

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kebijakan pemerintah mengenai Larangan berkerumun (*Social Distancing*) untuk masyarakat harus dihormati dan dipatuhi. Karena itulah tujuannya untuk membendung penyebaran *Covid-19*. Tentu saja Kebijakan itu tidak hanya berdampak dalam bidang sosial, ekonomi, politik, tetapi juga dalam pendidikan. Mempertimbangkan situasi saat ini, mungkin pendidik dituntut untuk berkembang pembelajaran online menggunakan ketersediaan teknologi yang ada.

Corona yang biasa di sebut dengan virus *Covid-19* ini di sebarakan berbagai lingkungan sosial dan fisik, yang menyiratkan bahwa setiap daerah memiliki respon yang berbeda terhadap pandemi (Widiawaty et al., 2022). Dalam *Covid-19* ini siswa, mahasiswa, dosen, dan perguruan tinggi di indonesia sangat terkena dampak dalam pengajaran yang akan di berikan dengan memperlancar kegiatan pendidikan di indonesia dengan menggunakan media *Skype*, *Google Meet*, *Webex*, *Discord* dan *Zoom Meet*, dimana masing-masing media memiliki fungsi yang berbeda namun untuk mencapai tujuan yang sama (Rezi et al., 2022).

Pembelajaran yang di lakukan siswa dan mahasiswa diberikan dengan menggunakan pembelajaran jarak jauh yang biasa disebut daring dan di masa pandemi ini ada timbul rasa jenuh terhadap mahasiswa di karenakan tidak dapat berinteraksi atau bertemu secara langsung dengan guru, dosen, dan teman-

temannya sekaligus (Rahayu et al., 2022). Sedangkan menurut Isrokatun (2022) dengan adanya proses pembelajaran *online* atau yang biasa di sebut dengan daring ini dapat fleksibel untuk dilaksanakan kapan saja dengan dimanfaatkan teknologi. Hal ini dapat membantu siswa untuk mendapatkannya belajar dan dimana juga pembelajaran luring (*offline*) ini peserta didik sangat menantikan agar pembelajaran ini tidak hanya dengan teknologi canggih tetapi juga bisa bertemu dan menyapa secara langsung dengan teman, kerabat, dan guru.

Proses pendidikan di masa pandemi *covid-19* di indonesia dengan melakukan fleksibel suatu pembelajaran yang di laksanakan kebutuhan pendidikan yang dimana pemerintah menyederhanakan kurikulum pendidikan di indonesia dibuat untuk kenyamanan siswa, mahasiswa, dosen dan tenaga perguruan tinggi lainnya. Pemerintah membuat suatu penerapan pendidikan dengan memakai kurikulum darurat, melaksanakan penyederhaan kurikulum secara mandiri, dan senantiasa mengacu pada kurikulum nasional (Ramadhan et al., 2022). Dengan suatu proses pembelajaran dapat di lakukan dengan baik menggunakan kurikulum yang di gunakan saat pandemi saat ini, dengan hal ini dapat mempertingkat proses pembelajaran yang sangat baik.

Proses pembelajaran pendidikan di indonesia dengan kegiatan pembelajaran daring (*online*) dan pembelajaran luring (*offline*) mahasiswa dan peserta didik juga punya perasaan jenuh dalam proses pembelajaran daring (*online*) dan pembelajaran luring (*offline*). Dengan pembelajaran daring ini mahasiswa yang ada di daerah plosok atau daerah terpencil tidak adanya akses jaringan untuk mendukung mahasiswa untuk melakukan pembelajaran daring

(*online*). Bahwasanya mahasiswa dengan kegiatan pembelajaran secara daring (*online*) dapat memiliki kinerja sangat baik apalagi dengan mendukungnya akses jaringan untuk melakukan pembelajaran daring (*online*), sedangkan pembelajaran tatap muka para peserta didik tidak susah dengan kegiatan pembelajaran yang ada di daerah plosok atau daerah terpencil dengan tidak menggunakan akses jaringan, pembelajaran yang hanya menggunakan buku.

