

BAB I PENDAHULUAN

1. 1. Latar Belakang Masalah

Keterhubungan antara ilmu pengetahuan dan teknologi sangatlah signifikan pada masa kini. Bahkan semua ilmu menggunakan teknologi agar dapat berkembang pesat dan modern. Banyak manfaat dari teknologi yang dapat kita gunakan, termasuk pada pendidikan. Perkembangan pendidikan menggunakan teknologi digunakan untuk mempermudah dan memberi kesejahteraan bagi penggunanya. Seiring berjalannya waktu, teknologi berkembang dengan konstan. Akan tetapi, banyak orang yang tidak paham dengan teknologi sehingga terhambatnya proses kegiatan, baik dari aspek ekonomi, sosial, pendidikan dan lain sebagainya. Dengan demikian, penerapan teknologi perlu diterapkan agar proses pembelajaran terbiasa dan semakin handal dalam menggunakan teknologi.

Harus diakui bahwa pada bidang pendidikan di Indonesia hingga saat ini dapat dikatakan belum optimal, baik itu dalam hal pengembangan, pemanfaatan, desain, pengelolaan, maupun evaluasi. Sumber Daya Manusia (SDM) yang mengelola pendidikan harus memiliki kemampuan akademis dan profesional untuk mengembangkan dan mengaplikasikan teknologi dalam pendidikan agar penyelenggara pendidikan menjadi lebih berkualitas, efisien, efektif dan relevan dengan kebutuhan dan tuntutan zaman (Elihami, 2016)

Sejak merebaknya wabah *Coronavirus Disease* (Covid-19) di Indonesia, pemerintah mengambil keputusan pencegahan penyebaran virus tersebut. Di bidang pendidikan yaitu pelaksanaan proses belajar-mengajar yang dilakukan dari rumah seperti tertulis pada Surat Edaran Nomor 4 tahun 2020.

Semua jenjang pendidikan mulai dari Pendidikan Anak Usia Dini, menengah, atas hingga perguruan tinggi mengambil kebijakan untuk melakukan pembelajaran dari rumah secara *online*. Wabah virus Covid-19 yang menyebabkan berlakunya *work from home* (WFH) sehingga sekolah dan kampus secara nasional

harus mengambil langkah dengan melaksanakan pembelajaran dengan system *online*.

Pembelajaran online yaitu pembaharuan pembelajaran dan pengembangan akan penggunaan media dengan ketersediaan koneksi yang terhubung dengan jaringan internet. Sistem dengan belajar online ialah model pembelajaran yang dilakukan dengan jarak jauh (*distance learning*) yang sudah mulai digunakan mulai pada pertengahan tahun 1960-an oleh Universitas terbuka yang terletak di Amerika Serikat dan Inggris. Meskipun demikian, pembelajaran online tetap saja membutuhkan adanya pembelajaran yang dilakukan dengan adanya tatap muka, kedua hal ini familiar dikenal dengan sebutan *blended learning* yaitu pembelajaran dengan perpaduan antara pembelajaran *online* dengan pembelajaran *offline*.

Blended learning sendiri bukanlah hal yang tabu atau asing apalagi dalam dunia pendidikan, khususnya pada era milenial pada abad-21 yang dengan cepatnya mengalami banyaknya perubahan pada sistem pembelajarannya. Perubahan akan paradigma tentang pembelajaran yang terjadi pada abad sekarang menjadikan peningkatan intensitas penggunaan teknologi dan informasi. Berkaitan dengan hal tersebut, berbagai studi yang telah dilakukan menunjukkan pentingnya *blended learning* dalam sistem pembelajaran di sekolah.

Model yang digunakan dalam sistem pembelajaran *blended learning* merupakan salah satu bentuk inovasi yang kreatif. Karena memiliki pengaruh yang cukup besar dalam keefektifan belajar siswa. Pembelajaran ini menjadikan penurunan pada tingkat kejenuhan juga kebosanan siswa akan sistem yang berlaku sebagaimana mestinya, sehingga akan berpengaruh besar pada hasil belajar siswa. Apalagi ketika mempelajari matematika yang didominasi oleh angka, jika model yang digunakan dalam pembelajaran membosankan maka akan lebih menyulitkan siswa untuk memahami materi yang disampaikan.

