

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Undang-Undang No. 20 Tahun 2003). Dari konsep tersebut, terdapat suatu hal yang perlu diperhatikan. Oleh sebab itu, pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting bagi manusia dan sebagai bukti bahwa pendidikan tidak hanya akan berhenti pada satu generasi saja melainkan akan terus berkesinambungan mulai dari generasi masa lalu, generasi masa kini sampai generasi yang akan datang.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pendidikan berasal dari sebuah kata dasar didik (mendidik) yang artinya memelihara dan memberikan latihan (ajaran, pimpinan) mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran. Sedangkan pendidikan mempunyai pengertian: prosedur pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan, proses pembuatan, cara mendidik. Melalui pendidikan sangat diharapkan tumbuh putra-putri Bangsa Indonesia yang memiliki kepribadian tangguh dalam mendukung dan melaksanakan pembangunan nasional sesuai dengan tujuan pendidikan.

Salah satu masalah yang sedang dihadapi dunia pendidikan saat ini adalah dampak pandemi Covid-19 yang kini mulai merambah ke dunia pendidikan. Wabah pandemi Covid-19 (*Corona Virus Disease 2019*) di Indonesia masih berlangsung, kebijakan pembelajaran *blended learning* menjadi salah satu alternatif dalam proses pembelajaran. *Blended Learning* merupakan salah satu metode pelatihan yang didalamnya memadukan antara belajar daring dan pembelajaran tatap muka (PTM) terbatas yang dapat mengurangi pengumpulan masa sebagai salah satu protokol kesehatan menghindari Covid-19. *Blended Learning* menggabungkan dua pola pembelajaran yaitu dengan memanfaatkan teknologi dan pembelajaran melalui tenaga pengajar.

Konsep *blended learning* menggunakan penggabungan dari metode konvensional dan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi. Dari konsep metode belajar tersebut di harapkan semua peserta didik mampu aktif dengan menemukan cara belajar yang sesuai untuk dirinya, dan pengajar berperan untuk menjadikan suasana kelas menjadi tertib, tidak membosankan, dan mengampu peserta didik agar terjalin suatu kegiatan yang membangun sarana maupun prasarana dalam pengetahuan untuk setiap peserta didik. Dengan metode *blended learning* dapat meningkatkan sebuah mutu dan kapasitas jumlah dalam belajar, karena penggabungan antara teknologi dan interaksi manusia sehingga mengembangkan pembelajaran (Al Alsamiyah: 2019).

Menurut Thome dalam (Kuntarto, 2017:101) pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi multimedia, video, kelas virtual, teks online animasi, pesan suara, email, telepon konferensi, dan video streaming online. Pembelajaran daring dapat diartikan sebagai suatu

pembelajaran yang dalam pelaksanaannya menggunakan jaringan internet atau komputer yang terhubung langsung dan cakupannya global (luas). Media pembelajaran sangat memiliki peran penting untuk keberhasilan peserta didik. Media pembelajaran telah maju dan berkembang pesat seiring dengan lahirnya revolusi komunikasi yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran selain media yang sudah ada sebelumnya seperti, guru, buku, dan papan tulis (Yaumi, 2018). Menurut Rustaman *et al*, (2005) terdapat 2 fungsi media pembelajaran, diantaranya meningkatkan motivasi belajar dan perhatian siswa, meningkatkan efektivitas dan efisiensi dari penyampaian informasi, dan kemudahan untuk mencerna materi. Dari beberapa fungsi di atas maka bisa kita simpulkan bahwa keberadaan media pembelajaran penting untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut maka dikembangkanlah sebuah *Learning Management System* (LMS) sebagai media pembelajaran menggunakan open source yang telah tersedia.

LMS merupakan suatu sistem teknologi informasi yang dikembangkan untuk mengelola dan mendukung proses pembelajaran secara daring. LMS mempunyai ruang lingkup administrasi, penyampaian materi, penilaian, monitoring, dan komunikasi. Materi-materi dalam kompetensi pedagogik dan profesional, yang dibuat dengan kemasan multimedia (teks, animasi, video, sound) yang ada dalam LMS akan mempercepat (akselerasi) penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara optimal. Menurut Ryan K. Ellis dalam buku *A Field Guide to Learning Management System* (2009:1), "*Learning Management System, the basic description is a software application that automates the administration,*

tracking, and reporting of training events". Ryan K. Ellis (2009) menjelaskan bahwa LMS adalah sebuah perangkat lunak atau software untuk keperluan administrasi, dokumentasi, pencarian materi, laporan sebuah kegiatan, pemberian materi-materi pelatihan kegiatan belajar mengajar secara online yang terhubung ke internet. LMS digunakan untuk membuat materi pembelajaran online berbasis web dan mengelola kegiatan pembelajaran serta hasil-hasilnya. LMS ini sering disebut juga dengan platform *E-Learning* atau *Learning Content Management System* (Fandy Septia, 2019).

Pelaksanaan tatap muka menerapkan prinsip kehati-hatian karena berkaitan dengan kesehatan dan keselamatan warga sekolah, sehingga protokol kesehatan wajib diterapkan secara ketat sesuai dengan aturan pelaksanaan tatap muka terbatas. Pembelajaran tatap muka terbatas merupakan pembatasan jumlah peserta didik dalam satu kelas, sehingga perlu mengatur jumlah dengan sistem rotasi dan kapasitas 50% dari jumlah siswa pada normalnya, persetujuan orang tua siswa, penerapan protokol kesehatan yang ketat, tenaga kependidikan telah melakukan vaksinasi, serta sarana dan prasarana pendukung pelaksanaan protokol kesehatan tersedia. PTM terbatas berlangsung selama 3 jam pelajaran untuk 1 shift, dan mengombinasikan dengan PJJ, sehingga PTM dilaksanakan 2 sampai 3 kali dalam 1 minggu. Setiap siswa melakukan PTM sebanyak 6 sampai 9 jam dengan sistem masuk dibuat selang seling dengan jeda beberapa menit, agar tidak terjadi penumpukan antara siswa yang akan pulang dan yang akan memasuki ruang kelas.

