

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan salah satu bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembangunan bangsa. Melalui pendidikan diharapkan dapat merubah pola pikir manusia menjadi lebih luas dan tingkah laku yang berkualitas.

“Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang pendidikan nasional (sisdiknas) juga disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha yang dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual agama, pengendalian diri kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Pendidikan juga sering disebut proses mendidik. Proses mendidik tersebut secara umum biasanya dilakukan di sekolah, institut, akademi, sekolah tinggi, universitas dan lain sebagainya. Selain proses mendidik atau pendidikan adapula Proses pembelajaran yang ditandai dengan adanya interaksi edukatif yang terjadi, yaitu interaksi yang sadar akan tujuan. Interaksi ini berakar dari pihak pendidik (guru) dan kegiatan belajar secara pedagogis pada diri peserta didik, berproses secara sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pembelajaran tidak terjadi seketika, melainkan berproses melalui tahapan-tahapan tertentu. Dalam pembelajaran, pendidik memfasilitasi peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Dengan adanya interaksi tersebut maka akan menghasilkan proses pembelajaran yang efektif sebagaimana yang telah diharapkan

Hal ini sejalan dengan pendapat Trianto dalam Pane dan Dasopang (2017:338) yang menyatakan bahwa pembelajaran adalah aspek kegiatan yang kompleks dan tidak dapat dijelaskan sepenuhnya. Secara sederhana, pembelajaran dapat pula diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pembelajaran juga merupakan usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan peserta didiknya (mengarahkan interaksi peserta didik dengan sumber belajar lain) dengan maksud agar tujuannya dapat tercapai. Dari uraiannya tersebut, maka terlihat jelas bahwa pembelajaran itu adalah interaksi dua arah dari pendidik dan peserta didik, diantara keduanya terjadi komunikasi yang terarah menuju kepada target yang telah ditetapkan.

Dewasa ini perkembangan teknologi dan informasi yang terjadi di negara ini banyak membawa dampak positif bagi dunia pendidikan. Khususnya teknologi komputer dan internet baik dalam hal perangkat keras maupun perangkat lunak, memberikan banyak tawaran dan pilihan bagi dunia pendidikan untuk menunjang proses pembelajaran. Keunggulan bukan hanya terletak pada faktor kecepatan untuk mendapatkan informasi melainkan juga fasilitas multimedia yang dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif. Perkembangan teknologi informasi banyak digunakan untuk menunjang aktivitas manusia.

Di dalam dunia pendidikan kehadiran teknologi informasi menjadi salah satu pilihan untuk menyelenggarakan program pendidikan. Pemanfaatan internet dalam bentuk media pembelajaran berbasis web merupakan salah satu bentuk *e-Learning* yang pada era ini sedang populer dikembangkan oleh lembaga pendidikan. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi saat ini membawa

berbagai perubahan dalam kehidupan manusia. Peranan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) semakin dirasakan di berbagai sektor, termasuk di bidang pendidikan.

Menurut Bilfaqih & Qomarudin (2015:1) Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi saat ini membawa berbagai perubahan dalam kehidupan manusia. Peranan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) semakin dirasakan di berbagai sektor, termasuk dibidang pendidikan dan pembelajaran. Sejak munculnya wabah (*covid 19*) sekitar awal tahun 2020 di Indonesia proses pembelajaran dilaksanakan dengan sistem pembelajaran daring. Pembelajaran Daring merupakan program penyelenggaraan kelas pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkau kelompok target yang masif dan luas. Melalui jaringan, pembelajaran dapat diselenggarakan secara masif dengan peserta yang tidak terbatas. TIK dikenal juga dengan *Information and Communication Technology (ICT)* yang dengan wujud utamanya adalah internet.

Munculnya teknologi dalam bidang informasi dan komunikasi telah membawa manfaat yang begitu besar bagi kehidupan manusia, termasuk dunia pendidikan sangat diuntungkan dengan adanya kemajuan dalam bidang teknologi karena manfaatnya yang luar biasa. Dalam kenyataannya, bentuk dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang telah terimplementasi dalam dunia pendidikan adalah *Electronic Learning*, biasa disingkat *E-Learning*. *E-Learning* Menurut Usman (2018) merupakan suatu inovasi yang memiliki peran besar dalam proses pembelajaran, dimana proses belajar tidak hanya membantu dalam memahami mamahami materi secara komprehensif dalam pembelajaran,

tetapi menjadikan pembelajaran lebih mudah dan menyenangkan yakni hanya memilih menu dalam bentuk icon, materi ajar dapat secara cepat ditampilkan. Materi bahan ajar dapat divisualisasikan dalam berbagai format dan bentuk dinamis dan interaktif. Peserta didik akan termotivasi dalam melakukan proses pembelajaran mulai dari awal pembelajaran, pemberian materi secara interaktif sampai pada tahap evaluasi melibatkan peran teknologi didalamnya.

