

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses untuk mengembangkan semua aspek kepribadian manusia, yang mencakup pengetahuan, nilai dan sikap, serta keterampilannya. Menurut Irawati & Weppy (2016) Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) No. 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 menggariskan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang di perlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan yang baik akan menghasilkan generasi yang baik. Ananda (2016:95) mengemukakan bahwa pendidikan dituntut berperan secara aktif guna memaksimalkan potensi setiap anak bangsa agar kelak menjadi manusia yang cakap, terampil, dan berbudaya asing. Potensi setiap anak itu berbeda-beda dan dengan adanya sekolah kita akan mengetahui potensi setiap masing-masing anak. Potensi anak bisa dikembangkan melalui sekolah dan di sekolah anak bisa mengetahui keterampilan sapa yang dimiliki nya.

Sekolah di Indonesia diawali dari pendidikan dasar yang terdiri atas sekolah dasar dan sekolah menengah. Sekolah Dasar (SD) merupakan salah satu pendidikan formal yang terdapat di Indonesia. Sekolah Dasar pada umumnya harus ditempuh dengan kurun waktu enam tahun. Keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling

pokok. Ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada bagaimana proses belajar yang dialami siswa sebagai peserta didik. Berhasil atau tidaknya tujuan pembelajaran ditentukan oleh banyak faktor di antaranya adalah faktor guru dalam melaksanakan proses pembelajaran, karena guru secara langsung dapat mempengaruhi, membina dan meningkatkan kecerdasan siswa.

Pembelajaran merupakan proses untuk membimbing peserta didik, Pembelajaran menurut Risma & Farida (2020: 64) merupakan usaha guru untuk mengarahkan dan membimbing proses belajar peserta didik. Pada proses pembelajaran di sekolah banyak sekali hal yang bisa digunakan oleh guru dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yang sedang berkembang pesat pada masa ini. Abdul (2017) berpendapat bahwa indikator pendidikan yang berkualitas adalah dengan adanya proses pembelajaran yang berkualitas. Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi ini proses pembelajaran bisa berjalan. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era Industri 4.0 telah memiliki pengaruh besar terhadap proses pembelajaran.

Memasuki era revolusi 4.0 yaitu era dimana perkembangan ilmu pengetahuan yang pesat ditunjang oleh perkembangan teknologi menuju terbetuknya masyarakat digital. Kemudahan akses teknologi telah digunakan oleh para pengajar untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Teknologi informasi dapat digunakan sebagai media untuk membantu menjalankan proses pendidikan seperti proses belajar-mengajar di sekolah maupun di rumah.

Guru sebagai profesi memiliki peran, tugas, dan tanggung jawab dalam mencerdaskan siswa. Hal ini sejalan dengan yang dimaksudkan oleh Taniredja, Pudjo & Muhammad (2016) peran dan tanggung jawab guru yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa, meningkatkan kualitas manusia Indonesia, dan mewujudkan masyarakat Indonesia yang maju, adil, makmur, dan beradab. Tugas guru dalam profesinya adalah sebagai pendidik, pengajar, dan pelatih. Ketiga peran tersebut dapat terjadi dalam lingkungan pembelajaran dengan ketentuan guru dapat menciptakan suasana yang menyenangkan.

Peran guru dalam proses pengajaran dan pembelajaran sangat membantu peserta didik untuk memahami isi materi dari pembelajaran yang diajarkan guru tersebut. Begitu pula di era globalisasi seperti sekarang ini, di mana teknologi komputer berkembang sangat pesat menggantikan sebagian pekerjaan manusia. Akan tetapi kedudukan guru tidak bisa tergantikan oleh media lain. Hal ini menunjukkan bahwa peran guru sangat penting dan sangat dibutuhkan dalam keadaan apa pun, baik di sekolah maupun di rumah.

Perkembangan teknologi ini mengalami peningkatan yang signifikan, menurut Seage & Mehmet (2020: 132) di mana teknologi informasi dan komunikasi berkembang secara pesat dan metode pengajaran menggunakan jaringan internet berpengaruh secara pesat. Pemanfaatan jaringan internet ditandai dengan penggunaan komputer dan telepon genggam. Teknologi dan pendidikan tidak dapat dipisahkan, di mana semua hal itu harus sejalan. Saat wabah Covid-19, teknologi dapat dimanfaatkan untuk kegiatan sehari-hari di

antaranya yaitu sekolah dengan berbasis daring dan memanfaatkan jaringan internet serta telepon genggam atau gawai.

Berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri 3 Tambaksogra dapat diuraikan bahwa peran guru sangat penting dalam proses belajar-mengajar, maupun di sekolah ataupun di rumah. Saat proses pembelajaran berlangsung secara daring, guru memanfaatkan alat komunikasi untuk berhubungan dengan peserta didik. Untuk mengakses segala kebutuhan guru menggunakan gawai, dan dapat mengakses beberapa layanan aplikasi untuk mengirimkan informasi. Adapun aplikasi yang dapat digunakan oleh guru yaitu *whatsapp*, *classroom* dan *google meet*. *Whatsapp*, *classroom* dan *google meet* merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam proses *blended learning*. Guru bisa memanfaatkan aplikasi tersebut untuk berbagi informasi seperti mengirimkan materi pelajaran dan tugas ke dalam grup *Whatsapp*, yang berisikan anggota kelas tersebut. Serta *google meet* merupakan salah satu fitur yang ada di dalam *google apps*. *Google meet* menyediakan fitur video call agar mudah berinteraksi antar muka ke muka yang dapat dilakukan maksimal 250 orang yang aktif.

