

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Seiring perkembangan zaman, setiap orang dituntut untuk dapat bersaing di dunia yang semakin modern. Sekolah merupakan wadah bagi siswa untuk dididik, dilatih dan dibentuk setiap karakter, moral, maupun pengetahuannya melalui keberagaman yang dimiliki oleh siswa untuk mengakomodasi cara belajar siswa yang beragam. Sebagaimana menurut Lang dan Evans (2006, hal.60) dalam Musfah (2011) bahwa keragaman siswa memiliki berbagai dimensi antara lain dalam gaya belajar, usia, kemampuan, ras, asal geografis, jenis kelamin, pilihan seksual, status ekonomi, pengaruh budaya kesehatan, pengaruh agama, pengaruh keluarga, pengaruh yang lain, dan modal belajar.

Dengan adanya lingkungan belajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa, maka hal ini akan dapat menunjang pembelajaran di kelas sehingga siswa pun juga memiliki daya tarik dalam belajar dan memotivasi siswa sesuai dengan tujuan belajar yang telah direncanakan oleh guru. (Van Brumellen, 2006) juga menyatakan, peran utama guru adalah memfasilitasi, artinya guru menyediakan lingkungan dan motivasi yang tepat untuk belajar. Hal ini berarti bahwa peran guru sangat penting karena gurulah yang secara langsung berhadapan dengan para peserta didik melalui proses belajar mengajar di dalam kelas. Melalui peran inilah guru diberikan otoritas oleh Tuhan dalam membimbing anak-anak sesuai dengan panggilan setiap manusia seperti yang terdapat di dalam Matius 28:19-20. Melalui amanat Agung tersebut, guru memiliki tanggung jawab untuk menjadikan semua murid dapat melakukan segala sesuatu yang telah diperintahkan kepada Tuhan.

Guru pada akhirnya memiliki otoritas dalam mengatur dan mengontrol lingkungan kelas sesuai dengan makna pendidikan itu sendiri. Adanya otoritas tersebut menjadikan pendidikan tidak hanya sebatas memberi dan menerima pengetahuan, mengontrol setiap karakter siswa yang tidak sesuai dengan yang diharapkan, pendidikan yang tentunya berpusat kepada Allah sebagai suatu komunitas belajar. Pada hakikatnya, untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif dibutuhkan peran kedua belah pihak yaitu antara guru sebagai orang yang mengajar dan siswa sebagai anak-anak yang diajar.

Dalam Buku Ilmu dan Aplikasi Pendidikan oleh FIP-UPI (2007) agar pengelolaan pembelajaran dalam ruangan/kelas dapat berjalan lebih efektif maka perlu memperhatikan beberapa persyaratan antara lain, adanya keterlibatan, tanggung jawab, dan umpan balik dari peserta didik. Keterlibatan peserta didik adalah syarat pertama dan utama dalam kegiatan pembelajaran dalam ruangan/kelas. Peserta didik harus memahami dan memiliki tujuan belajar yang ingin dicapai melalui kegiatan belajar. Kedua adalah adanya tanggung jawab dalam kegiatan pembelajaran, artinya menyadarkan peserta didik akan tanggung jawab mereka sebagai siswa dan memberitahukan secara jelas mengenai tujuan belajar yang hendak dicapai, sehingga siswa mengetahui apa yang seharusnya mereka lakukan dalam kegiatan belajar guna mencapai tujuan belajar. Ketiga adalah adanya umpan balik (*feed back*) yang berguna bagi pendidik untuk mengetahui tingkat perubahan peserta didik baik sebelum maupun saat kegiatan belajar berlangsung. Untuk memperoleh umpan balik dapat dilakukan dengan berbagai macam cara antara lain dengan bertanya, meminta tanggapan, meminta melakukan suatu

kegiatan dan menjelaskan kembali sesuatu yang telah dipelajari kepada semua peserta didik yang lain.

Melalui ketiga hal tersebut maka seorang pendidik dapat melihat bagaimana keterlibatan siswa di dalam proses belajar mengajar dapat tercipta. Menurut Kunandar (2011), guru harus mampu menyusun dan melaksanakan strategi dan model pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (Paikem) yang dapat menggairahkan motivasi belajar peserta didik. Pada kenyataannya, proses pembelajaran di dalam kelas belum mencerminkan pendidikan Kristen yang holistik. Meskipun kelas XI *Social High* merupakan kelas pada level *High* yaitu pelevelan yang diberikan sekolah bagi siswa yang memiliki tingkat IQ yang sesuai dengan standar yang telah ditetapkan sekolah yang mencapai nilai KKM, namun dari beberapa pengamatan peneliti, kebanyakan siswa tidak melakukan tanggung jawabnya selama mengikuti proses pembelajaran. Beberapa siswa melakukan aktivitasnya sendiri tanpa memperdulikan apa yang seharusnya mereka kerjakan di dalam kelas.

Berdasarkan pengamatan saya siswa cenderung ribut di dalam kelas, merasa kaku dan merasa bosan jika berada di dalam kelas karena pembelajaran yang lebih berpusat kepada guru sehingga pembelajaran lebih kearah *transfer of knowledge*. Meskipun siswa sudah dilibatkan dalam berbagai kegiatan di kelas seperti berdiskusi, tanya jawab, namun siswa belum secara optimal terlibat dalam kegiatan pembelajaran, baik dalam kegiatan berdiskusi, menganalisa permasalahan secara mendalam, serta cenderung pasif dalam kegiatan tanya jawab. Selain itu kurang mengoptimalkan fasilitas sarana dan prasarana TIK dan adanya internet.