Penelitian (Nissa dan Haryanto, 2020) menemukan fakta bahwa Guru menghadapi beberapa masalah yang dialami diantaranya: keterbatasan waktu

pembelajaran, dan teknis pelaksanaan pembelajaran yang masih rancu. Namun dengan demikian, kegiatan belajar sudah melibatkan interaksi langsung antara siswa dan guru secara tatap muka dan selebihnya dilakukan secara daring. Dengan demikian, penelitian ini bermaksud untuk menganalisis sejauh mana keberhasilan pelaksanaan pembelajaran tatap muka terbatas terhadap hasil belajar matematika siswa, sehingga memperoleh gambaran untuk dapat dijadikan sebagai rujukan dan bahan perbaikan selanjutnya bagi sekolah selama adaptasi PTM terbatas.

Sehubungan dengan kondisi pandemi saat ini, pemanfaatan model *Blended Learning* dalam pembelajaran jarak jauh dan pertemuan tatap muka sangat membantu proses pembelajaran. *Blended learning* menurut Garrison & Vaughan (2008:3) adalah model pembelajaran yang menggabungkan antar pembelajaran face to face serta pembelajaran online. Prinsip model pembelajaran *blended learning* merupakan penggabungan komunikasi lisan terdapat dalam pembelajaran face to face ataupun tatap muka pada komunikasi tertulis dengan pembelajaran online. *Blended learning* merupakan kombinasi dari teknologi multimedia, *video streaming*, kelas virtual, CD ROM, *voice mail*, *email*, telepon *conference*, serta animasi teks online. Semua ini dipadukan pada bentuk tradisional simulasi dikelas.

Penelitian yang dilakukan oleh Alsalhi, Eltahir, Sulieman, dan Al-Qatawneh (2019:2-11) yang berjudul “Pengaruh *blended learning* terhadap prestasi belajar siswa kelas sembilan di Yogyakarta”. Menurut Volchenkova (2016:2) menunjukkan *blended learning* merupakan bentuk pembelajaran yang mengkombinasikan yang baik dari langsung pembelajaran dikelas serta

pembelajaran melalui internet. *Blended learning* telah didefinisikan sebagai program yang digunakan lebih dari satu metode untuk mengkomunikasikan informasi untuk mengaktifkan hasil belajar melalui interaksi antara siswa dan guru.

Pemanfaatan model *blended learning* dalam pembelajaran matematika dimasa pandemi Covid-19 perlu ditinjau lagi lebih dalam terkait pelaksanaannya diberbagai sekolah, salah satunya SMP Negeri 2 Kuta Utara. Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan peneliti dengan guru matematika di SMP Negeri 2 Kuta Utara, dalam pelaksanaannya guru menerapkan model *blended learning* yaitu pembelajaran daring dan pelaksanaan pertemuan tatap muka. Pembelajaran daring di SMP Negeri 2 Kuta Utara guru diwajibkan menggunakan salah satu Media LMS yaitu *E-Learning* SMP Negeri 2 Kuta Utara. SMP Negeri 2 Kuta Utara menggunakan *E-learning Melajah.id*. Melajah.id adalah layanan *e-learning* yang diperuntukkan untuk Sekolah dari jenjang SD, SMP, SMA/SMK di Provinsi Bali dalam mengembangkan layanan pembelajaran digital secara mandiri dan terintegrasi. Portal ini merupakan buah kerjasama antara JKS Bali dengan MGMP TIK SMA dan MGMP TKI SMK Provinsi Bali. Portal *e-learning* melajah.id menggabungkan teknologi LMS *Moodle* dan *teleconference Big Blue Button* sehingga selain guru menyajikan bahan belajar online berbasis teks, gambar dan video guru juga dapat melakukan pembelajaran dengan *video conference*.

Namun, berdasarkan hasil observasi awal tersebut, belum diketahui seberapa jauh keefektifan dari pembelajaran *blended learning* di sekolah SMP Negeri 2 Kuta Utara khususnya di bidang matematika baik dari sisi siswa

ataupun guru. Oleh karena itu peneliti akan menganalisis proses pembelajaran mulai dari kegiatan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, hingga evaluasi pembelajaran matematika dengan menggunakan *blended learning* ini. Berdasarkan beberapa uraian di atas, maka peneliti mengambil judul mengenai “Analisis Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Model *Blended Learning* Pada Masa Pandemi Covid-19 Di SMP Negeri 2 Kuta Utara”.

B. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih efektif dan efisien maka dalam penelitian ini permasalahan perlu dibatasi. Sehingga peneliti membatasi masalah pada analisis pembelajaran matematika dengan menggunakan model *blended learning* pada masa pandemi covid-19 di kelas IX I SMP Negeri 2 Kuta Utara.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah di atas, rumusan masalah yang dikaji dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimanakah proses pembelajaran matematika dengan menggunakan model *Blended Learning* pada masa pandemi Covid-19 di SMP Negeri 2 Kuta Utara ?
2. Bagaimanakah keunggulan dan kelemahan pembelajaran matematika dengan menggunakan model *Blended Learning* di SMP Negeri 2 Kuta Utara?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui bagaimanakah proses pembelajaran matematika dalam menggunakan model *Blended Learning* pada masa pandemi Covid-19 di SMP Negeri 2 Kuta Utara.
2. Untuk mengetahui keunggulan dan kelemahan dari pembelajaran matematika dalam menggunakan model *Blended Learning* pada masa pandemi Covid-19 di SMP Negeri 2 Kuta Utara.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu,

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dalam pembelajaran matematika model *blended learning* di masa pandemi Covid-19 serta diharapkan dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Lembaga dan Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan menambah pengetahuan mengenai pemanfaatan *blended learning* sebagai metode pembelajaran di masa pandemi Covid-19, serta sebagai bahan perbandingan dalam meningkatkan mutu pendidikan, sehingga dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi

guru dalam memilih metode yang efektif untuk digunakan pada masa Pandemi Covid-19.

b. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memacu semangat belajar peserta didik agar lebih aktif dalam pembelajaran daring dan tatap muka pada masa pandemi Covid-19.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi mengenai kondisi pendidikan saat pandemi Covid-19 dalam pembelajaran *blended learning*.

F. Penjelasan Istilah

Penjelasan istilah dimaksudkan untuk menghindari pemahaman yang berbeda-beda mengenai sasaran penelitian ini, maka perlu adanya penjelasan mengenai istilah dalam penelitian ini yang diuraikan sebagai berikut:

1. Analisis

Analisis adalah penyelidikan terhadap suatu peristiwa (karangan, perbuatan, dan sebagainya) untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya (sebab-musabab, duduk perkaranya, dan sebagainya); penguraian suatu pokok atas berbagai bagiannya dan penelaahan bagian itu sendiri serta hubungan antarbagian untuk memperoleh pengertian yang tepat dan pemahaman arti keseluruhan; penyelidikan kimia dengan menguraikan sesuatu untuk mengetahui zat bagiannya dan sebagainya; penjabaran sesudah dikaji sebaik-baiknya; pemecahan persoalan yang dimulai dengan dugaan akan kebenarannya.

2. Proses Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika merupakan proses interaksi antara guru dan siswa yang melibatkan pengembangan pola berpikir dan mengolah logika pada suatu lingkungan belajar yang sengaja diciptakan oleh guru dengan berbagai metode agar program belajar matematika tumbuh dan berkembang secara optimal dan siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien. Adapun tahapan dalam proses pembelajaran yaitu perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran dan evaluasi pembelajaran.

3. Model *Blended Learning*

Blended Learning merupakan model pembelajaran yang menggabungkan antara pembelajaran tatap muka dan pembelajaran berbasis komputer yang dikombinasikan dengan bentuk tradisional pelatihan di dalam kelas.

4. Masa Pandemi Covid-19

Dalam penelitian ini, Masa Pandemi Covid-19 yang dimaksud merupakan suatu wabah yang sedang melanda dunia disebabkan oleh penyebaran *coronavirus disease* (Covid-19), termasuk Indonesia dimana berdampak besar pada berbagai sektor salah satunya dalam bidang pendidikan. Masa Pandemi Covid-19 berdampak besar pada dunia pendidikan diantaranya himbuan untuk belajar di rumah dengan bantuan fasilitas alat elektronik dalam menunjang pembelajaran di rumah.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka

1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Salah satu pengertian pembelajaran dikemukakan oleh Gagne (1977) yaitu pembelajaran adalah seperangkat peristiwa-peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung beberapa proses belajar yang bersifat internal. Lebih lanjut, Gagne (1985) mengemukakan teorinya lebih lengkap dengan mengatakan bahwa pembelajaran dimaksudkan untuk menghasilkan belajar, situasi eksternal harus dirancang sedemikian rupa untuk mengaktifkan, mendukung, dan mempertahankan proses internal yang terdapat dalam setiap peristiwa belajar. Adapun 3 tahap dalam proses pembelajaran menurut para ahli:

a. Perencanaan Pembelajaran

Menurut Madjid (2008: 15), perencanaan adalah menyusun langkah-langkah yang akan dilaksanakan untuk mencapai tujuan yang

telah ditentukan. Perencanaan tersebut dapat disusun berdasarkan kebutuhan jangka waktu tertentu sesuai dengan keinginan pembuat perencanaan. Namun yang lebih utama adalah perencanaan yang dibuat harus dapat dilaksanakan dengan mudah dan tepat sasaran. Dalam konteks pembelajaran, perencanaan dapat diartikan sebagai proses penyusunan materi pembelajaran, penggunaan media pembelajaran, penggunaan pendekatan dan metode pembelajaran, dan penilaian dalam suatu alokasi waktu yang dilaksanakan pada masa tertentu untuk mencapai tujuan yang ditentukan.

b. Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran adalah proses yang diatur sedemikian rupa menurut langkah-langkah tertentu agar pelaksanaan mencapai hasil yang diharapkan (Nana Sudjana, 2010:136).

Menurut Majid (2014:129), pelaksanaan pembelajaran merupakan kegiatan proses belajar-mengajar sebagai unsur inti dari aktivitas pembelajaran yang dalam pelaksanaannya disesuaikan dengan rambu-rambu yang telah di susun dalam perencanaan sebelumnya.

