

BAB I PENDAHULUAN

1. 1. Latar Belakang

Perubahan pelaksanaan kegiatan sistem pembelajaran dari *offline* ke *online* merupakan hal yang pertama kali terjadi di Indonesia. Apabila ditinjau dari segi positifnya, perubahan ini memberikan gambaran atas kelangsungan dunia pendidikan di masa yang akan datang melalui bantuan teknologi. Dikutip dari Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Kemendikbud, pada acara *Medan International Conference on Energy and Sustainability*, Nizam mengungkapkan bahwa pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di masa pandemi menjadi tantangan tersendiri dalam pengembangan kreativitas dengan memanfaatkan teknologi, sebagai perubahan pengetahuan, serta memastikan pembelajaran tetap tersampaikan dengan baik. Tantangan ini juga menjadi kesempatan bagi semua kalangan terkait penggunaan teknologi untuk menyongsong digitalisasi pendidikan abad 21 yang mana hal tersebut sejalan dengan yang diungkapkan oleh Yang (2017). Lebih lanjut lagi keterampilan yang wajib dikuasai oleh pembelajar yaitu berjiwa mandiri. Nizam juga mengungkapkan bahwa selama perubahan pelaksanaan pembelajaran dimasa pandemi, dapat melatih serta menanamkan kebiasaan mandiri terhadap siswa dalam belajar.

Saat ini di Indonesia masih menerapkan pencegahan dari penularan penyakit Covid-19 yang muncul pertama kali di Indonesia sejak tanggal 2 Maret 2020 (Nursofwa et al., 2020). Salah satu tindakan dalam pencegahan yang dilakukan oleh pemerintah Indonesia adalah dengan cara menghimbau dan mengajak masyarakat supaya menerapkan *physical distancing* dan *work from home* (Siahaan, 2020). Akibat adanya interaksi yang dibatasi maka mau tidak mau pemerintah harus mengeluarkan kebijakan tentang bagaimana pelaksanaan pendidikan di Indonesia, karena proses pembelajaran harus selalu tetap berlangsung supaya tujuan dari proses belajar dapat tercapai dengan baik. Didalam surat keputusan kebijakan PPKM dan SKB 4 Menteri bahwa pelaksanaan pembelajaran saat ini bersifat

dinamis yang mana untuk daerah yang berada di level 1 dan level 2 dapat melakukan pembelajaran tatap muka secara terbatas sedangkan untuk daerah yang berada di level 3 dan 4 proses pembelajaran masih dilaksanakan secara *online* (Kemdikbud, 2021).

Sehubungan hal tersebut untuk mewujudkan tujuan dari sebuah pendidikan, siswa diuntut untuk memiliki sikap kemandirian dalam hal belajar. Kemandirian merupakan salah satu hal yang sangat penting untuk dimiliki setiap orang sehingga tidak terpacu untuk selalu bergantung terhadap orang lain. Kemandirian merupakan suatu sikap inisiatif dalam melakukan suatu hal untuk memenuhi kebutuhannya sendiri tanpa harus selalu bergantung terhadap orang lain dengan penuh tanggung jawab dalam melakukannya (Asrori, 2020, hal. 121). Sebagai umat islam mungkin kita pernah mendengar tentang kemandirian belajar yang telah dicontohkan oleh Nabi Ibrahim AS, ketika Nabi Ibrahim AS bersikap kritis terhadap lingkungan dan budaya sekitarnya pada hari itu dan mencari sebuah kebenaran atas dasar kesadaran diri sendiri (QS. [6]:76-79). Sikap kemandirian belajar adalah kesadaran untuk mencapai tujuan belajar dengan penuh tanggung jawab dan percaya akan kemampuan sendiri dari pada bergantung terhadap orang lain. Menurut Sundayana (2016) kemandirian belajar adalah proses belajar yang memungkinkan setiap orang secara aktif menentukan cara belajarnya sendiri, mengontrol proses belajarnya baik dibantu atau tidak dibantu orang lain dan mendiagnosis kebutuhan belajarnya. Untuk mencapai kompetensi secara optimal, kemandirian belajar merupakan salah satu sikap penting yang harus dimiliki oleh siswa (Susilo & Pancarani, 2020). Kemandirian belajar melibatkan siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam memahami dan merumuskan pemahaman atau pemecahan dari masalah yang dihadapi mereka sendiri. Siswa yang memiliki kemandirian belajar yang tinggi akan sangat mempengaruhi terhadap kemajuan prestasi belajar siswa disekolah (Fadilla et al., 2021). Karena sangat pentingnya kemandirian belajar siswa ketika pembelajaran *online*, maka dibutuhkan pola suatu pembelajaran yang dapat mengembangkan kemandirian belajar siswa yaitu pembelajaran *blended learning* (Yuliati & Saputra, 2020). Menurut Febrinastri Fabiola (2022) adanya persaingan ketat pendidikan di Indonesia dan beberapa anak yang mendapat tekanan dari orang tua dan lingkungan disekitarnya untuk menjadi yang terbaik dan mendapatkan nilai