Menurut Akrim (2022) menjelaskan proses pembelajaran secara virtual diarahkan dengan bagaimana siswa, mahasiswa dan dosen dapat memaknai dan memberikan nilai filosofis pada tahap prosesnya dapat memberikan akses yang efektif dan efisien. Dengan kegiatan pembelajaran daring (*online*) dan pembelajaran luring (*offline*) siswa, mahasiswa, dan dosen berkerja keras agar kegiatan pembelajaran di masa *covid-19* seperti ini dapat di laksanakan dengan baik. Sedangkan menurut Ahmadi & Syahrani (2022) suatu pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan proses belajar dalam suatu lingkungan belajar, hal ini peserta didik dapat pembelajaran daring (*online*) dan pembelajaran luring (*offline*) yang akan berdampak sangat antusias dapat di realisasikan dengan baik dengan menggunakan jaringan yang mendukung dengan dapat antusias dengan pembelajaran luring yang terbatas.

Proses pembelajaran seperti ini mempunyai dampak yang dimana mahasiswa adanya pengurangan pengawasan dalam membimbing anak belajar, kurangnya pemahaman dalam materi, penggunaan dalam gadget yang berlebihan akan adanya timbul efek negatif bagi kesehatan, serta turunnya disiplin dalam hal tugas yang diberikan dosen atau guru, yang akan tidak taat dalam proses

pembelajaran dan kurangnya motivasi belajar (Tsalisah & Syamsudin, 2022). Dampak ini sangat mempengaruhi terhadap peserta didik yang dimana sangat mempengaruhi mental dan kesehatan terganggu dengan menggunakan handphone berjam-jam dan dampak positif yang di dapat mahasiswa bisa mengikuti pembelajaran maksimal tetapi menggunakan handphone, laptop, dan sejenis perangkat lainnya.

Mengatasi keterbatasan dari pembelajaran *blended learning* dengan adanya penerapan pembelajaran *blended learning* yang ditinjau dari minat belajar siswa yang terdapat peningkatan setelah diterapkannya pembelajaran *blended learning*. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis *online* dapat membantu proses pembelajaran dikelas. Perpaduan pembelajaran langsung dan pembelajaran berbasis internet berbantuan teknologi mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan dan bertujuan menghadirkan proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Karakteristik lingkungan pembelajaran tradisional dan pembelajaran elektronik digabungkan dalam pembelajaran campuran.

Penelitian menurut Mufidah & Surjanti, (2021) dengan judul “Efektivitas model pembelajaran *blended learning* dalam meningkatkan kemandirian dan hasil belajar peserta didik pada masa pandemi *covid-19*” hasil riset ini berhasil membuktikan bahwa pembelajaran *blended learning* dapat terlaksana dengan persentase sebesar 95,83%. Efektivitas model *Blended learning* menunjukkan persentase sebesar 73,84%. Sedangkan penelitian menurut Batubara et al., (2022) dengan judul ”Implementasi model pembelajaran *blended learning*

dimasa pandemi *covid-19*” hasil riset ini menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa tergolong tinggi dengan rata-rata hasil 10 sampel naik menjadi 77,45 dari yang sebelumnya 56,88.

Menurut Capone (2022) menyatakan bahwa pembelajaran *blended learning* adalah suatu pengajaran campuran yang terintegrasi dengan pelajaran tradisional di lingkungan pembelajaran aktif yang berpusat pada mahasiswa dan aktivitas sosial di platform dalam hal ini *blended learning* juga merupakan pembelajaran untuk meningkatnya siswa atau mahasiswa dalam kinerja mengerjakan tugas. Menurut Zahara (2022) bahwasannya pembelajaran *blended learning* adanya perpaduan antara tatap muka dan intruksi *online*. Mempunyai keuntungan bagi penggunaanya adanya fleksibilitas dalam hal kapan dan di mana kursus dapat diakses dengan ini dapat mudah menggunakan *blended learning* bagi siswa, perguruan tinggi, dan dosen. Menurut Uyun (2022) menyatakan dalam pembelajaran pada saat ini adalah menggunakan pembelajaran luring (*offline*) dan pembelajaran daring (*online*) dengan cara ini adanya mengurangi jumlah siswa dalam kelas, lingkungan yang berada disekolah pada pembelajaran luring (*offline*).

Menurut Andriyani (2022) adalah pembelajaran *blended learning* yang umumnya menggabungkan dua gaya belajar yaitu pembelajaran langsung atau luring dan pembelajaran daring. Dengan menggunakan *email*, *telekonferens*, *voice-email*, *animasi teks*, *video streaming*, *kelas virtual*, dan *CD room*, sedangkan pembelajaran luring dengan menggunakan sistem perkuliahan di perguruan tinggi seperti pratikum dan sebagainya. Pembelajaran *blended*

learning mempunyai kondisi seperti ini berdampak pada kualitas pembelajaran dari siswa dan guru yang berinteraksi langsung di dalam kelas. Saat ini harus berinteraksi dalam ruangan berbasis virtual yang sangat terbatas. Hal ini dapat membuat peserta didik tidak bisa untuk mengikuti pembelajaran yang sangat efektif (Wulandari, 2022).

