

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan sesuatu yang tidak asing bagi kita semua, terlebih kita bergerak di bidang pendidikan. Dan kita juga sepakat bahwa pendidikan diperlukan oleh semua orang. Bahkan dapat dikatakan bahwa pendidikan ini dialami oleh semua manusia dari semua golongan. Tetapi, seringkali orang melupakan makna dan hakikat pendidikan itu sendiri. Layaknya hal lain yang menjadi rutinitas, cenderung terlupakan makna dasar dan hakikatnya. Itulah sebabnya bahwa setiap orang yang terlihat dalam dunia pendidikan sepatutnya selalu merenungkan makna dan hakikat pendidikan, merefleksikannya ditengah-tengah tindakan dan aksi sebagai buah refleksinya. Makna pendidikan secara sederhana dapat diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai didalam masyarakat dan kebudayaannya. Dengan demikian, bagaimana pun sederhananya peradaban suatu masyarakat, didalamnya terjadi atau berlangsung suatu proses pendidikan. Karena itulah sering dinyatakan pendidikan telah ada sepanjang peradaban umat manusia. Pendidikan pada hakikatnya merupakan usaha manusia melestarikan hidupnya. Dalam kamus besar Bahasa Indonesia, pendidikan berasal dari kata dasar "*didik*" (mendidik), yaitu memelihara dan memberi latihan (ajaran pimpinan) mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran.

Menurut UU SISDIKNAS No 20 tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pendidikan mempunyai pengertian proses perubahan dan tata laku seseorang atau kelompok dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan, proses peluasan dan cara mendidik. Ki Hajar Dewantara mengartikan pendidikan sebagai usaha untuk memajukan budi pekerti, pikiran serta jasmani anak, agar dapat memajukan kesempurnaan hidup anak yang selaras dengan alam dan masyarakat.

Tujuan pendidikan nasional menurut UU No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, beriman, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokrasi serta bertanggungjawab”.

Pandemi *COVID-19* ini, dunia pendidikan terpaksa harus diberhentikan karena menghimbau protokol kesehatan pemerintah untuk memberhentikan dan mentiadakan pembelajaran secara langsung (*Face to Face*). Pembelajaran pada setiap sekolah pernah diberhentikan karena kondisi seperti *COVID-19*. Akan tetapi, sekarang pendidikan sudah kembali berjalan meskipun tidak secara langsung (*daring*). Perkembangan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi

(TIK), Pada saat ini berlangsung sangat pesat, sehingga tidak sedikit para ahli menyebut gejala ini sebagai suatu revolusi. Pendidikan saat ini mengalami revolusi yang begitu pesat dimana pembelajaran konvensional tidak lagi sepenuhnya menjadi andalan, karena ditengah pandemi *COVID-19* dan banyaknya inovasi kemajuan teknologi saat ini diperlukan variasi metode yang lebih memberikan kesempatan untuk belajar dengan memanfaatkan berbagai sumber, tidak hanya dari *man power* seperti halnya guru.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi menggeser paradigma pembelajaran konvensional menuju pembelajaran berbasis teknologi. Guru bukan lagi satu – satunya sumber utama pengetahuan. Pada zaman sekarang ini, peserta didik dengan mudah mengakses ilmu pengetahuan dari media internet maupun media teknologi yang lainnya. Oleh karena itu, guru sekarang harus memahami kemajuan teknologi agar tidak tertinggal informasi dari peserta didik (Arifin, 2012) Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, penggunaan media dalam pembelajaran berbasis *information and communication technologies* (ICT) merupakan kebutuhan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu penyebab ketidakberhasilan proses pembelajaran adalah kurangnya pemanfaatan media pembelajaran. Oleh karena itu, konsep pembelajaran *e – learning* sangat membantu selama materi yang disampaikan cukup menarik dan memikat sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk memahami materi yang telah disajikan. (Yendri, 2010)