yang bagus, mengakibatkan budaya mencontek di Indonesia ikut meningkat juga. Hal ini sejalan dengan penelitian yang berjudul *Cheating in Academic Institutions, A Decade of Research* yang dilakukan oleh peneliti dari Pennsylvania State University pada tahun 2016 menunjukkan bahwa terjadi peningkatan jumlah pelajar yang menyontek dari tahun ke tahun.

Sehubungan dengan itu juga, perkembangan sebuah teknologi informasi dan komunikasi diberbagai bidang terutama bidang pendidikan, mengakibatkan penggunaan internet yang diakses melalui komputer ataupun gadget mengalami kenaikan yang sangat pesat di kalangan masyarakat (Abroto et al., 2021). Oleh sebab itu dibutuhkan guru yang kompeten yang memiliki kemampuan kompetensi pedagogik yang baik. Menurut Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru disebutkan bahwa kompetensi pedagogik guru terdiri dari: 1) menguasai apa saja karakteristik siswa yang dilihat dari aspek spiritual, moral, fisik, sosial, kultural, intelektual, dan emosional, 2) memahami dan menguasai teori belajar serta semua prinsip pembelajaran yang mendidik, 3) mengembangkan sebuah kurikulum yang ada kaitannya dengan mata pelajaran, 4) melaksanakan pembelajaran yang mendidik, 5) memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk menunjang kepentingan pembelajaran, 6) memfasilitasi semua pengembangan potensi siswa untuk mewujudkan berbagai potensi yang dimiliki siswa, 7) menjalin komunikasi yang efektif, empatik dan santun terhadap siswa. Dalam upaya memenuhi memenuhi point ke 5 dan ke 6 tersebut Kementerian Agama membuat *website* LMS bagi sekolah yang dibawah naungan Kementerian Agama. Namun demikian belum diketahui dengan pasti ke efektifan akan LMS tersebut terhadap proses pembelajaran dan dampak bagi kemandirian belajar siswa.

Learning management system (LMS) atau yang biasa disebut juga dengan *Virtual Learning Environment (VLE)* merupakan suatu alat pengelola kegiatan belajar mengajar yang berfungsi untuk menilai kinerja siswa, memberikan materi pembelajaran, merekam data siswa dan menghasilkan laporan yang bermanfaat untuk memaksimalkan efektivitas dari kegiatan belajar mengajar (Yasar & Adiguzel, 2010). Penggunaan LMS dapat membantu siswa untuk berkomunikasi, bekerjasama dengan siswa lainnya dan mempermudah mendapatkan informasi

yang sedang dipelajari, mempermudah siswa bertukar informasi tentang apa yang mereka ketahui atau pelajari dan dapat meningkatkan keterampilan teknologi siswa (Kintu et al., 2017).