Model ini dapat menjadi solusi ketika pembelajaran dengan satu arah atau dikenal dengan istilah *teacher centered* tidaklah lagi dirasa efektif dalam penyampaian pembelajaran. Karena *blended learning* lebih memiliki fokus pada *student centered* yang mana siswa dituntut mengambil peran aktif dalam memahami materi yang dipelajari. Model pembelajaran ini digunakan karena dapat

dilakukan dimana saja tidak hanya di dalam ruangan kelas dan efisien dari segi waktu, tempat dan tenaga.

Model pembelajaran *blended learning* mempunyai ciri khas tersendiri. karena pembelajarannya dilakukan dengan media menggunakan dasar teknologi yang dapat diakses dengan sistem *online* dan perangkat *online* yang digunakan ialah *e-learning*. Dalam hal ini peranan media sangatlah penting dalam penyampaian pembelajaran, yang mana media yang digunakan yakni berbasis *e-learning*. *E-learning* ialah suatu pembaharuan dan inovasi yang dapat dikatakan sebagai perubah akan peran yang besar dalam sistem pengajaran yang tidak selalu terpusat pada sistem ceramah pada saat pembelajaran tatap muka, tetapi juga bisa tanpa tatap muka dan peserta didik berperan aktif dalam pembelajaran. Semakin pesatnya penggunaan *e-learning* dalam sistem pembelajaran menunjukkan bahwa konsep yang seperti ini sudah banyak diterima masyarakat dunia.

Koran (2016) menyatakan pendapatnya yakni definisi dari *e-learning* yakni pengajaran dan pembelajaran yang mana berbasis rangkaian elektronik (LAN, WAN, atau internet) yang digunakan dalam penyampaian materi pembelajarannya, komunikasi maupun bimbingannya. Dengan adanya media pembelajaran *online* seperti ini, maka Lembaga Pendidikan dapat berusaha menerapkan sistem belajar dengan metode jarak jauh (*distance learning*) yang mana juga menyediakan berbagai macam materi yang dibutuhkan dalam pembelajaran juga latihan-latihan soal yang mana tercakup dan sesuai dengan kurikulum yang diberlakukan oleh pemerintah.

Sistem pengajaran dengan metode *blended learning* telah ditetapkan sebagai salah satu contoh daripada solusi terbaik guna pencapaian tujuan pembelajaran yang optimal dan juga dapat meningkatkan *life skill* di bidang teknologi. Melalui *blended learning* ini diharapkan dapat memberikan progress yang baik serta efektivitas pembelajaran matematika.

Menurut Supardi (2019, hal. 78) efektivitas dapat diartikan sebagai keterlaksanaan suatu kegiatan dengan baik, teratur, bersih, rapih, sesuai dengan ketentuan yang mengandung unsur seni. Efektivitas ialah usaha dalam mendapatkan target yang mana mengandung kesesuaian antara apa yang

direncanakan dengan kebutuhannya. Suatu pembelajaran bisa dikatakan efektif apabila motivasi juga tanggung jawab siswa dalam belajarnya mengalami peningkatan signifikan sehingga siswa memiliki semangat untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal. Salah satu yang dapat dijadikan sebagai tolak ukur dalam penentuan keefektifitasan dalam kegiatan belajar-mengajar yakni prestasi belajar yang ditunjukkan siswa. Pembelajaran dikatakan berhasil atau efektif apabila banyaknya siswa dengan ketuntasan KKM setidaknya 75% dari total siswa yang ada dalam sebuah kelas.