Menurut Bahri dan Aswan Zain (2010:28) pelaksanaan pembelajaran adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif, nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dan peserta didik. Interaksi yang bernilai edukatif dikarenakan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pelaksanaan pembelajaran dimulai.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru melakukan beberapa tahap pelaksanaan pembelajaran, sebagai berikut:

- 1) Kegiatan awal Kegiatan Pembuka pelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang memungkinkan peserta didik siap secara mental untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Pada kegiatan ini guru harus memperhatikan dan memenuhi kebutuhan peserta didik serta menunjukkan adanya kepedulian yang besar terhadap keberadaan peserta didik. Dalam membuka pelajaran guru biasanya membuka dengan salam dan presensi peserta didik, dan menanyakan tentang materi sebelumnya, tujuan membuka pelajaran sebagai berikut:
 - (a) Menimbulkan perhatian dan memotivasi peserta didik.
 - (b) Menginformasikan cakupan materi yang akan dipelajari dan batasan-batasan tugas yang akan dikerjakan peserta didik.
 - (c) Memberikan gambaran mengenai metode atau pendekatan-pendekatan yang akan digunakan maupun kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan peserta didik.
 - (d) Melakukan apersepsi, yakni mengaitkan materi yang telah dipelajari dengan materi yang akan dipelajari.
 - (e) Mengaitkan peristiwa aktual dengan materi baru.

2) Kegiatan inti

Penyampaian materi pembelajaran merupakan inti dari suatu proses pelaksanaan pembelajaran. Dalam penyampaian materi guru menyampaikan materi berurutan dari materi yang paling mudah terlebih dahulu, untuk memaksimalkan penerimaan peserta didik terhadap materi yang disampaikan guru maka guru menggunakan metode mengajar yang sesuai dengan materi dan menggunakan media sebagai alat bantu penyampaian materi pembelajaran. Tujuan penyampaian materi pembelajaran sebagai berikut:

- (a) Membantu peserta didik memahami dengan jelas semua permasalahan dalam kegiatan pembelajaran.
- (b) Membantu peserta didik untuk memahami suatu konsep atau dalil.
- (c) Melibatkan peserta didik untuk berpikir.
- (d) Memahami tingkat pemahaman peserta didik dalam menerima pembelajaran.

3) Kegiatan Akhir Kegiatan menutup pelajaran adalah kegiatan yang dilakukan guru untuk mengahiri kegiatan inti pembelajaran. Dalam kegiatan ini guru melakukan evaluasi terhadap materi yang telah disampaikan. Tujuan kegiatan menutup pelajaran sebagai berikut:

- (a) Mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pembelajaran.

(b) Mengetahui tingkat keberhasilan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

(c) Membuat rantai kompetensi antara materi sekarang dengan materi yang akan datang

c. Evaluasi

Menurut Bloom, evaluasi adalah pengumpulan kenyataan secara sistematis untuk menetapkan apakah dalam kenyataannya terjadi perubahan dalam diri peserta didik dan menetapkan sejauh mana tingkat perubahan dalam pribadi peserta didik (Daryanto, 2005).

Menurut Zainal Arifin (2012) evaluasi merupakan salah satu komponen penting yang harus ditempuh oleh guru untuk mengetahui keefektifan pembelajaran. Hasil yang diperoleh dapat dijadikan balikan atau feed back bagi guru dalam memperbaiki dan menyempurnakan program serta kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dalam penelitian ini yang dimaksud dengan pembelajaran adalah proses interaksi yang dihasilkan pendidik dan peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi, serta dalam pembelajaran ada tiga tahap proses pembelajaran yaitu, perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.

2. Pembelajaran Matematika

Menurut Susanto (2013: 186) mendefinisikan pembelajaran matematika sebagai berikut: Pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan

kreativitas berpikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasa yang baik terhadap materi matematika.

Menurut Arief, dkk (2003: 9) proses pembelajaran harus dirancang secara sistematis dengan memusatkan perhatian pada siswa. Pembelajaran direncanakan berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa serta diarahkan kepada perubahan tingkah laku siswa sesuai dengan tujuan yang akan tercapai. Untuk mencapai hal tersebut maka hal-hal yang harus diperhatikan yaitu bagaimana menyediakan dan mempersiapkan bahan ajar yang dapat memfasilitasi siswa untuk melibatkan dirinya secara aktif di dalam pembelajaran dan memahami konsep-konsep matematika sehingga mampu melihat keterkaitan matematika tersebut dengan konsep-konsep yang lainnya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dalam penelitian ini yang dimaksud dengan pembelajaran matematika adalah suatu proses atau kegiatan guru matematika dalam mengembangkan pola berpikir dan logika pada suatu lingkungan belajar yang diciptakan oleh guru dengan berbagai metode agar program pembelajaran matematika berkembang secara optimal dan siswa dapat melakukan kegiatan pembelajaran secara aktif.

3. Model Pembelajaran *Blended Learning*

Pembelajaran berbasis *Blended Learning* berkembang sekitar tahun 2000 dan sekarang banyak digunakan di Amerika Utara, Inggris, dan Australia, di kalangan perguruan tinggi dan dunia pelatihan. Pembelajaran

berbasis *Blended Learning* dimulai sejak ditemukan komputer, walaupun sebelum itu juga sudah terjadi adanya kombinasi (*Blended*). Terjadinya pembelajaran awalnya karena adanya tatap muka dan interaksi antara pengajar dan pelajar. Namun, terminologi *Blended Learning* muncul setelah berkembangnya teknologi informasi sehingga sumber dapat diakses oleh pelajar secara *offline* maupun *online*.