Sanjaya (2010) Menegaskan bahwa tenaga pengajar perlu memiliki kemampuan merancang dan mengimplementasikan berbagai strategi dan model

pembelajaran yang di anggap cocok dengan minat dan bakat serta sesuai dengan taraf perkembangan peserta didik, termaksud di dalamnya memanfaatkan berbagai sumber dan media pembelajaran untuk menjamin efektivitas pembelajaran. Inilah yang kemudian memaksa untuk munculnya konsep pembelajaran yang berbasis teknologi, seperti misalnya konsep pembelajaran *blended learning* ( Pembelajaran Campuran ). Dwiyogo ( 2016 ) mendefinisikan *blended learning* mengacu pada pembelajaran yang mengkombinasikan dan mencampur antara pembelajaran tatap muka (*face to face*) dan pembelajaran berbasis komputer (*online dan offline*). Definisi tersebut mengandung makna bahwa *blended learning* menggambarkan sebuah kesempatan yang mengintegrasikan inovasi dan keuntungan teknologi pada pembelajaran online dengan interaksi dan partisipasi dari keuntungan pembelajaran tatap muka.

Dziuban dkk (2018) telah menyatakan bahwa *blended learning* telah mengkonfigurasi dirinya dalam era *new normal* (normal baru) pada saat seperti sekarang ini. *blended learning* menawarkan potensi untuk meningkatkan proses belajar mengajar dalam lingkungan pendidikan yang lebih responsif terhadap gaya hidup siswa yang kontemporer. Sedangkan Brian dan Volchenkova (2016) menyatakan bahwa inovasi teknologi memperluas jangkauan solusi pembelajaran, menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, meningkatkan akses dan fleksibilitas, atau mengurangi biaya belajar.

Menurut Chaeruman dan Maudiarti (2018) terdapat empat ruang belajar dalam *blended learning* yaitu sinkron langsung (*live synchronous*), sinkron virtual (*virtual synchronous*), asinkron mandiri (*self-paced asynchronous*), dan asinkron

kolaboratif (*collaborative asynchronous*). Sinkron langsung (*live synchronous*) merupakan pembelajaran yang dilakukan secara langsung dengan tatap muka dalam waktu dan tempat yang sama. Sinkron virtual (*virtual synchronous*) merupakan pembelajaran yang dilakukan secara langsung dengan tatap maya dalam waktu yang sama tetapi tempat berbeda. Asinkron mandiri (*self-paced asynchronous*) merupakan pembelajaran yang dilakukan secara mandiri, kapanpun dan dimanapun. Asinkron kolaboratif (*collaborative asynchronous*) merupakan pembelajaran yang dilakukan secara bersama dengan orang lain, kapanpun dan dimanapun.

Pada masa pandemi *COVID-19* ini, dari empat ruang belajar yang disebutkan diatas, hanya ruang belajar sinkron langsung (*live synchronous*) yang tidak bisa diterapkan. Proses pembelajaran yang berlangsung dapat menggunakan ketiga ruang belajar yang lainnya. Ketiganya ini telah menjadi *habit* atau kebiasaan dalam kegiatan belajar dan mengajar bagi guru, peserta didik serta orang tua dari peserta didik pada masa pandemi *COVID-19* sekarang ini.

Penerapan *blended learning* dalam pembelajaran dilakukan karena tiga alasan, yaitu pengembangan pedagogik, peningkatan akses dan fleksibilitas serta efektivitas biaya. Dan ini sangat sesuai dengan kondisi pembelajaran pada era *new normal* seperti sekarang ini yang membutuhkan kreativitas dan inovasi guru dalam mengelola pembelajaran, juga pembelajaran yang dapat di akses dengan mudah dan bersifat fleksibel, tidak kalah pentingnya pula efektivitas pembiayaan pendidikan yang dibutuhkan. Konsep *blended learning* dalam sistem pendidikan di Indonesia bukanlah hal baru, bahkan di sekolah-sekolah yang bertaraf

internasional telah menggunakan metode ini sebagai salah satu cara pembelajaran terhadap peserta didik.

Penerapan konsep ini menjadi diyakini akan lebih mudah dilakukan apalagi di zaman pandemi seperti sekarang ini karena sebagian besar peserta didik mengenal teknologi ini. Akan tetapi, tidak semua peserta didik bisa mengaplikasikan pembelajaran *blended learning* secara benar dan kemungkinan lain yang terjadi seperti akses internet yang terjangkau untuk melakukan pembelajaran *blended learning*. Lalu, bagaimana dengan peserta didik yang belum mengenal sentuhan teknologi, bahkan belum mengenal teknologi secara benar sebagai salah satu sumber pembelajaran, dan celakanya jumlah peserta didik tersebut hampir mendominasi jumlah peserta didik sekolah di Indonesia secara keseluruhan. Kondisi ini harus segera dicarikan solusinya, karena peserta didik tersebut akan menjadi ujung tombak generasi bangsa seterusnya dan mereka harus hidup dalam dunia masa depan yang perkembangan teknologinya terus berubah setiap detik. Namun bukan berarti tidak ada solusi atau jalan keluar, karena dengan model *blended learning*, guru dan peserta didik secara bertahap beradaptasi dengan kemajuan teknologi pendidikan namun tetap didukung metode yang biasa dilakukan yaitu tatap muka.

