

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Dalam pendidikan, teknologi mulai diterapkan pada proses pembelajaran, sehingga bisa membantu guru dalam mengajar. Guru dapat mudah untuk memahami pembelajaran dan membuat pembelajaran di kelas menjadi menyenangkan. Namun, sebagian besar sistem pendidikan mengabaikan perbedaan individu yang ada diantara peserta didik seperti, kemampuan belajar, latar belakang pengetahuan, tujuan belajar, dan gaya belajar (Franzoni & Assar, 2009). Untuk mewujudkan hal tersebut dibutuhkan berbagai inovasi dan penyesuaian minat peserta didik dalam melakukan pembelajaran.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa masih banyak peserta didik yang belum mengetahui terkait fungsi dan perangkat pada komputer dikarenakan banyaknya istilah baru dan fungsi yang mereka belum memahaminya, peran dan sistem operasi dan mekanisme internal yang terjadi antara perangkat keras, perangkat lunak, dan pengguna yang mereka belum tahu sehingga membuat peserta didik belum terlalu memahaminya. Berdasarkan apa yang disampaikan oleh guru, untuk peserta didik kelas X masih melaksanakan pembelajaran jarak jauh dikarenakan kurangnya fasilitas untuk melakukan kegiatan belajar mengajar materi informatika oleh karena itu peserta didik sering diberikan tugas oleh guru tanpa arahan detail sehingga membuat peserta didik mengalami kesulitan untuk mencari materi yang berkaitan dengan tugas. Lalu, ketika dalam pembelajaran mengingat setiap pemahaman peserta didik berbeda sehingga terdapat peserta didik yang dapat mengikuti pembelajaran dan terdapat juga peserta didik yang tidak dapat menyesuaikan pembelajaran yang mengakibatkan sebagian peserta didik kurang memahami materi yang diajarkan sehingga berdampak pada hasil belajar pada ranah kognitif yang tergolong dalam kategori cukup. Berdasarkan apa yang disampaikan oleh siswa, untuk pembelajaran yang dilakukan secara *daring* peserta didik berpendapat bahwa materi yang diberikan hanya berupa teks yang membuat peserta didik merasa jenuh dan cepat merasa bosan yang mengakibatkan mereka kurang memahami materi yang diberikan. Kemudian, ketika pemberian tugas peserta didik merasa bahwa mereka

kurang diberikan arahan detail oleh pendidik yang mengakibatkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami tugas yang diberikan.

Personalized Learning adalah pembelajaran fleksibel yang memungkinkan siswa berinteraksi dengan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan mereka (Green et al., 2011) yang dapat diartikan bahwa *personalized learning* dapat memberikan materi pembelajaran sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik dan mempresentasikan penyampaian materi pembelajaran sesuai dengan gaya belajar peserta didik. Dengan kata lain pembelajaran *personalized learning* dapat mengadaptasikan tampilannya terhadap berbagai variasi karakteristik pengguna sehingga mempunyai efektifitas pembelajaran yang tinggi (Agustini, 2017). *Personalized learning* dapat dilakukan dengan pembelajaran *e-learning*, hal tersebut diperkuat oleh Murray & Perez, (2015) dalam jurnalnya yang mengatakan bahwa *Personalized Learning* dikatakan sebagai pendekatan baru yang dapat membuat sistem *e-learning* menjadi lebih efektif dengan menyesuaikan penyajian informasi yang terdapat didalamnya dan keterkaitan keseluruhan terhadap pengguna individual sesuai dengan pengetahuan dan perilaku mereka.

Pembelajaran berbasis *e-learning* dilakukan untuk pengajaran secara jarak jauh yang merupakan platform pembelajaran online yang muncul dalam konteks formal dan memanfaatkan beragam teknologi multimedia (Arkorful & Abaidoo, 2015). Hal ini didasarkan pada teknologi untuk meningkatkan keterlibatan kelas melalui lingkungan positif, di mana siswa sengaja terlibat dalam tutorial online untuk menyelesaikan tugas yang diberikan kepada mereka. *E-learning* memastikan bahwa siswa sepenuhnya terlibat saat pembelajaran berlangsung bersama dengan teks, video, suara, berbagi kolaboratif, dan grafik interaktif (Rawashdeh et al., 2021).