1) Pengertian *Blended Learning*

Istilah *Blended Learning* terdiri dari dua kata yaitu *Blended* dan *Learning*. Kata *Blended* berarti campuran, perpaduan dari dua hal untuk meningkatkan kualitas agar bertambah baik. Sedangkan *Learning* memiliki makna umum yakni belajar, dengan demikian dapat dimaknakan pola pembelajaran yang mengandung unsur pencampuran atau penggabungan antara satu pola dengan pola yang lainnya.

Menurut Mosa (dalam Rusman, 2011) menyampaikan bahwa pola belajar yang dicampurkan adalah dua unsur utama yakni pembelajaran di kelas dengan *online learning*. Dalam pembelajaran online ini terdapat pembelajaran menggunakan jaringan internet yang di dalamnya ada pembelajaran berbasis web. *Blended Learning* ini merupakan perpaduan dari teknologi multimedia, CD-ROM, video streaming, kelas virtual, e-mail, voicemail dan lain-lain dengan bentuk tradisional pelatihan di kelas dan pelatihan setiap apa yang dibutuhkannya. Intinya penggabungan atau percampuran dua pendekatan pembelajaran yang digunakan sehingga tercipta pola

pembelajaran baru dan tidak akan menimbulkan rasa bosan pada peserta didik.

Selain itu menurut Husamah (2014) *Blended Learning* adalah kombinasi berbagai media pembelajaran yang berbeda untuk menciptakan program pembelajaran yang maksimal dan berguna bagi peserta didik. *Blended Learning* disini merupakan penggabungan antara metode pembelajaran tradisional dan didukung dengan fasilitas elektronik yang lain.

Pembelajaran *Blended Learning* fokus utamanya adalah siswa. Siswa dituntut harus mandiri dan bertanggung jawab pada pembelajarannya. Suasana pembelajaran *Blended Learning* mengharuskan siswa untuk berperan aktif pada pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas. *Blended Learning* ini bukan dibuat untuk sepenuhnya menggantikan model belajar konvensional di dalam kelas, tetapi memperkuat model belajar tersebut melalui pengembangan teknologi pendidikan.

Berdasarkan teori dari Dwiyo (dalam Husamah, 2014), makna asli sekaligus yang paling umum dari *Blended Learning* ini mengacu pada pembelajaran yang mengkombinasikan atau mencampurkan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran berbasis komputer (dapat diakses *online* dan *offline*). Sedangkan menurut Thorne, *Blended Learning* adalah perpaduan dari teknologi multimedia, CD-ROM, video streaming dan e-mail. Semua ini dikombinasikan dengan bentuk tradisional pelatihan di kelas

Sementara itu Graham mengatakan bahwa *Blended Learning* adalah sebuah pendekatan yang mengintegrasikan pembelajaran tatap muka dan kegiatan pembelajaran berbasis komputer dalam sebuah lingkungan pedagogis.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa *Blended Learning* merupakan model pembelajaran yang menggabungkan antara pembelajaran tatap muka dan pembelajaran berbasis komputer yang dikombinasikan dengan bentuk tradisional pelatihan di dalam kelas.

2) *Blended Learning* dalam pembelajaran

Proses pembelajaran yang bersifat monoton dan berlangsung satu arah akan membuat siswa cepat merasa bosan dan jenuh. Salah satu cara untuk meningkatkan perhatian siswa adalah dengan menerapkan strategi dan model pembelajaran yang menarik. *Blended Learning* merupakan model pembelajaran yang tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran, karena *Blended Learning* ini menggabungkan antara pembelajaran dengan metode ceramah yang bersifat satu arah, dengan pembelajaran berbasis komputer. Pembelajaran berbasis komputer yang dimaksud disini dapat diakses secara *offline* dan *online*.

Menurut Husamah (2014), *Blended Learning* merupakan pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pengajaran, serta berbagai media berbagai teknologi yang

beragam. Oleh karena itu, siswa diharapkan menjadi pembelajar yang aktif dan tentunya perhatian siswa akan tertuju pada materi.

Berdasarkan pemaparan *Blended Learning* dalam pembelajaran di atas diambil sembilan indikator perhatian siswa yang akan diamati oleh peneliti, yaitu: (a) memperhatikan penjelasan mengenai materi dari guru, (b) bertanya dengan guru di dalam kelas, (c) mengajukan pertanyaan mengenai materi yang telah di download melalui *e-learning*, (d) mendengarkan penjelasan materi dari guru, (e) mengerjakan soal yang diberikan guru, (f) mencatat materi yang disampaikan oleh guru, (g) mengerjakan tugas dari soal yang telah di download melalui *e-learning*, (h) mengerjakan kuis yang telah di download melalui *e-learning*, (i) mempresentasikan hasil pekerjaan kepada guru.

3) Karakteristik *Blended Learning*

Husamah (2014) menyebutkan beberapa karakteristik *Blended Learning* yakni sebagai berikut :

- a. Pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pengajaran, gaya pembelajaran, serta berbagai media berbasis teknologi yang beragam.
- b. Sebagai sebuah kombinasi pengajaran langsung (*face-to-face*), belajar mandiri, dan belajar mandiri via *online* dan *offline*.
- c. Pembelajaran yang didukung oleh kombinasi efektif dari cara penyampaian, cara mengajar dan gaya pembelajaran.

- d. Guru dan orangtua pembelajar memiliki peran yang sama penting, guru sebagai fasilitator dan orang tua sebagai pendukung.