Model *blended learning* ada dua komponen pokok yaitu pengajaran dengan cara konvensional (tatap muka) dan melalui media elektronik. *blended learning* berangkat dari kelebihan yang terdapat pada cara pembelajaran secara tradisional, sehingga *blended learning* bertujuan untuk menggabungkan *e-learning* dengan kelebihan yang ada pada pembelajaran tradisional. Dalam bahasa

praktisnya, model *blended learning* menawarkan kemungkinan untuk memperoleh keuntungan dari suatu kelas yang mendukung interaksi secara langsung dan fleksibilitas dari pembelajaran secara online.

Pendidikan di Indonesia masih sangat kental dengan metode konvensional, di mana sumber pengetahuan utama hanya dari guru. Seperti halnya di sekolah SD Negeri 2 Simpang Renggang yang diteliti, yang mana sebelum masa pandemi *COVID-19* belum pernah melakukan pembelajaran model *blended learning*. Namun, seiring dengan semakin lamanya pandemi *COVID-19* ini, maka sudah banyak sekolah – sekolah menggunakan model *blended learning* demi tercapainya sebuah pembelajaran di masa sekarang. Permasalahan yang terjadi sekarang, meskipun sebagian besar peserta didik mengenal teknologi dengan cukup baik, tapi hanya sedikit yang mempergunakan teknologi tersebut sebagai sumber tambahan untuk belajar. Ada banyak alasan, diantaranya belum memahami caranya atau kurang antusias untuk mempergunakannya, ditambah lagi dengan kondisi geografis Indonesia yang sarana dan prasarana pendidikannya jauh dari memadai, sehingga proses belajar - mengajar terasa sangat jauh dari sentuhan teknologi dan juga kurangnya motivasi dari orang tua peserta didik. Karena pada saat pembelajaran jarak jauh seperti sekarang ini perlu adanya campur tangan orang tua agar model pembelajaran jarak jauh seperti saat ini dapat berjalan dengan efektif, karena peserta didik tidak sepenuhnya bisa di kendalikan oleh guru. Serta permasalahan tambahan, dimana keterbatasan guru sebagai pihak yang seharusnya mentransfer ilmu belum memahami seluk-beluk penggunaan teknologi secara luas.

Kenyataan-kenyataan inilah yang membuat penerapan metode *e-learning* untuk sekolah di Indonesia masih banyak mengalami kendala, di samping faktor teknis seperti jaringan internet, ketersediaan komputer, dan sebagainya. Oleh karena itu, salah satu alternatif model pembelajaran *e-learning* yang digunakan saat ini adalah Model *blended learning*, yaitu model pembelajaran yang menggabungkan sistem pembelajaran berbasis kelas (*face to face*) dan pembelajaran yang berbasis *e-learning*, yaitu dengan memanfaatkan media elektronik. melalui metode ini, proses pembelajaran dengan cara *face to face* di support dengan metode *e-learning* sehingga lebih interaktif dan manfaat pembelajaran lebih optimal.

Sistem pendidikan di Indonesia memang masih kental dengan aroma tradisional, terutama dalam cara belajar-mengajar yang semuanya masih terpusat pada satu sumber, yaitu guru dengan bahan ajar berupa buku. Dalam konsep belajar-mengajar seperti ini, umumnya siswa hanya sebagai penyimak atau pendengar, dan selama berbulan-bulan yang lalu, pola pendidikan seperti ini telah mengakar dalam sistem pendidikan Indonesia secara keseluruhan. Entah itu dalam bentuk teknologi informasi dan komunikasi yang dipakai, bahan ajar, atau yang lainnya. Para peneliti terdahulu telah membuktikan bahwa penggunaan model *blended learning* dalam pembelajaran berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Cahyadi (2012) dalam penelitiannya mengenai *blended learning* melaporkan bahwa melalui pembelajaran *blended learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik. Adapun penelitian lain yang relevan lainnya yaitu