Kesulitan proses pembelajaran dan pemahaman siswa tidak luput dari media dan model pembelajaran yang digunakan, perlu dibuat metode pembelajaran yang cocok untuk mengatasi kesulitan tersebut. *Blended learning* sebuah model pembelajaran yang mencakup beberapa bentuk pembelajaran seperti perangkat lunak kolaborasi yang *real time*, program berbasis web, dan sistem yang mendukung kinerja siswa dalam tugas pembelajaran dan dapat memanagemen

pengetahuan (Kholifah et al., 2020). *Blended Learning* merupakan kombinasi pengajaran tatap muka dengan platform online, siswa dan guru terlibat dalam penggunaan teknologi untuk pembelajaran aktif (Tayebinik & Puteh, 2013). Berdasarkan jurnal yang ditulis oleh Garrison & Kanuka (2004), menyatakan bahwa *blended learning* dapat meningkatkan efektivitas pengalaman belajar. Berdasarkan jurnal lain yang ditulis oleh Hameed et al., (2008) menyimpulkan bahwa *blended learning* merupakan metode paling fleksibel untuk pembelajaran *e-learning*. *Blended learning* memiliki beberapa keuntungan yaitu pemahaman mendalam tentang topik dengan menggunakan sumber daya berbasis web serta partisipasi aktif siswa di kelas. Selanjutnya secara *daring* keterlibatan pembelajaran menyediakan media pembelajaran untuk komunikasi antara guru dan siswa di dalam kelas dan dapat memfasilitasi kegiatan kooperatif bahkan di luar kelas (Yuen, 2011)

Salah satu tipe model pembelajaran *blended learning* yaitu *flipped classroom*, menurut Rotellar & Cain, (2016) *flipped classroom* adalah pendekatan pembelajaran berbasis siswa yang terdiri dari dua bagian yaitu upaya pembelajaran interaktif selama kelas dan pembelajaran pribadi menggunakan komputer. Khususnya, sebelum pembelajaran dimulai, pelajar melihat segmen teoretis dari mata pelajaran tersebut secara menyeluruh berbagai alat, seperti video online, presentasi, dan membuat catatan. *Flipped classroom* dapat meningkatkan pemahaman siswa (Sajid et al., 2016). *Flipped classroom* juga memiliki kelebihan yaitu meningkatkan interaktif pada sesi pembelajaran dan memungkinkan untuk berdiskusi dengan pembimbingnya (Roehling et al., 2017), untuk memaksimalkan pemahaman siswa yang memiliki tingkat pemahaman yang berbeda-beda maka dibuat sebuah media pembelajaran yang didalamnya terdapat materi yang sudah dipersonalisasi, dengan begitu pendidik dapat mengetahui tingkat pemahaman siswa serta siswa dapat melakukan diskusi dengan pendidik terkait materi yang belum dipahaminya.

Berdasarkan dengan uraian diatas, peneliti mencoba mengkombinasikan media dan model pembelajaran yang dijelaskan diatas dan peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “PENERAPAN PERSONALIZED LEARNING

DENGAN MENGGUNAKAN MOODLE PADA BLENDED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA”

1.2.Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana desain pembelajaran dan pengembangan *moodle* yang digunakan untuk menerapkan *Personalized Learning* menggunakan model pembelajaran *Blended Learning*?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dengan penerapan *Personalized Learning* menggunakan model pembelajaran *Blended Learning* berbasis *moodle*?
3. Bagaimana tanggapan siswa terhadap media pembelajaran berbasis *moodle* yang digunakan dalam menerapkan *Personalized Learning* menggunakan model pembelajaran *Blended Learning*?