Pembelajaran *online* dengan menggunakan seluler atau *mobile learning* adalah bentuk pembelajaran baru yang menggunakan teknologi jaringan komunikasi nirkabel dan perangkat komunikasi nirkabel untuk memperoleh informasi, sumber daya, dan layanan pendidikan (Yang, 2017). Pembelajaran secara *online* dapat memudahkan dalam memberikan informasi pada berbagai situasi dan kondisi. Banyak manfaat dari kemudahan pembelajaran *online* yang didukung berbagai *platform* mulai dari diskusi hingga tatap muka secara *online*. Namun, semua itu perlu di evaluasi dan disesuaikan kembali dengan situasi dan kondisi setempat, karena kemampuan orang tua dalam memberikan fasilitas pembelajaran *online* yang berbeda. Intinya adalah memaksimalkan kemampuan siswa dalam kondisi apapun terutama pandemi saat ini (Herliandry et al., 2020). Pembelajaran *online* juga dapat membentuk sikap kemandirian siswa dalam proses belajar mengajar diluar sekolah, dengan adanya pembelajaran *online* interaksi siswa dan guru menjadi tak terbatas oleh tempat dan waktu, sehingga siswa dapat memiliki waktu belajar yang lebih banyak dari biasanya (Ambiyar et al., 2020). Saat ini guru dan siswa melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan *website* yang mendukung seperti *whatsapp*, *google meet*, *zoom meeting*, *google classroom* dan lain sebagainya (Asmuni, 2020). Pembelajaran *online* membutuhkan kesiapan bagi semua kalangan yang terkait terutama dalam hal fasilitas, jaringan internet dan sebagainya yang dapat menunjang pembelajaran *online*. Pembelajaran secara *online* menuntut siswa supaya lebih mandiri dalam proses belajar (Syelitiar & Putra, 2021). Karena dalam proses pembelajaran secara *online* interaksi antara guru dan siswa menjadi sangat terbatas (Ambiyar et al., 2020). Akibatnya proses pembelajaran akan lebih berpusat terhadap siswa sehingga siswa dituntut untuk memiliki sikap kemandirian dalam belajar untuk dapat memperoleh pengetahuan tentang materi yang diberikan.

Pembelajaran dengan *blended learning* (kombinasi antara pembelajaran *offline* dan pembelajaran *online*) adalah merupakan inovasi dari pendidikan, namun penerapannya terutama di negara berkembang masih memiliki tantangan untuk

menjadi inovasi yang efektif dalam pembelajaran. Efektivitas *blended learning* memiliki cukup banyak faktor yang menimbulkan tantangan. Salah satu dari tantangan *blended learning* adalah tentang bagaimana pengguna dapat berhasil menggunakan teknologi yang ada saat ini (Kintu et al., 2017). Munculnya grafik yang terus meningkat dalam dunia teknologi memberikan peluang dan tantangan baru dalam dunia pendidikan. Diantara peluang tersebut adalah akses sumber pelajaran yang lebih luas terhadap konten multimedia, dan berkembangnya pembelajaran baru yang tidak dibatasi oleh ruang dan waktu hal tersebut sejalan dengan yang diungkapkan oleh Jung dan Huh (2019). Di samping itu kemajuan teknologi dengan macam desain yang berkembang menghadirkan tugas-tugas baru bagi penyelenggara pendidikan untuk terus menyelaraskan kegiatan pembelajaran dengan metode daring.

Dengan adanya berbagai permasalahan yang ada dimasa pandemi saat ini dan perkembangan pesatnya teknologi. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengkaji dan meneliti lebih lanjut dan mendalam bagaimana kemandirian belajar dan pembelajaran *blended learning* menggunakan *website* LMS pada siswa dapat terlaksana dan berkembang dengan baik. Sehubungan hal tersebut peneliti ingin meneliti sekolah MAN 3 Majalengka sebagai sampel kemandirian belajar. Penelitian yang akan dilakukan tersebut berjudul “Efektivitas Pembelajaran Matematika Menggunakan *Blended Learning Website Learning Management System* Terhadap Kemandirian Belajar Siswa”.