Menurut Wihartanti (2022) bahwa Kegiatan pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika tingkat partisipasi siswa tinggi dan pada dasarnya tingkat partisipasi siswa berbeda-beda dengan presentase 50% berdasarkan kemampuan mereka. Di dalam menunjang kesuksesan dalam pembelajaran *blended learning* peserta didik dengan rasa diri sendiri untuk mengikuti pembelajaran agar tujuan dan pencapaian pembelajaran *blended learning* berjalan lancar. Meningkatnya suatu pembelajaran *blended learning* dapat dilakukan proses pembelajaran yang menarik agar peserta didik mengikuti dengan senang dan menikmati proses pembelajaran *blended learning* dan menciptakan suasana baru dalam pembelajaran.

Menurut Kurniasari et al (2021) menyatakan bahwa pemanfaatan *blended learning* dalam pendidikan saat ini adalah untuk memberikan keleluasaan dalam memilih waktu dan tempat untuk mengakses pelajaran. Tidak perlu bepergian ke tempat belajar dan Dapat dapat dilakukan dari mana saja apakah Anda memiliki akses ke internet atau tidak. Sedangkan peran yang penting dalam pembelajaran *blended learning* yaitu orang tua sangat berpengaruh untuk keterlibatannya pembelajaran sangat berpengaruh.

Faktor pembelajaran *blended learning* dari pihak orang tua meliputi faktor sosial, faktor bentuk keluarga, faktor tahap perkembangan keluarga, dan faktor model peran. Dengan ini keterlibatan orang tua memiliki efek positif yang kuat pada siswa yang memiliki prestasi (Khuriyah & Darajat, 2021)

Menurut Rosdiana & Laila (2022) menyatakan bahwa dukungan keluarga sebuah proses yang terjadi sepanjang masa kehidupan, sifat dan jenis dukungan dan Dalam pemanfaatan *blended learning* sebagai inovasi teknologi pembelajaran dengan pemodelan simulasi secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, Dalam pembelajaran daring (*online*) ini siswa dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik dengan peningkatan yang cukup signifikan dibandingkan dengan peserta didik yang diberi perlakuan pembelajaran luring (*offline*). sangat penting untuk mendukung anak dalam hal pembelajaran secara daring (*online*) dimana peserta didik melakukan kegiatan belajar melalui daring (*online*) tidak hanya itu pembelajaran luring (*offline*) pun dukungan keluarga sangat lah penting dimana peserta didik akan belajar dengan giat dikarenakan bertemu guru, kerabat, dan staff yang ada di sekolah. Pembelajaran daring dan pembelajaran tatap muka pada peserta didik itu sangat penting dengan adanya dukungan dari keluarga dalam memfasilitasi, membimbing, mendampingi pembelajaran daring dan pembelajaran tatap muka. Guru perlu merancang ruang dialog dengan badan kelompok dan memberikan pendidikan secara tatap muka atau tidak, hal ini pun pembelajaran *blended learning* tidak hanya fokus dengan pembelajaran daring

tetapi pembelajaran tatap muka pun sangat antusias dan mendapatkan pembelajaran yang sangat efektif bagi peserta didik (Batubara et al., 2022).

Dukungan keluarga dalam pembelajaran mempunyai tanggapan secara verbal dan nonverbal dari anggota keluarga atau sahabat dekat dengan memberikan penghargaan, kenyamanan, hormat, dan rasa sayang kepada peserta didik (Kosasih & Rahmawati, 2022). Sedangkan menurut Eymar (2022) menyatakan bahwa dukungan keluarga merupakan pemberian informasi, perhatian, emosi, penilaian dan bantuan instrumental dari lingkungan kepada individu melalui hubungan interpersonal yang berguna bagi individu dalam menyelesaikan masalah. Hal ini dapat membantu mahasiswa dapat belajar dengan baik dengan adanya didukung oleh keluarga dan dapat belajar dengan baik.