4) Tujuan *Blended Learning*

- a. Membantu peserta didik untuk berkembang lebih baik didalam proses belajar, sesuai dengan gaya belajar dan preferensi dalam belajar.
- b. Menyediakan peluang yang praktis realistis bagi guru dan peserta didik untuk pembelajaran secara mandiri, bermanfaat dan terus berkembang.
- c. Peningkatan penjadwalan fleksibilitas bagi peserta didik dengan menggabungkan aspek terbaik dari tatap muka dan intruksi *online*. Kelas tatap muka dapat digunakan untuk melibatkan para siswa dalam pengalaman interaktif. Sedangkan porsi *online* memberikan peserta didik dengan konten multimedia yang kaya akan pengetahuan pada setiap saat dan di mana saja selama peserta didik memiliki akses internet.

5) Manfaat *Blended Learning*

- a. Proses belajar mengajar tidak hanya tatap muka saja, tetapi ada penambahan waktu pembelajaran dengan memanfaatkan media *online*.
- b. Mempermudah dan mempercepat proses komunikasi antara guru dan siswa.

- c. Membantu meningkatkan perhatian siswa pada proses pembelajaran.

6) Kelebihan dan Kekurangan *Blended Learning*

Menurut Kusairi (dalam Husamah, 2014) menjelaskan beberapa kelebihan *Blended Learning* dalam kegiatan pembelajaran yakni:

- a. Guru dapat menambahkan materi tambahan melalui internet,
- b. Guru dapat menyelenggarakan kuis dan memanfaatkan hasil tes secara efektif,
- c. Antara guru dan peserta didik satu dengan peserta didik lainnya dapat saling bertukar materi dan file.

Menurut Noer (dalam Husamah, 2014) mengemukakan beberapa kekurangan *Blended Learning* yakni sebagai berikut:

- a. Media yang ada dalam *Blended Learning* sangat beragam sehingga sulit diimplementasikan apabila tidak ada sarana dan prasarana yang mendukung,
- b. Tidak semua peserta didik memiliki fasilitas internet yang memadai,
- c. Kurangnya pengetahuan masyarakat umum terhadap penggunaan teknologi yang sudah berkembang

7) Proses perancangan *Blended Learning*

Jared M. Carmen, seorang President Aglint Learning menyebutkan lima kunci dalam mengembangkan *Blended Learning*, yakni:

a. *Live event*

Pembelajaran langsung atau tatap muka (*instructor-led instruction*) secara terpadu dalam waktu dan tempat yang sama (*classroom*) ataupun waktu sama tapi tempat berbeda (seperti *virtual classroom*). Bagi beberapa orang tertentu, pola pembelajaran langsung seperti ini masih menjadi pola utama. Namun demikian, pola pembelajaran langsung inipun perlu didesain sedemikian rupa untuk mencapai tujuan sesuai kebutuhan.

b. *Sell-paced learning*

Mengkombinasikan pembelajaran konvensional dengan pembelajaran mandiri (*self-paced learning*) yang memungkinkan peserta didik belajar kapan saja, dimana saja dengan menggunakan berbagai konten (bahan belajar) yang dirancang khusus untuk belajar mandiri baik yang bersifat *text-based* maupun *multimedia-based* (video, animasi, simulasi, gambar, audio, atau kombinasi dari semuanya). Bahan belajar tersebut, dalam konteks saat ini dapat dikirim secara online (via web maupun via *mobile device* dalam bentuk *streaming audio*, *streaming video*, *e-book*, dll) maupun *offline* (dalam bentuk CD, cetak, dll).

c. *Collaboration*

Mengkombinasikan kolaborasi, baik kolaborasi pengajar maupun kolaborasi antar peserta didik yang kedua - duanya bisa lintas sekolah atau kampus. Dengan demikian, perancang *Blended Learning* harus meramu bentuk-bentuk kolaborasi, baik kolaborasi antar peserta didik ataupun kolaborasi antara peserta didik dan pengajar melalui alat-alat komunikasi yang memungkinkan seperti *chatroom*, forum diskusi, email, website/weblog, *mobile phone*.

d. *Assessment*

Tentu saja dalam proses pembelajaran jangan lupakan cara untuk mengukur keberhasilan belajar (teknik *assessment*). Dalam *Blended Learning*, perancang harus mampu meramu kombinasi jenis *assessment* baik yang bersifat tes maupun non-tes, atau tes yang lebih bersifat otentik (*authentic assessment/portfolio*) dalam bentuk proyek, produk dll. Disamping itu, juga perlu mempertimbangkan antara bentuk-bentuk *assessment online* dan *assessment offline*. Sehingga memberikan kemudahan dan fleksibilitas peserta belajar mengikuti atau melakukan *assessment* tersebut.

e. *Performance support materials*

Ini bagian yang jangan sampai terlupakan ketika akan mengkombinasikan antara pembelajaran tatap muka dalam kelas dan tatap muka virtual, pastikan kesiapan sumber daya untuk

mendukung hal tersebut. Bahan belajar disiapkan dalam bentuk digital, apakah bahan belajar tersebut dapat diakses oleh peserta belajar baik secara offline (dalam bentuk CD, MP3, DVD, dll) maupun secara online (via website resmi tertentu). Jika pembelajaran online dibantu dengan suatu *Learning/Content Management System* (LCMS), pastikan juga bahwa aplikasi sistem ini telah terinstal dengan baik, mudah diakses, dan lain sebagainya.

8) **Komponen *Blended Learning***

a. *E-Learning*

Feasey (2001) mendefinisikan *e-learning* merupakan kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan jaringan (internet, LAN, WAN) sebagai metode penyampaian serta didukung berbagai bentuk layanan belajar lainnya.

Koran (2002) menyebutkan bahwa *e-learning* sebagai pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik (LAN, WAN dan internet) untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi dan bimbingan.