Berdasarkan informasi dari guru matematika SMPN 1 Arjawinangun ketika peneliti berkunjung ke sekolah ialah terhambatnya belajar mengajar karena adanya covid-19 yang terjadi di Indonesia. Pembelajaran tatap muka tidak bisa dilakukan *full* di sekolah. Karena ada kebijakan pemerintah yang harus dipatuhi. Oleh karena itu, sekolah ini menerapkan pembelajaran *online* akan tetapi pembelajaran secara *online* tidak efektif karena waktu yang terbatas dan pertemuan belajar-mengajar juga terbatas sehingga guru tidak dapat menilai secara langsung pemahaman, pengembangan dan pengaplikasian dalam pembelajaran siswa. Kemudian pendidik dan tenaga kependidikan mencari solusi untuk pembelajaran pada masa Covid-19 ini. Solusi yang didapat untuk pembelajaran di sekolah ini ialah model pembelajaran *blended learning*. pembelajaran ini diterapkan karena hanya model ini yang dapat dilakukan pada masa Covid-19 untuk tetap bisa bertemu langsung dengan peserta didik dengan mematuhi protocol kesehatan yang sudah dibuat oleh Pemerintah walaupun hanya dalam waktu sebentar dan beberapa siswa secara bergiliran agar tercapainya tujuan belajar yang sudah ditetapkan. Kebijakan ini sudah diterapkan sejak tahun ajaran 2020/2021.

Blended learning merupakan solusi yang tepat untuk membuat suasana dalam keagaitan belajar mengajar tidak membosankan dan juga monoton. Model ini dilihat mampu membantu pembelajaran menjadi efektif. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti benar atau tidaknya efektif pembelajaran *blended learning* di sekolah SMPN 1 Arjawinangun.

1. 2. Rumusan masalah

Adapun beberapa rumusan masalah yang dirumuskan peneliti yakni:

1. Bagaimana efektivitas pembelajaran matematika menggunakan *blended learning* di sekolah SMPN 1 Arjawinangun?
2. Apa kendala-kendala yang dialami dalam pembelajaran matematika menggunakan *blended learning* di sekolah SMPN 1 Arjawinangun?
3. Apa upaya yang dilakukan untuk menghadapi kendala-kendala yang dialami dalam pembelajaran matematika menggunakan *blended learning* di sekolah SMPN 1 Arjawinangun?

1. 3. Tujuan Penelitian

Dengan adanya rumusan masalah diatas, maka dengan ini tujuan daripada penelitian yang dilakukan oleh peneliti antara lain:

1. Mengetahui efektivitas pembelajaran matematika menggunakan model *blended learning*
2. Mengetahui kendala yang dialami dalam penerapan *blended learning* dalam pembelajaran matematika
3. Mengetahui upaya yang dilakukan untuk menhadapi kendala-kendala dalam penerapan *blended learning* dalam pembelajaran matematika

1. 4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti diharapkan dapat diajadikan sebagai pemberi pengetahuan dalam wawasan ilmiah yang berkaitan dengan tema yang diangkat. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat dijadikan referensi sebagai penelitian lanjutan yang akan di tulis.

1.4.2. Manfaat Praktis

Pertama, manfaat yang diharapkan bagi para siswa yaitu diharapkan mampu memberikan peran aktif dalam ranah pembelajaran sehingga dapat

dijadikan sebagai pemahaman dari materi matematika. Selain itu, dapat memanfaatkan teknologi dengan sebaik-baiknya. Agar terciptanya konten pembelajaran menarik untuk dipelajari bersama.

Kedua, manfaat yang dapat diperoleh oleh para guru yaitu dapat dijadikan sebagai jalan pintas dalam menentukan model ataupun metode pembelajaran yang dianggap lebih efektif pada pembelajaran matematika yang notabene dianggap sulit oleh siswa. Dan dapat berinovasi dengan baik. Karena generasi siswa millennial ini tidak akan jauh dari teknologi, yang mana menghancurkan guru harus dapat beradaptasi dengan menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dalam pengajaran yang sesuai dengan zamannya.

Ketiga, manfaat yang didapat oleh sekolah yaitu diharapkan mampu ikut berandil dalam peningkatan akan kualitas sekolah dan kualitas guru ke arah yang lebih baik. Dan mampu mengikuti perkembangan zaman. Dalam artian, tidak ketinggalan di arah Pendidikan.

Keempat, manfaat bagi peneliti yaitu diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan, menambah wawasan luas sebagai calon guru dan mampu melakukan proses pembelajaran dengan tidak monoton

