

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan suatu usaha untuk menyiapkan peserta didik agar berperan aktif dan positif dalam kehidupan yang dijalannya sekarang dan untuk masa yang akan datang. Pendidikan merupakan proses yang berkelanjutan dan tak pernah berakhir (*never ending proces*) sehingga pendidikan dapat menghasilkan manusia yang berkualitas dan berkesinambungan yang ditujukan pada perwujudan di masa depan, dan berakar pada nilai – nilai budaya bangsa serta Pancasila. Berdasarkan Pancasila dan Undang – Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) terutama yang tertuang pada pasal 3, Pendidikan berfungsi mengembangkan watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Pendidikan pada jenjang SMK, lulusannya berperan dalam memenuhi kebutuhan dunia kerja sebagai tenaga kerja tingkat menengah, selain diharuskan untuk menguasai kompetensi sesuai dengan bidang juga harus mampu melakukan pengembangan diri sebagai upaya agar tetap mampu berkompetisi pada saat ini maupun pada masa yang akan datang sesuai dengan tuntutan zaman.

Kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara terus menerus dengan berbagai perubahan waktu hingga era digital saat ini. Era digital ditandai dengan berkembangnya teknologi secara pesat dan memberi dampak yang tidak dapat dipandang sebelah mata terutama dalam dunia pendidikan. Banyaknya bahan ajar yang dapat menunjang proses pembelajaran baik secara daring maupun luring merupakan wujud dari kemajuan teknologi di bidang pendidikan. Salah satu strategi yang bisa diterapkan pada era digital adalah strategi *blended learning*.

Pembelajaran berbasis *blended learning* muncul setelah berkembangnya teknologi informasi sehingga sumber dapat diakses oleh peserta didik secara *offline* maupun *online*. Pada mulanya pembelajaran terjadi karena adanya tatap muka dan interaksi antara pengajar dan peserta didik, setelah ditemukan mesin cetak maka guru memanfaatkan media cetak. Kemudian seiring dengan ditemukan

media audio visual, sumber belajar dalam pembelajaran mengkombinasi antara pengajar, media cetak, dan audio visual. Dengan kata lain, *blended learning* merupakan perpaduan pembelajaran kelas tradisional dengan pembelajaran teknologi (modern).

Terdapat beberapa model serta karakteristik dalam pembelajaran *blended learning* salah satunya yaitu seperti model flex atau flexibel model. Flex model merupakan salah satu model dari *blended learning* yang pembelajarannya dilakukan sesuai dengan kebutuhan individu secara luwes melalui sesi kelompok dan tutorial baik di sekolah (offline) ataupun rumah (online).

Bentuk pelayanan pendidikan yang diberikan oleh guru kepada siswa tidak terlepas dari media pembelajaran yang merupakan bagian dari implikasi globalisasi. Peningkatan mutu dan kualitas media pembelajaran dapat disempurnakan melalui kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan kepada salah satu guru pengampu mata pelajaran Informatika di SMK Negeri 6 Bandung bahwa penyampaian materi di sekolah sebagian sudah menggunakan E-learning. Namun, dalam penyampaian media pembelajaran masih sangat terbatas, guru hanya mengirimkan konten berupa power point dan penugasan saja tanpa adanya penjelasan lebih sehingga siswa kurang memahami materi yang disampaikan. Selain itu kendala yang dihadapi oleh guru adalah beberapa siswa yang sulit untuk menghubungkan dan menjelajah pengetahuan, sehingga tujuan pembelajaran tidak optimal. Selain itu juga berdasarkan hasil wawancara dikatakan bahwa sebagian besar siswa belum memiliki *critical thinking* yang cukup baik. Dari data tersebut diperlukan model pembelajaran yang dapat membantu E-learning sekolah dengan media pembelajaran untuk meningkatkan *critical thinking* siswa.

Critical Thinking adalah proses mental, strategi, dan representasi yang digunakan individu untuk memecahkan, membuat keputusan, dan mempelajari konsep baru. Kemampuan *critical thinking* merupakan kemampuan seseorang dalam mengamati suatu masalah secara keseluruhan, kemudian menafsirkan dan menganalisis informasi yang telah diterima, diperiksa kebenarannya dengan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya sehingga mampu memberikan kesimpulan

terhadap informasi tersebut beserta alasan yang tepat, untuk selanjutnya hasil dari proses tersebut digunakan sebagai dasar dalam mengambil tindakan dalam pemecahan masalah.

Media pembelajaran secara umum merupakan perantara dalam penyampaian materi pembelajaran dari seorang pendidikan ke peserta didik sehingga dapat membantu guru dan mempermudah pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang bervariasi dan interaktif dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Hal ini dapat dikembangkan dengan media pembelajaran yang dapat digunakan pada *smartphone* ataupun *laptop* sebagai alat untuk mempermudah siswa. Terdapat beberapa media pembelajaran yang bisa digunakan seperti media pembelajaran berbentuk *game*, salah satunya adalah *game Word Wall*.