Karmaga (2002) mendefinisikan *e-learning* sebagai kegiatan belajar yang dilakukan melalui perangkat elektronik komputer yang terhubung internet untuk memperoleh bahan belajar yang sesuai dengan kebutuhannya.

Berdasarkan beberapa definisi *e-learning* diatas, dapat disimpulkan bahwa *e-learning* adalah kegiatan belajar yang

melibatkan penggunaan fasilitas internet dan peralatan elektronik untuk meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan peserta didik dan memudahkan proses belajar mengajar.

b. Pembelajaran tatap muka

Menurut Husamah (2014), pembelajaran tatap muka adalah kegiatan pembelajaran yang berupa proses interaksi langsung antara siswa dan guru. Metode pembelajaran merupakan teknik pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran tatap muka ini digunakan untuk menyempurnakan pembelajaran yang berhubungan dengan beberapa kelemahan dalam penerapan pembelajaran berbasis teknologi.

Metode pembelajaran tatap muka yang biasanya digunakan adalah:

a) Metode ceramah

Metode sederhana yang dilakukan oleh guru untuk menyampaikan materi di depan kelas dengan cara berbicara langsung dengan peserta didik atau dengan bantuan media lain.

b) Metode tanya jawab

Metode Tanya jawab merupakan suatu cara penyajian melalui bentuk pertanyaan yang perlu dijawab oleh peserta didik. Selain itu, guru juga memberikan

kesempatan kepada peserta didik untuk menjawab pertanyaan peserta didik lainnya.

c) Metode diskusi

Metode diskusi adalah metode yang bertujuan untuk memecahkan dan menemukan solusi masalah yang ditemukan dalam mempelajari materi pembelajaran.

d) Metode demonstrasi

Merupakan suatu metode yang digunakan untuk memperlihatkan suatu proses atau cara kerja sesuatu yang berhubungan dengan materi pembelajaran yang sedang diajarkan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dalam penelitian ini yang dimaksud dengan model pembelajaran *Blended Learning* adalah gabungan keunggulan pembelajaran yang dilakukan tatap muka dan secara daring.

4. Portal *E-learning* Melajah.Id

Portal melajah.id (2020) adalah layanan *E-learning* yang diperuntukkan untuk Sekolah dari jenjang SD, SMP, SMA/SMK di Provinsi Bali dalam mengembangkan layanan pembelajaran digital secara mandiri dan terintegrasi. Portal ini merupakan buah kerjasama antara JKS Bali dengan MGMP TIK SMA dan MGMP TKI SMK Provinsi Bali. Portal *e-learning* melajah.id menggabungkan teknologi LMS Moodle dan *teleconference Big Blue Button* sehingga selain guru menyajikan

bahan belajar *online* berbasis teks, gambar dan *video* Guru juga dapat melakukan pembelajaran dengan *video conference*.

Memberikan layanan *e-learning* mandiri berbasis *Open Source* dan *free* kepada Sekolah tingkat SD, SMP, SMK dan SMA di Lingkungan Disdikpora Provinsi Bali. Fasilitas yang diberikan untuk sekolah dari melajah.id. Layanan *e-learning* mandiri dan terintegrasi, VPS (Virtual Private Sever) dengan OS Server Linux, Video Conference, Layanan Helpdesk dan Teknis.

Adapun Keunggulan dari menggunakan Portal *E-learning* Melajah.Id :

- a. Server *E-learning* berbasis *VPS Linux Based*
- b. Satu sekolah satu subdomain. contoh: sekolah21.melajah.id
- c. Satu Sekolah Satu Aplikasi *e-learning*
- d. Mendukung Sistem Penilaian AKM (Asesmen Kompetensi Minimum)
- e. Sistem Monitoring LMS untuk Siswa, Guru, Kepala Sekolah dan Dinas Pendidikan.
- f. Akses yang cepat dan Sistem sudah *Ter-integrasi*.
- g. Dikembangkan dan dikelola oleh MGMP SMK TKI, MGMP SMA TIK dan JKS.
- h. Layanan *Helpdesk* dan Teknis 24 Jam
- i. Sistem dapat dibackup ke server *e-learning* lokal sekolah.

Portal melajah.id membuka pendaftaran penggunaan layanan e-learning kepada sekolah dari tingkat SD, SMP, SMA dan SMK di Lingkungan Pemerintah Provinsi Bali dengan syarat seperti berikut.

- Mengisi form pendaftaran : <https://s.id/formmelajahdotid>
- Membuat surat permohonan subdomain dan layanan server vps *e-learning* Kepada Pengelola melajah.id

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dalam penelitian ini yang dimaksud dengan portal *e-learning* Melajah.Id adalah layanan *e-learning* yang diperuntukkan untuk Sekolah dari jenjang SD, SMP, SMA/SMK di Provinsi Bali dalam mengembangkan layanan pembelajaran digital secara mandiri dan terintegrasi.