1. 2. Identifikasi Masalah

Merujuk dari latar belakang yang telah dipaparkan diatas, dapat diidentifikasi masalah terkait sebagai berikut:

1. Penerapan LMS dalam proses pembelajaran di sekolah.
2. Pada masa pandemi saat ini, siswa harus lebih meningkatkan belajar secara mandiri.
3. Pembelajaran *blended learning* merupakan inovasi dalam bidang pendidikan yang masih memiliki banyak tantangan dalam penerapannya.
4. Proses belajar dan mengajar kurang maksimal jika hanya menggunakan pembelajaran konvensional.

5. Kegiatan belajar mengajar yang kurang maksimal jika hanya belajar di sekolah dengan cara mengajar yang kurang menarik.
6. Kurangnya dorongan kemandirian belajar matematika siswa ketika diluar sekolah.

1.3. Pembatasan Masalah

Supaya tidak keluar dari permasalahan yang sedang diteliti maka perlu adanya pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah pada penelitian ini diantaranya:

1. Masalah tentang *website* LMS yang ada hanya berlaku di MAN 3 Majalengka.
2. Objek penelitian yang diambil tidak semua siswa yang berada di MAN 3 Majalengka melainkan hanya 30 siswa kelas XI MIPA 2.
3. Indikator dalam penelitian kemandirian belajar hanya meliputi inisiatif, percaya diri, tanggung jawab dan disiplin.
4. Penelitian hanya fokus untuk proses belajar mengajar matematika tidak dengan pelajaran lain.
5. *Website* LMS yang diteliti adalah LMS dari Kementerian Agama

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, peneliti merumuskan beberapa masalah penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana respon siswa terhadap penerapan pembelajaran *blended learning* menggunakan *website* LMS?
2. Bagaimana kemandirian belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran *blended learning* menggunakan *website* LMS?
3. Bagaimana pengaruh kemandirian belajar siswa setelah penerapan pembelajaran *blended learning* menggunakan *website* LMS terhadap hasil belajar matematika siswa?

4. Apa saja kendala yang di hadapi guru dalam proses penerapan pembelajaran *blended learning* menggunakan *website* LMS terhadap hasil belajar matematika siswa?
5. Apakah penerapan pembelajaran *blended learning website learning management system* mencapai standar KKM terhadap hasil belajar matematika siswa?

1. 5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari uraian rumusan masalah diatas, penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap penerapan pembelajaran *blended learning* menggunakan *website* LMS.
2. Untuk mengetahui bagaimana kemandirian belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran *blended learning* menggunakan *website* LMS.
3. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh kemandirian belajar siswa setelah penerapan pembelajaran *blended learning* menggunakan *website* LMS terhadap hasil belajar matematika siswa.
4. Untuk mengetahui saja kendala yang di hadapi guru dalam proses penerapan pembelajaran *blended learning* menggunakan *website* LMS terhadap hasil belajar matematika siswa.
5. Untuk mengetahui penerapan pembelajaran *blended learning website learning management system* mencapai standar KKM terhadap hasil belajar matematika siswa.

1. 6. Manfaat Penelitian

Terdapat beberapa manfaat dalam penelitian ini diantaranya manfaat teoritis dan manfaat praktis. Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1.6.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bermanfaat sebagai rujukan atau referensi dalam upaya peningkatan pembelajaran *blended learning* matematika dengan menggunakan LMS sebagai media pembelajaran *online*.

1.6.2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Memberikan pengetahuan terhadap siswa bagaimana kemandirian belajar mereka pada proses pembelajaran matematika melalui *blended learning* dengan menggunakan *website* LMS

b. Bagi Guru

Memberikan informasi tentang bagaimana penerapan LMS terhadap pembelajaran matematika sehingga lebih efektif dalam rangka meningkatkan kemandirian siswa dalam belajar yang dapat meningkatnya nilai belajar matematika siswa.

c. Bagi Sekolah

Dapat menjadi rujukan dalam melaksanakan pembelajaran untuk mata pelajaran lainnya karena hal ini sesuai dengan kurikulum saat ini yaitu siswa yang berperan aktif dalam membangun pengetahuan mereka.

d. Bagi Penulis

Bertambahnya pengetahuan dan wawasan dalam inovasi belajar mengajar matematika dengan pembelajaran *blended learning* dengan menggunakan *website* LMS.