Cronsberry (2004, hlm. 3) menjelaskan *Word Wall* adalah sekelompok kata yang ditampilkan di dinding, papan buletin, papan tulis, atau papan tulis di ruang kelas. Kata-kata dicetak dengan huruf besar sehingga mudah terlihat dari semua tempat duduk siswa. *Word wall* menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa tidak merasa bosan dan tetap antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran *word wall* dapat mengatasi kejenuhan siswa dalam proses pembelajaran. Seorang guru yang profesional perlu terus menerus memperluas pengetahuan, keterampilan, dan nilai – nilai pendagogiknya agar kompeten. Hal tersebut mampu mendorong siswa agar lebih aktif dan lebih bertanggung jawab untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dengan menggunakan strategi dan representasi yang digunakan siswa untuk memecahkan, membuat keputusan, dan mempelajari konsep baru serta membuat kesimpulan dari informasi yang telah ditemukan.

Berdasarkan paparan yang telah diuraikan, peneliti akan mengimplementasikan pembelajaran *blended learning flex model* berbasis *games word wall* sebagai sarana media pembelajaran informatika yang menyenangkan, menarik, dan meningkatkan *critical thinking* peserta didik. *Games word wall* dipilih sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan informasi sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Maka dari itu, peneliti akan melakukan penelitian berjudul “Penerapan *Blended Learning* Menggunakan

Media Pembelajaran Game *Word Wall* untuk Meningkatkan *Critical Thinking* Siswa pada Mata Pelajaran Informatika”

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka masalah yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perancangan penerapan *blended learning* menggunakan media pembelajaran game *word wall* dapat meningkatkan *critical thinking* siswa pada mata pelajaran informatika?
2. Bagaimana merancang media pembelajaran game *word wall* untuk meningkatkan *critical thinking* siswa?
3. Bagaimana peningkatan *critical thinking* setelah menggunakan media pembelajaran game *word wall* dengan metode *blended learning* pada mata pelajaran informatika?
4. Bagaimana tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran game *wordwall* pada mata pelajaran informatika?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Merancang model pembelajaran *blended learning* berbantuan games *word wall* pada elemen Analisis Data untuk meningkatkan *critical thinking* siswa
2. Merancang media pembelajaran game *word wall* untuk meningkatkan *critical thinking* siswa
3. Menganalisis peningkatan *critical thinking* siswa setelah implementasi model *blended learning* berbantuan games *word wall*.
4. Menganalisis tanggapan siswa terhadap *game word wall* pada mata pelajaran informatika elemen Analisis Data.

1.4 Batasan Masalah

1. Subjek penelitian adalah siswa kelas X SMK Negeri 6 Bandung yang mempelajari Informatika pada Elemen Analisis Data
2. Model *blended learning* yang digunakan adalah *flex model*
3. *Critical thinking* yang dinilai dalam penelitian ini adalah *critical thinking* siswa sebelum pembelajaran menggunakan game *word wall* (*pretest*) dan

critical thinking siswa setelah pembelajaran menggunakan game *word wall* yang dinilai berdasarkan 6 indikator

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi peneliti
Menambah pengalaman bagi peneliti serta wawasan, serta pengembangan ilmu pengetahuan, dan sebagai dasar pengembangan bagi peneliti lain.
2. Bagi Peserta Didik
Penggunaan games *word wall* diharapkan secara langsung membantu siswa dalam meningkatkan *critical thinking*.
3. Bagi Guru
Membantu meningkatkan prestasi belajar bagi siswa dalam berbagai aspek kemampuan siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

BAB I PENDAHULUAN

Bab I merupakan bagian awal dari penelitian yang menguraikan mengenai latar belakang mengapa memilih pembelajaran *blended learning* menggunakan game *word wall* untuk meningkatkan *critical thinking* siswa, rumusan masalah, menentukan tujuan dan manfaat penelitian, dan batasan masalah serta sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab II berisi teori – teori dasar dari para ahli yang berkaitan dengan penulisan skripsi serta dapat menjadi pendukung dan landasan dalam penelitian ini. Adapun uraian dari teori dalam penelitian ini yang meliputi pembelajaran *blended learning*, media pembelajaran, *game word wall*, *critical thinking*, mata pelajaran informatika, serta elemen analisis data.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab III berisi uraian metode yang digunakan dalam proses penelitian, perancangan desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen yang diperlukan disertai analisis yang digunakan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab IV berisi paparan hasil penelitian dan pembahasan dari penelitian yang sudah dilaksanakan dengan berpedoman pada prosedur penelitian.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Bab V berisi kesimpulan yang didapat dari hasil penelitian pembelajaran *blended learning* menggunakan game *word wall* yang telah berhasil diimplementasikan dan dapat meningkatkan *critical thinking* siswa.