Melalui penggunaan *Blended learning* melalui media sosial *facebook* sebagai sarana forum diskusi online serta penggunaan internet sebagai sarana untuk mencari sumber informasi atau referensi pendukung argumennya. Berdasarkan penelitian sebelumnya, penggunaan *Blended learning* memberikan banyak hasil positif dalam pembelajaran, salah satunya keterlibatan siswa dan kepuasan lebih tinggi dibandingkan sebelumnya yang bersifat tradisional dengan mata pelajaran yang sama (Conner, 2005 yang dikutip oleh Filak & Palilonis, 2009). *Blended learning* juga fleksibel dan mudah beradaptasi sehingga guru dapat menciptakan kegiatan pembelajaran dan tugas yang memberikan siswa kesempatan untuk bekerja sama, menekan minat, dan kemampuan mereka dalam pembelajaran sosial (Blackboard Blackboard K-12, 2009, hal. 4).

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut diatas, maka terdapat beberapa rumusan masalah yang dipaparkan oleh peneliti antara lain sebagai berikut:

- 1) Apakah metode penggunaan *Blended learning* melalui media *facebook* berdampak pada keterlibatan siswa kelas XI *Social High* pada pelajaran Sosiologi di Tangerang?
- 2) Bagaimana penerapan metode penggunaan *Blended learning* dapat berdampak pada keterlibatan siswa kelas XI *Social High* pada pelajaran Sosiologi di Tangerang?

1.3. Tujuan Penelitian

Dari masalah yang peneliti hadapi, adapun beberapa tujuan peneliti dalam penelitian ini adalah untuk:

- 1) Mengetahui dampak penggunaan *Blended learning* melalui media facebook terhadap keterlibatan siswa kelas XI *Social High* pada pelajaran Sosiologi
- 2) Mengetahui cara penerapan pembelajaran *Blended learning* melalui media *facebook* dalam meningkatkan keterlibatan siswa pada pelajaran Sosiologi kelas XI.

1.4. Manfaat Penelitian

Dengan dilakukannya penelitian ini, berikut beberapa manfaat yang dapat diperoleh:

- 1) Bagi Peneliti:
 - a) Melalui penelitian tindakan kelas ini, peneliti mendapatkan pengalaman untuk mengetahui dan mengevaluasi setiap kelemahan dan kekuatan dalam menerapkan metode yang peneliti gunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa.
 - b) Penelitian yang telah peneliti lakukan dapat menjadi pengetahuan baru bagi peneliti dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar dan berguna bagi peneliti untuk diterapkan pada kelas yang peneliti ajar nantinya.
- 2) Bagi Guru Bidang Studi Sosiologi
 - a) Guru bidang studi Sosiologi dapat menggunakan metode *Blended learning* untuk dapat menciptakan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran di kelas.
 - b) Penelitian ini juga memberikan masukan kepada guru bidang studi Sosiologi dalam mendesain strategi pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

c) Dapat memperluas pengetahuan siswa melalui sumber lain dengan memanfaatkan teknologi.

3) Bagi Sekolah

a) Sekolah dapat menjadikan penelitian yang telah peneliti lakukan sebagai rekomendasi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam kelas.

1.5. Penjelasan Istilah

1.5.1. *Blended learning*

Blended learning merupakan suatu metode pembelajaran yang menggabungkan dua tipe belajar yaitu tipe belajar melalui tatap muka dan pembelajaran yang dilakukan secara online berbasis instruksi melalui berbagai penggunaan teknologi interaktif seperti multimedia, *video streaming*, kelas virtual, online animasi, dan sebagainya untuk mencapai tujuan pembelajaran.

(Husamah, 2014; Thorne 2003; Milichap & Vogt, 2012; Allan, 2007, Woodal & Hovis, 2013).

1.5.2. Media

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar (Miarso, 1989 dalam Susilana dan Riyana, 2011).

1.5.3. *Facebook*

Facebook merupakan sebuah software *open source* dengan tambahan aplikasi lainnya yang khusus menyediakan fasilitas untuk

membangun jejaring pertemanan melalui internet. Beberapa situs juga mengizinkan penggunanya meng-*upload* foto profil, konten multimedia (mis.video) serta memodifikasi tampilan profil, status serta aplikasi (seperti *facebook*) untuk membuat profil-profil mereka tampil semakin menarik (Yuhefizar, 2009, hal.2; Herutomo, 2010; London Shchool, 2010).

1.5.4. Keterlibatan

Keterlibatan siswa meliputi seluruh aspek, antara lain waktu, sikap, perhatian, serta usaha yang dilakukan oleh siswa dalam mengikuti setiap proses pembelajaran di dalam kelas. (Schaufeli, Bakker, Salanova, 2006, hal.702; Fredericks, Blumenfeld, & Paris, 2004, O Donnel, Reeve, & Smith, 2009, hal. 308; Trowler, 2010, hal. 58).