

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan berfungsi membantu peserta didik dalam pengembangan dirinya, yaitu pengembangan semua potensi, kecakapan, serta karakteristik pribadinya ke arah yang positif, baik bagi dirinya maupun lingkungannya pada abad ke-21 telah terjadi berbagai perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat.

Adapun tujuan dan fungsi pendidikan tertuang dalam pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, yakni. “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban yang martabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Hal ini ditandai dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi yang menyebar secara cepat dan luas dalam setiap bagian kehidupan termasuk dalam dunia pendidikan. Dalam bahasa sederhana, teknologi informasi dan komunikasi adalah medium interaktif yang digunakan untuk berkomunikasi jarak jauh dalam rangka tukar-menukar informasi (media pengirim dan penerima pesan jarak jauh).

Sekolah Menengah Atas Negeri 6 Kota Ternate adalah sekolah lanjutan tingkat atas yang mempunyai orientasi untuk memberikan bekal pengetahuan, sikap dan keterampilan yang optimal. Salah satu masalah klasik dalam setiap

pembelajaran adalah rendahnya kreativitas belajar peserta didik yang mana proses pembelajaran di sekolah masih sering lebih berpusat kepada guru, ditambah lagi dalam masa pandemi saat ini yang menyebabkan istirahatnya seluruh aktifitas belajar mengajar secara tatap muka langsung diseluruh jenjang pendidikan diseluruh daerah di Indonesia, sehingga telah muncul masalah baru yang harus diselesaikan terutama upaya peningkatan kreativitas belajar siswa.

Hampir di semua sekolah memiliki orientasi belajar yang sama yaitu bagaimana meningkatkan kreativitas belajar siswa. Siswa Kelas XI SMA Negeri 6 Kota Ternate juga memiliki masalah yang sama. Peneliti mengambil sampel penelitian di kelas ini karena sesuai observasi dilapangan terlihat antusias siswa dalam pengembangan kreativitas pembelajaran masih sangat rendah. Dalam masa pandemi yang sementara melanda seluruh negeri, kreativitas dapat diterapkan dalam proses pemecahan masalah sebagai kemampuan untuk menciptakan dan memberikan gagasan baru (Sumarni, 2018)

Pembelajaran *Blended Learning* merupakan penggabungan pembelajaran tatap muka dengan penggunaan teknologi secara *online* atau disebut dengan *online learning*. Model pembelajaran ini dapat digabungkan dengan penerapan suatu *Learning Management System (LMS)* dalam pembelajaran *online* salah satunya adalah *Google Classroom*. Melalui penggunaan *Google Classroom* yang dimanfaatkan sebagai sumber belajar digital, penggunaannya dapat menunjang pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan kemandirian dan hasil belajar siswa. *Google Classroom* merupakan media yang menyediakan kemudahan dalam pendistribusian materi pembelajaran maupun latihan soal yang diperlukan.

Berkaitan dengan permasalahan ini, penulis tertarik dan merasa penting untuk mengkaji masalah ini dengan mengangkat judul. “Upaya Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Melalui Model *Blended Learning* Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 6 Kota Ternate Berbasis *Google Classroom*.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Kreativitas belajar siswa
2. Guru belum maksimal dalam Penggunaan model *Blended Learning* berbasis *Google Classroom* sebagai sarana pembelajaran yang baru bagi guru dan siswa untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa.
3. Belum pernah di terapkan model *Blended Learning* berbasis *Google Classroom* sebagai sarana pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kreativitas belajar siswa dengan menggunakan model *Blended Learning* berbasis *Google Classroom*?
2. Upaya-upaya apa saja yang dilakukan untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa melalui model *Blended Learning* berbasis *Google Classroom* pada kelas XI SMA Negeri 6 Kota Ternate?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan diatas maka tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui upaya Guru dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa melalui model *Blended Learning* berbasis *Google Classroom* pada kelas XI SMA Negeri 6 Kota Ternate.
2. Untuk mengetahui kreativitas belajar siswa dengan menggunakan model *Blended Learning* berbasis *Google Classroom*.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian di atas maka penulis mengangkat manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Siswa

Untuk mengetahui kemampuan kreativitas belajar siswa kelas XI SMA Negeri 6 Kota Ternate dengan menggunakan model *Blended Learning* berbasis *Google Classroom*.

2. Guru

Dapat menjadi bahan penilaian bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di SMA Negeri 6 Kota Ternate, dengan menggunakan model *Blended Learning* berbasis *Google Classroom* sebagai model pembelajaran.

3. Sekolah

Menjadi bahan penilaian bagi pihak sekolah untuk meningkatkan kualitas dan efektifitas belajar siswa bukan hanya untuk kelas XI SMA Negeri 6 Kota Ternate tetapi untuk kelas-kelas lainnya.