Perkembangan TIK juga membuat pembelajaran dapat diimbangi dengan pembelajaran tatap muka maupun secara *online* yang disebut juga dengan pembelajaran berbasis *Blended Learning*. Menurut Usman (2018:138) *Blended Learning* adalah suatu pembelajaran yang menggabungkan penerapan pembelajaran tradisional didalam kelas dengan pembelajaran *online* yang memanfaatkan teknologi informasi. Konsep dasar model pembelajaran *Blended Learning* Menurut Garrison & Vaughan (2008) dalam Usman (2018:138) adalah dengan mengoptimalkan pengintegrasian komunikasi lisan yang ada pada pembelajaran tatap muka dan komunikasi tertulis pada pembelajaran *online*.

Setelah melakukan observasi di SMK Negeri 1 OKU, peneliti mendapatkan informasi bahwa pada masa pandemi *covid 19* seluruh siswa di SMK Negeri 1 OKU menerapkan sistem pembelajaran Daring dan Luring yang mengacu pada kebijakan pemerintah Republik Indonesia dalam surat edaran nomor 4 tahun 2020 tentang pedoman pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat covid 19, pembelajaran dilakukan dirumah oleh siswa dan guru dengan menggunakan berbagai aplikasi salah satunya yaitu aplikasi *google classroom*.

Namun demikian mengingat SMK Negeri 1 OKU merupakan sekolah kejuruan, pembelajaran diimbangi juga dengan pembelajaran tatap muka yang dikhususkan pada matapelajaran tertentu yang tidak memungkinkan untuk semua pelajaran dilakukan secara daring contohnya pelajaran produktif atau yang menuntut harus dilakukan praktik secara langsung, oleh karena itu Pembelajaran yang dilakukan di SMK Negeri 1 OKU menerapkan sistem pembelajaran berbasis *Blended Learning*.

Pembelajaran berbasis *Blended Learning* yang diterapkan di SMK Negeri 1 OKU memiliki strategi pembelajaran yang menyesuaikan dengan jadwal dari keputusan kepala sekolah misalkan dalam 1 minggu pertama yang di jadwalkan masuk sekolah adalah kelas X di lanjutkan minggu ke 2 adalah kelas XI dan minggu ke 3 adalah kelas XII. Bahan ajar yang digunakan dikembangkan dari buku maupun diambil dari internet dengan sumber yang relevan.

Pada proses pembelajaran berbasis *Blended Learning* guru disulitkan dengan permasalahan jaringan internet dan kesulitan dalam mengontrol beberapa siswa yang sedikit malas dalam belajar, ada juga siswa yang terlambat mengerjakan tugas dan bahkan ada juga siswa yang sengaja tidak mengerjakan tugas sama sekali. Saat dikonfirmasi kepada siswa yang bersangkutan ada beberapa siswa yang ternyata di wilayah tempat tinggalnya tidak memiliki jaringan internet, ada juga yang tidak memiliki handphone android dan ditambah juga dengan pelajaran produktif yang mengharuskan siswa belajar secara langsung. Jika pembelajaran dilakukan secara konvensional terus-menerus juga tidak memungkinkan karena wabah covid 19 masih ada sampai saat ini. Sekolah

kemudian menyikapinya dengan melaksanakan pembelajaran tatap muka dengan tetap mematuhi protokol kesehatan yang di jadwalkan 2 minggu sekali perkelas dan sisanya di lakukan pembelajaran daring.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul **Implementasi *Blended Learning* oleh Guru di SMK Negeri 1 OKU.**

### **B. Batasan Masalah**

Agar permasalahan dibahas tidak terlalu meluas serta dapat mengarahkan jalannya penelitian. Maka peneliti hanya membahas “Implementasi *Blended Learning* oleh Guru di SMK Negeri 1 OKU”.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti sampaikan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah Bagaimana implementasi *Blended Learning* oleh guru di SMK Negeri 1 OKU?

### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui implementasi *Blended Learning* oleh guru di SMK Negeri 1 OKU.

### **E. Manfaat Penelitian**

Suatu penelitian tentunya harus memiliki suatu kegunaan dari hasil penelitian, maka peneliti berharap penelitian ini bermanfaat antara lain :

1. Manfaat Teoritis

Untuk mengetahui atau mendapatkan informasi yang bermanfaat tentang Implementasi *Blended Learning* oleh guru di SMK Negeri 1 OKU.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah, sebagai referensi atau sumber evaluasi dalam proses pembelajaran.
- b. Bagi guru, bisa menjadi acuan pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran daring pada masa pandemi covid 19.
- c. Bagi peserta didik, membantu dan mempermudah proses belajar pada masa pandemi covid 19.
- d. Bagi peneliti, menambah wawasan pengetahuan peneliti dan untuk memenuhi syarat untuk mendapatkan gelar sarjana.