Dampak dukungan keluarga dalam pembelajaran menurut Arifin (2022) menyebutkan bahwa memiliki dampak kemampuan siswa dalam kegagalan untuk melanjutkan pembelajaran daring (*online*) pada siswa bahkan sampai putus sekolah yang disebabkan dukungan keluarga yang tidak lagi mendapatkan pekerjaan. Sedangkan menurut Khoirunnisa (2021) bahwasannya tingkat dampak dukungan keluarga pada pembelajaran dari dalam diri peserta didik dalam faktor internal yaitu kesiapan dan perhatian, motivasi, aspek intelegensi berupa pemahaman konsep, dan minat. Dengan hal ini mahasiswa dapat tidak melakukan tugasnya dengan baik sebagai mahasiswa dan juga tidak maksimal untuk mengikuti kegiatan pembelajaran daring (*online*), maka dari itu dukungan keluarga sangat penting bagi mahasiswa agar pembelajaran yang di laksanakan

sangat efektif bagi mahasiswa dan dosen sebagai pengajar. Menurut Fahira (2022) bahwasannya *blended learning* memberikan konsekuensi untuk tersendiri secara psikologis para peserta didik, dengan salah satunya keterlibatan peserta didik didalam proses pembelajaran menjadi menurun. Hal ini pun sangat di rugikan kepada peserta didik dimana harus menyesuaikan diri dengan kegiatan pembelajaran yang biasanya tatap muka menjadi pembelajaran daring (*online*).

Pembelajaran sukses bagi mahasiswa adanya dukungan keluarga mempunyai peran penting dengan adanya dukungan keluarga untuk mahasiswa dengan mempunyai ekspektasi yang sangat tinggi untuk belajar secara daring (*online*). Menurut Perceka (2020) bahwasannya pandangan seseorang akan percaya diri untuk melakukan pembelajaran daring (*online*) dan mempunyai anggota keluarga yang saling mendukung antar anggotanya. Dengan hal ini saling mempunyai peran penting bagi mahasiswa agar pembelajaran yang akan dilaksanakannya secara lancar dengan adanya dukungan keluarga yang sangat antusias dalam pembelajaran tatap muka (*offline*) dan pembelajaran daring (*online*).

B. Identifikasi Masalah

1. Terdapat Siswa yang masih jenuh dalam pembelajaran daring pasca pandemi *covid-19* di SMP 5 N Konawe Selatan.
2. Keterbatasan dukungan keluarga dalam pembelajaran *blended learning* pasca pandemi *covid-19* menyebabkan hambatan belajar siswa sehingga kurang tercapainya tujuan yang diharapkan.

3. Penerapan dukungan keluarga dalam pembelajaran *blended learning* pasca pandemi *covid-19* di SMP 5 N konawe selatan masih kurang memadai.
4. Guru Bimbingan dan Konseling banyak mendominasi melakukan kegiatan adminsitratif dibanding layanan Bimbingan dan Konseling.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan batasan masalah dalam penelitian ini, maka batasan masalah pada penelitian ini yaitu “dukungan keluarga dalam pembelajaran *blended learning* dimasa pasca pandemi covid-19”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah dalam penelitian ini, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu “bagaimana dukungan keluarga dalam pembelajaran *blended learning* dimasa pasca pandemi covid-19?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka peneliti ini memiliki tujuan untuk menganalisis dukungan keluarga dalam pembelajaran *blended learning* dimasa pasca pandemi covid-19.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bermanfaat sebagai bahan referensi bagi penelitian selanjutnya atau bagi pihak-pihak yang akan melakukan penelitian tentang dukungan keluarga dalam pembelajaran *blended learning* sebagai literatur, menambah wawasan, ilmu pengetahuan serta pengalaman dan mengawasi

secara langsung situasi dan kondisi yang di alami oleh peserta didik saat melakukan pembelajaran metode pembelajaran *blended learning*.

2. Manfaat praktis

a. Bagi peserta didik

Penelitian ini bermanfaat sebagai sarana informasi bagi pendidik dalam memiliki model pembelajaran yang akan digunakan.

b. Bagi sekolah

Penelitian ini bermanfaat sebagai tinjauan literatur yang diharapkan dapat meningkatkan kinerja para guru atau tenaga pendidik.

c. Bagi siswa

Penelitian ini bermanfaat sebagai pengembangan siswa dalam kemampuan pembelajaran *blended learning* dengan menggunakan metode dukungan keluarga dalam pembelajaran *blended learning* pasca pandemi covid-19.

d. Bagi peneliti

Penelitian ini bermanfaat sebagai penambah ilmu pengetahuan tentang adanya dukungan keluarga dalam pembelajaran *blended learning* pasca pandemi covid-19, serta sebagai salah satu syarat untuk melanjutkan pada fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta.