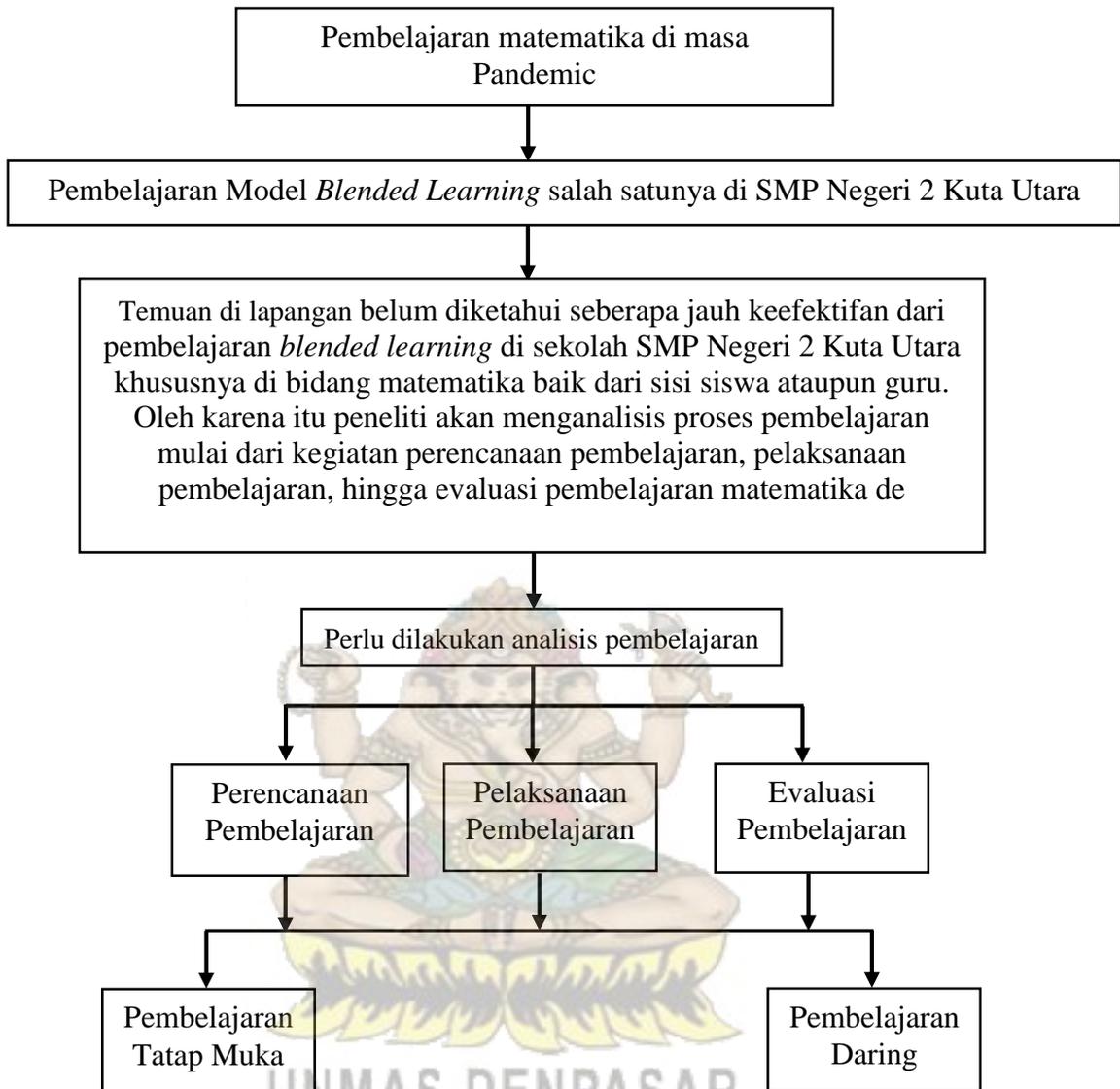
B. Kerangka Berpikir

Pembelajaran merupakan kegiatan belajar mengajar terkait pendidikan yang melibatkan peserta didik dan tenaga pengajar yang akan membawa perubahan tingkah laku berupa sikap, keterampilan, pengetahuan dan sebagainya, sehingga dengan adanya proses pembelajaran memberikan kemudahan dan membantu peserta didik untuk dapat belajar dengan baik sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Keberhasilan pembelajaran tentu karena adanya kerjasama antara warga sekolah termasuk peran guru sebagai pendidik.

Wabah virus corona yang menyerang dunia, membuat semua tatanan kehidupan berubah, terutama dalam sistem pendidikan kebijakan yang diambil dalam pelaksanaan pembelajaran kombinasi antara daring dan

tatap muka yaitu model *Blended Learning*. Langkah-langkah yang dilakukan dalam kombinasi tatap muka dan virtual daring secara bersamaan adalah seperti, (1) Perencanaan, yaitu menyusun jadwal pembelajaran, membagi peserta didik menjadi dua kelompok (A dan B) dengan komposisi masing-masing 50%, memiliki surat persetujuan orang tua bagi peserta didik yang mengikuti PTM, menyiapkan ruang belajar sesuai jumlah peserta didik yang mengikuti PTM. mengatur tempat duduk peserta didik dengan jarak 1,5 (satu koma lima) meter. menyiapkan alat atau media untuk melaksanakan daring dari pada ruang kelas yang digunakan PTM. (2) Pelaksanaan, yaitu tenaga pendidik melayani secara bersamaan, kelompok A melaksanakan PTM di satuan pendidikan dan kelompok B mendapatkan pembelajaran virtual daring dengan menggunakan platform *Learning Management System (LMS)*.

Usaha yang dapat dilakukan dalam pembelajaran matematika model *Blended Learning* yaitu dengan memanfaatkan Belajar Tatap Muka Terbatas serta pembelajaran daring dalam penggunaan *LMS* sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu diharapkan penelitian ini mampu mendeskripsikan mengenai bagaimana proses pembelajaran matematika model *Blended Learning* pada masa pandemi Covid-19 dan apakah pembelajaran matematika model *blended learning* berjalan dengan efektif di sekolah tempat penulis melakukan penelitian.



Gambar 2.1 Skema kerangka berpikir