

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan pendewasaan peserta didik agar dapat mengembangkan bakat, potensi dan keterampilan yang dimiliki dalam menjalani kehidupan. Hal ini sejalan dengan definisi pendidikan Menurut UU No. 20 Tahun 2003 yang menyatakan

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecer dasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara”.

Proses pendidikan dapat terjadi dilingkungan formal, non formal dan informal. Di lingkungan formal pendidikan terwujud dalam bentuk kegiatan pembelajaran yang dilakukan disekolah. Pembelajaran menurut Degeng dalam Uno (2008:2) adalah “upaya untuk membelajarkan siswa”. Dalam pengertian ini secara implisit dalam pengajaran terdapat kegiatan memilih, menetapkan, mengembangkan metode untuk mencapai hasil pengajaran yang diinginkan. Pemilihan, penetapan, dan pengembangan metode ini didasarkan pada kondisi pengajaran yang ada.

Proses pembelajaran di Indonesia sejak awal tahun 2020 banyak mengalami perubahan, yang tadinya anak-anak belajar secara langsung atau tatap muka disekolah menjadi belajar secara *daring* (menggunakan jaringan internet) sebagai media pembelajarannya dikarenakan wabah *Covid-19* (Corona Virus Deseases-19). Perubahan ini terjadi sesuai dengan Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020

tentang pedoman penyelenggaraan belajar dari rumah dalam masa darurat penyebaran *covid-19*. Perubahan proses pembelajaran dari *luring* ke *daring* ini secara tidak langsung juga menuntut guru untuk merubah model pelajaran yang digunakan.

Salah satu model pembelajaran yang bisa digunakan guru untuk melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan kondisi pendidikan saat ini adalah model pembelajaran *Blended Learning* karena tidak semua materi pembelajaran bisa disampaikan secara *online*. *Blended Learning* menurut Handoko dan Waskito (2018:6) adalah model pembelajaran yang menggabungkan model pembelajaran tradisional (tatap muka dengan model pembelajaran *online (e-learning)*). Sejalan dengan pendapat tersebut, Dwiyo (2018:59) menyatakan bahwa *Blended Learning* mengacu pada belajar yang mengombinasi atau mencampur antara pembelajaran tatap muka (*face to face*) dan pembelajaran berbasis komputer (*online dan offline*).

Untuk beralih dari model pembelajaran tatap muka atau bertemu secara langsung, lalu berubah menjadi *daring* itu sangat membutuhkan *effort* (upaya) dan biaya yang tidak sedikit. Di samping itu, proses pendidikan harus tetap dijalankan setelah hampir 1 tahun pembelajaran mengalami dinamisasi konteks pelaksanaan dan mengharuskan satuan pendidikan mengosongkan lingkungan sekolah dari riuh gemuruh suasana proses pendidikan pada umumnya. Pada tahun pelajaran ini, PTM (Pembelajaran Tatap Muka) secara terbatas akan diterapkan dengan tetap menjalankan protokol kesehatan. Sehingga, dikeluarkannya Surat Edaran Nomor 420/1184-Disdik 1/2021 tentang pedoman pelaksanaan

pembelajaran tatap muka terbatas pada masa pandemi *covid-19* dimulai pada bulan agustus tahun pelajaran 2021. Perubahan proses pembelajaran dari *luring* ke *daring* ini secara tidak langsung juga menuntut guru untuk merubah model pelajaran yang digunakan.

Berdasarkan observasi awal di SMK 2 Ogan Komering Ulu Selatan didapatkan informasi dari salah satu guru di sekolah tersebut bahwa sekolah telah mengimplementasikan model pembelajaran *Blended Learning*, dimana pembelajaran *daring* dilakukan secara interaktif dengan memanfaatkan berbagai aplikasi seperti *Wa Group* dan *Google Classroom*. Dengan demikian, interaksi guru dan siswa tidak bersifat langsung, tetapi secara *daring*. Interaksi antara guru dan siswa terjadi ketika guru menjelaskan materi pelajaran melalui aplikasi yang digunakan. Dalam sistem belajar *daring*, interaksi siswa ke guru masih mungkin terjadi, tetapi tidak sebebaskan saat kegiatan belajar dikelas. Dengan cara ini, interaksi yang terjadi kebanyakan bersifat satu arah, dari guru ke murid. Bahkan, interaksi antar siswa menjadi sangat minim. Sementara itu, metode *luring* tidak membutuhkan kuota internet. Interaksi guru dan siswa serta orangtua murid terjadi satu kali seminggu saat mengambil bahan pelajaran. Dalam hal ini, tantangan bagi guru adalah mengantarkan soal pelajaran dan bahan ajar ke orangtua murid setiap minggunya. Guru seringkali harus menitipkan bahan ajar ke orangtua murid untuk siswa lain karena wilayah yang jauh dan sulit terjangkau.

Belajar dalam kelas dan *e-learning* masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangan, hal itulah yang mendasari terbentuknya metode *Blended Learning* ini. Seperti contoh, kekurangan belajar dalam kelas cenderung terbatas dengan

tempat dan waktu, tetapi kelebihanannya dengan bertemu guru, para pelajar dapat langsung mendapat feedback dari guru tersebut atas pencapaian yang sudah mereka lakukan. Begitupun sebaliknya, belajar menggunakan internet memang tidak terbatas tempat dan waktu, tetapi tidak adanya guru yang mendampingi, peserta tidak langsung mendapat feedback dan cenderung mengalami salah pengertian. Maka dengan dipadukannya kedua metode tersebut, *Blended Learning* dapat menjadi jawaban untuk metode belajar yang menjadi trend pembelajaran tatap muka terbatas.

Berdasarkan hasil observasi disekolah tersebut, model pembelajaran *Blended Learning* atau kombinasi ini diterapkan, karena tidak semua materi pembelajaran bisa disampaikan secara *online* mengingat tidak semua siswa mempunyai akses dan kemampuan yang sama. Melalui penerapan model pembelajaran *Blended Learning*, guru menilai siswa akan lebih leluasa untuk mempelajari materi secara mandiri dengan memanfaatkan materi yang tersedia secara *online*, siswa dan guru juga dapat melakukan diskusi kapanpun dan dimanapun. Guru juga dapat melakukan kuis dengan lebih mudah. Namun sejauh ini belum diketahui hasil pembelajaran dengan menerapkan model *Blended Learning* ini. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Bagaimana Implementasi Model Pembelajaran *Blended Learning* di SMK Negeri 2 OKU Selatan?”.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan masalah di atas, maka penelitian ini hanya dibatasi pada Implementasi Model Pembelajaran *Blended Learning* di SMK Negeri 2 OKU Selatan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah Implementasi Model Pembelajaran *Blended Learning* di SMK Negeri 2 OKU Selatan?”.

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana Implementasi Model Pembelajaran *Blended Learning* di SMK Negeri 2 OKU Selatan.

E. Manfaat Penelitian

Penyusunan penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat menambah ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang Teknologi Pendidikan pada ranah penelitian karena hasil penelitian ini bersifat deskriptif, mengevaluasi

Implementasi Model Pembelajaran *Blended Learning*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Sekolah, hasil yang diperoleh dari penelitian ini dapat dijadikan masukan dalam upaya meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan disekolah.
- b. Bagi Guru, meningkatkan profesionalisme guru dalam mengajar agar siswa memperoleh hasil belajar yang maksimal dengan cara menerapkan model *Blended Learning* secara baik dan benar.

Bagi Peneliti, untuk memenuhi persyaratan dalam proses penyelesaian pendidikan Strata 1 (S-1) gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Baturaja