dilakukan oleh Masyhudin (2011) mengenai keefektifan penerapan *blended learning*, memperoleh hasil penelitian, yaitu 1) Motivasi belajar peserta didik lebih tinggi dibandingkan dengan penerapan model pembelajaran konvensional. 2) Hasil belajar peserta didik lebih tinggi dibandingkan dengan penerapan model pembelajaran konvensional, Izuddin Syarif (2012: 234) tentang pengaruh model *blended learning* terhadap motivasi dan prestasi belajar peserta didik yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara motivasi dan prestasi belajar peserta didik yang menggunakan model *face to face learning* dan peningkatan motivasi dan prestasi belajar peserta didik yang signifikan akibat penerapan model *blended learning*.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan tersebut memberi gambaran bahwa model *blended learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir, motivasi, prestasi dan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Implementasi Pembelajaran *Blended Learning* Di Era *New Normal COVID-19* di SD Negeri 2 Simpang Renggang”**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan dapat diidentifikasi masalah – masalah yang terjadi sebagai berikut.

1. Adanya pandemi COVID – 19 menyebabkan pembelajaran harus dilakukan secara daring.

2. Kesulitan warga sekolah dalam mengakses internet yang dipengaruhi oleh letak geografis.
3. Guru sulit memanfaatkan sumber dan media pembelajaran.
4. Masih adanya peserta didik yang kesulitan dalam pembelajaran model *blended learning* secara benar.
5. Sekolah belum pernah menerapkan model pembelajaran *blended learning* sebelum pandemic COVID - 19.

#### C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan Identifikasi permasalahan pada penelitian ini, Maka peneliti memfokuskan pada “Implementasi pembelajaran *blended learning* di era new normal COVID - 19 di SD Negeri 2 Simpang Renggiang”.

#### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang dikemukakan dalam pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan :

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran *blended learning* di SD Negeri 2 Simpang Renggiang.
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran *blended learning* di SD Negeri 2 Simpang Renggiang.
3. Bagaimana evaluasi pelaksanaan pembelajaran *blended learning* di SD Negeri 2 Simpang Renggiang.

4. Apa saja faktor penghambat dan solusi untuk dalam pembelajaran *blended learning* di SD Negeri 2 Simpang Renggiang.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian antara lain:

1. Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran *blended learning* di SD Negeri 2 Simpang Renggiang.
2. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran *blended learning* di SD Negeri 2 Simpang Renggiang.
3. Untuk mengetahui evaluasi pelaksanaan pembelajaran *blended learning* di SD Negeri 2 Simpang Renggiang.
4. Untuk mengetahui faktor penghambat dan solusi dalam pembelajaran *blended learning* di SD Negeri 2 Simpang Renggiang.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan memberi manfaat untuk berbagai pihak, yakni sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah pengetahuan pihak sekolah atau yang lain mengenai implementasi *blended learning* pada masa pandemi *COVID-19*, keikutsertaan guru dan pihak sekolah menyampaikan kemampuan yang dijadikan materi analisis lebih

lanjut peneliti lain yang akan meneliti implementasi *blended learning* pada saat pandemi.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Sekolah Dasar

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk dijadikan saran dan masukan mengenai pelaksanaan *blended learning* pada masa pandemi yang sudah dilaksanakan. Sehingga bertujuan untuk memperbaiki pelaksanaan *blended learning* yang dilakukan di sekolah dasar.

### b. Bagi Guru Sekolah Dasar

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk dijadikan saran dan masukan bagi pendidik dalam melaksanakan *blended learning* di sekolah dasar.

### c. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah pengetahuan yang ada di lapangan mengenai pelaksanaan *blended learning* pada masa pandemi *COVID-19*.

### d. Bagi Masyarakat

Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai pelaksanaan *blended learning* pada masa pandemi *COVID-19* yang sudah dilakukan.

e. Bagi Siswa Sekolah Dasar

Hasil penelitian ini dapat membantu mengatasi kesulitan peserta didik dalam pembelajaran dimasa pandemi *COVID-19*.