Blended learning merupakan proses mempersatukan beragam metode belajar yang dapat dicapai dengan penggabungan sumber-sumber virtual dan fisik. Metode ini merupakan sebuah kombinasi dan berbagai strategi di dalam pembelajaran. Sehingga dapat dikatakan bahwa *blended learning* adalah metode belajar yang menggabungkan dua atau lebih metode strategi dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan dan proses pembelajaran tersebut (Siti,

2015:51). Menurut Thorne (dalam Sjukur, 2012: 370) blended learning adalah kesempatan untuk mengintegrasikan inovasi dan teknologi yang ditawarkan pembelajaran daring dengan interaksi dan partisipasi pembelajaran konvensional. *Blended learning* juga salah satu solusi yang bisa dilaksanakan guru dalam pembelajaran.

Kegiatan *blended learning* ditandai dengan menggabungkan pembelajaran konvensional/tatap muka dengan pembelajaran daring. Hal ini sejalan dengan Lestari & Ridwan (2020: 598) menyatakan bahwa blended learning merupakan pembelajaran yang mengkombinasikan atau menggabungkan antara pembelajaran *online* dan *face to face* (pembelajaran tatap muka) dengan menggunakan berbagai teknologi berbasis web, teknologi e-learning dan multimedia, seperti video streaming, virtual class, animasi teks online dikombinasikan dengan bentuk tradisional pelatihan di kelas dan pelatihan perorangan.

Pembelajaran online learning tentu harus memakai sebuah perangkat lunak maupun perangkat keras yang digunakan untuk mendukung terlaksananya pembelajaran online learning sebagai bagian dari blended learning. Salah satu perangkat lunak yang digunakan di SD Negeri 3 Tambaksogra untuk melakukan pembelajaran online learning adalah dengan menggunakan aplikasi whatsapp dan google meet. Aplikasi whatsapp menurut Amal, BK (2019:701) merupakan salah satu bentuk perangkat lunak yang digunakan sebagai media sosial yang menghubungkan banyak orang dalam

sebuah komunikasi audio-visual dan juga didukung kemampuan chat yang relatif cepat.

Hal ini blended learning menjadikan solusi untuk proses pembelajaran pada kebutuhan di masa pandemi covid-19 saat ini. Menurut Rizkiyah (2015:41) mengemukakan bahwa blended learning adalah kombinasi karakteristik pembelajaran tradisional dan lingkungan pembelajaran elektronik. Lalu pembelajaran elektronik disini dimaksudkan menggunakan alat komunikasi seperti gawai untuk menunjang kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Peneliti mencoba melakukan penelitian berjudul “Pelaksanaan Pembelajaran Blended Learning Pada Masa Pandemi Covid-19 di Pembelajaran Kelas 3 SD Negeri 3 Tambaksogra” agar dapat menggambarkan proses pembelajaran yang sedang berlangsung selama ini. Semua orang berharap, pandemi virus corona segera berakhir, namun bisa jadi, situasi belajar secara daring ini bisa berlangsung dalam kurun waktu yang lama. Penelitian ini sekaligus dapat merekam situasi unik di mana bangsa Indonesia belajar secara jarak jauh dalam suasana darurat.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran
2. Peserta didik belum mempunyai gawai pribadi

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka penelitian ini membatasi masalah pada pelaksanaan *blended learning* di kelas III SD Negeri 3 Tambaksogra

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana perencanaan *blended learning* di kelas 3 SD Negeri 3 Tambaksogra?
2. Bagaimana pelaksanaan *blended learning* yang di lakukan oleh guru pada pembelajaran kelas 3 di SD Negeri 3 Tambaksogra?
3. Bagaimana kendala guru dan peserta didik dalam menggunakan *blended learning* di kelas 3 SD Negeri 3 Tambaksogra?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas , maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui perencanaan *blended learning* yang dilakukan di kelas 3 SD Negeri 3 Tambaksogra.
2. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan *blended learning* yang di lakukan oleh guru pada pembelajaran kelas 3 di SD Negeri 3 Tambaksogra.
3. Untuk mengetahui kendala guru dan peserta didik dalam menggunakan *blended learning* di kelas 3 SD Negeri 3 Tambaksogra.

F. Manfaat Penelitian

Peneliti berharap hasil penelitian yang dilakukan ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan dan memberikan kontribusi nyata sebagai informasi khususnya tentang pembelajaran kelas 3 tema 6 menggunakan *blended learning*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Hasil penelitian diharapkan bisa sebagai informasi dan masukan bagi guru sekolah dasar tentang pembelajaran menggunakan *blended learning* agar proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.

b. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa untuk meningkatkan partisipasi dan keaktifan serta semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran berbasis daring tersebut.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberi acuan untuk menciptakan proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *blended learning* agar keterampilan dan kreativitas guru dapat dikembangkan di dalam pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini bagi peneliti dapat memperluas pengetahuan dalam meningkatkan kualitas sebagai calon guru serta dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilan sebagai calon guru.

