih lanjut.

## **G. Penegasan Istilah**

Penegasan operasional disini yang dimaksudkan yaitu untuk menghindari sebuah kesalah fahaman dan juga perbedaan penafsiran seorang pembaca yang berkaitan pada istilah-istilah judul.

Pada teori yang terkait penegasan istilah terbagi menjadi 2 (dua) yakni Definisi Konseptual dan Definisi Operasional. Beberapa istilah masing-masing sebagai berikut.

### **1. Penegasan Istilah Secara Konseptual**

#### **a. Pembelajaran *Blended Learning***

*Blended Learning* merupakan model pembelajaran yang mengkombinasikan atau menggabungkan kegiatan pembelajarann secara tatap muka dengan model pembelajaran *online* melalui *e-learning* tertentu.

#### **b. Pembelajaran Konvensional**

Pembelajaran konvensional merupakan sebuah metode bentuk penyajian pengajaran yang dapat diterapkan dengan penjelasan secara lisan (langsung) kepada siswa guna untuk mentransfer semua ilmu pengetahuan yang dimiliki oleh guru. Pada pembelajaran ini bertumpu pada para guru, sehingga siswa bertindak hanya sebagai penerima informasi yang telah diberikan oleh guru.

#### **c. Motivasi Belajar**

Motivasi merupakan kondisi atau keadaan psikologis yang memacu seseorang agar berbuat sesuatu sedangkan motivasi belajar merupakan suatu

kondisi psikologis seseorang yang akan mendorong dirinya termotivasi untuk belajar.<sup>9</sup>

d. Prestasi Belajar

Prestasi Belajar merupakan sesuatu yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf, maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh setiap siswa dalam periode tertentu dan dapat dinyatakan bahwa prestasi belajar merupakan hasil dari suatu kegiatan pembelajaran yang disertai perubahan yang dicapai siswa.<sup>10</sup>

e. Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkungan

Materi tentang interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya adalah materi yang ada pada kelas VII (Tujuh) semester 2. Kompetensi dasar yang dicapai pada saat pembelajaran materi ini adalah menganalisis bagaimana interaksi antara makhluk hidup dengan lingkungannya dan dinamika populasi akibat adanya interaksi tersebut. Pada sub topik konsep dari lingkungan, hal yang diperoleh pada suatu lingkungan, komponen dan fungsi abiotik, dan interaksi dalam ekosistem membentuk suatu pola.

## 2. Penegasan Istilah Secara Operasional

a. Model pembelajaran *blended learning*

Model pembelajaran *blended learning* adalah model pembelajaran yang mengkombinasikan atau menggabungkan kegiatan pembelajarann secara tatap muka dengan model pembelajaran *online* melalui *e-learning* tertentu. Dalam menggunakan model *blended learning* pendidik menggunakan media *Google*

---

<sup>9</sup> Nyanyu Khodijah, Psikologi Pendidikan, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hal. 150

<sup>10</sup> Rosyid, Moh, Zaiful Mustajab, Aminol. Prestasi Belajar. Malang: CV Literasi Nusantara Abadi, 2019

*Classroom* (untuk pemberian tugas), *WhatsApp* (untuk tempat memberikan informasi, tanya jawab) serta *Gmeet* (untuk melanjutkan presentasi yang belum selesai dikarenakan keterbatasan waktu) dan tatap muka langsung dikelas.

b. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah suatu kondisi psikologis seseorang yang akan mendorong dirinya termotivasi untuk belajar.

c. Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah hasil dari proses pembelajaran dalam hal ini diperoleh melalui kemampuan koognitif yang dipresentasikan dalam bentuk nilai.

## **H. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan ini bertujuan untuk mempermudah pemahaman terhadap penelitian. Sehingga langkah-langkah pada setiap uraian pembahasan dapat diikuti dan dipahami dengan sistematis dan teratur. Sistematika pembahasan meliputi tiga bagian, antara lain:

### **1. Bagian Awal**

Bagian pertama terdiri dari halaman sampul, halaman judul, halaman persetujuan, halaman persetujuan, halaman pengesahan, motto, halaman persembahan, kata pengantar, halaman daftar isi, halaman tabel, halaman daftar gambar, halaman daftar lampiran, dan gambaran umum/abstrak.

### **2. Bagian Inti**

- a. Bab I Pendahuluan, terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, hipotesis

penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

- b. Bab II Kajian Pustaka, terdiri dari deskripsi teori, penelitian terdahulu, dan kerangka berpikir penelitian.
- c. Bab III Metode Penelitian, terdiri dari rancangan penelitian, populasi penelitian, variabel penelitian, sampel dan sampling, kisi-kisi instrumen, sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.
- d. Bab IV Hasil Penelitian terdiri dari hasil penelitian
- e. Bab V Pembahasan, terdiri dari pembahasan hasil penelitian.
- f. Bab VI Penutup, terdiri dari kesimpulan dan saran.

### **3. Bagian Akhir**

Bagian akhir ini berisi mengenai uraian daftar rujukan dan lampiran-lampiran.