1.3.Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan yang hendak dicapai pada penelitian ini adalah:

- a. Merancang desain pembelajaran dan pengembangan media pembelajaran berbasis *moodle* yang dapat digunakan untuk penerapan *Personalized Learning* menggunakan model pembelajaran *Blended Learning* tipe *flipped classroom*.
- b. Mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menerapkan *Personalized Learning* menggunakan model pembelajaran *Blended Learning* tipe *flipped classroom* berbasis *moodle*.
- c. Menganalisis tanggapan siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan dalam menerapkan *Personalized Learning* menggunakan model pembelajaran *Blended Learning* tipe *flipped classroom* berbasis *moodle*.

1.4.Batasan Masalah

Agar penelitian ini terarah dan tidak menyimpang dari tujuan yang sudah direncanakan, maka ruang lingkup penelitian dibatasi. Adapun batasan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Mata pelajaran yang diambil adalah mata pelajaran Informatika elemen Sistem Komputer untuk siswa SMK.
2. Media pembelajaran yang digunakan yaitu media pembelajaran berbasis *moodle*.
3. Kegiatan penelitian diperuntukkan bagi siswa kelas X program keahlian teknik jaringan komputer dan telekomunikasi di SMKN 2 Bandung.
4. Peningkatan hasil belajar yang diteliti terbatas pada ranah kognitif.

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terkait, seperti:

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan dan pengalaman dalam proses pembelajaran dengan model *personalized learning* dengan berbantuan *moodle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa, serta dapat mengetahui tanggapan siswa pasca pembelajaran.

b. Bagi Guru

Model *personalized learning* dan media *moodle* dapat digunakan untuk keberhasilan pembelajaran dan dapat mengetahui hasil belajar siswa.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa belajar dengan semangat dan menyenangkan, karena kegiatan belajar ini dilakukan sesuai dengan gaya belajar mereka. Sehingga pemahaman terhadap materi dan hasil belajar dapat meningkat

d. Bagi Pihak Lain

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber rujukan, acuan, serta referensi dalam meningkatkan kualitas dan dapat dikembangkan oleh pihak lain.

1.6. Struktur Organisasi Skripsi

Pada bagian sistematika penulisan ini, akan diuraikan mengenai penjelasan tiap bab pada penelitian. Struktur skripsi tersebut disusun sebagai berikut:

1) BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah dan manfaat penelitian dari penerapan *personalized learning* menggunakan *moodle* pada *blended learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2) BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan tentang teori pendamping atau pendukung untuk melakukan penelitian tentang penerapan *personalized learning* menggunakan *moodle* pada *blended learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Teori tentang model pembelajaran *blended learning*, *personalized learning*, *moodle*, *flipped classroom*, hasil belajar, dan sistem komputer.

3) BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan langkah-langkah penelitian yang akan menggunakan metodologi ADDIE. Tahapan tersebut diantaranya adalah *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implement* dan *Evaluate*. Pada tahapan-tahapan tersebut dijelaskan bagaimana perencanaan dari setiap proses yang akan dilakukan.

4) BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan hasil penelitian yang telah dilakukan beserta hasil analisis berdasarkan metodologi ADDIE. Tahap *analyze* menjelaskan hasil dari analisis kebutuhan untuk melaksanakan penelitian, seperti studi lapangan, studi literatur, kebutuhan perangkat, hipotesis penelitian, kebutuhan populasi dan sampel penelitian. Tahap *design* menjelaskan hasil desain penelitian, instrumen penelitian, desain aplikasi LMS dan pembelajaran. Tahap *development* menjelaskan bagaimana hasil pengembangan dari aplikasi LMS dan skema pembelajaran. Kemudian pada tahap *implement* menjelaskan semua yang terjadi pada saat eksperimen penelitian. Tahap terakhir adalah *evaluate*, yang menjelaskan bagaimana hasil evaluasi dari data yang telah didapatkan dari tahap implementasi atau eksperimen.

5) BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan kesimpulan yang menjawab rumusan masalah yang ada mengenai peningkatan hasil belajar peserta didik dengan penerapan *personalized learning* dengan menggunakan *moodle* pada model pembelajaran *blended learning*. Pada bab ini juga berisikan saran untuk peneliti selanjutnya berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan.