

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran merupakan sarana untuk memungkinkan terjadinya proses belajar dalam arti siswa dapat memahami dan menguasai materi pelajaran yang harus tidak terjadi adanya kesulitan belajar siswa. Oleh karena itu, pengajar wajib memikirkan dan menciptakan perencanaan yang matang dan akurat mengenai mempertinggi kesempatan belajar bagi siswanya dan memperbaiki kualitas mengajarnya. Ketidakberhasilan pembelajaran yang ditandai adanya kesulitan murid pada belajar itu tidaklah mutlak seluruh penyebabnya terletak pada seorang pengajar. Sepuluh faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar yaitu “faktor dalam: kecerdasan anak, kesiapan anak, bakat anak, kemauan anak, minat anak serta faktor luar: model penyajian materi mengajar, pribadi dan cara guru mengajar, suasana belajar, kompetensi guru, dan kondisi masyarakat”. Sesuai dengan pendapat di atas seorang guru haruslah menyajikan materi pembelajaran semenarik mungkin sebagai akibatnya bisa merangsang siswa untuk belajar lebih bermakna.

Adanya pandemi *Covid-19* melanda seluruh negeri di belahan dunia termasuk Indonesia. Sesuai data terbaru dari *World Health Organization* (WHO) tanggal 24 April 2020, sebanyak 213 negara telah terjangkit *Covid-19*, 2.631.839 diantaranya terkonfirmasi positif dan 182.100 meninggal dunia.

Covid-19 merupakan penyakit menular, yang berarti dapat menyebar, baik secara langsung maupun tidak langsung, dari satu orang ke orang lain. Penyakit *covid-19* ini menyerang sistem pernapasan seperti hidung, tenggorokan, dan paru-paru. Rumitnya penanganan wabah, belum ditemukannya vaksin serta obat untuk penyembuhan pasien *Covid-19* dan terbatasnya alat pelindung diri (APD) untuk tenaga kesehatan membuat pemerintah menerapkan kebijakan ketat untuk memutus rantai penyebaran penyakit *Covid-19*. Salah satu cara agar terputusnya mata rantai penyebaran *Covid-19* adalah dengan melakukan pembatasan interaksi (*physical distancing*). Namun, dengan adanya kebijakan *physical distancing* tersebut dapat menghambat pertumbuhan dalam berbagai bidang kehidupan, seperti bidang ekonomi, sosial, dan juga pada pendidikan. Keputusan pemerintah untuk meliburkan para siswa, memindahkan proses belajar mengajar di sekolah menjadi di rumah dengan menerapkan kebijakan *Work From Home* (WFH) membuat resah banyak pihak. WFH adalah singkatan dari *work from home* yang berarti bekerja dari rumah. Kebijakan WFH tertuang dalam Surat Edaran Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi (PAN & RB) Nomor 50/2020 tentang Perubahan Kedua atas Surat Edaran Menteri PAN & RB Nomor 19/2020 tentang Penyesuaian Sistem Kerja Aparatur Sipil Negara dalam Upaya Pencegahan Penyebaran *Covid-19* di Lingkungan Instansi Pemerintah. Sebagai ASN, guru dalam upaya melaksanakan proses pembelajaran perlu dilakukan secara online atau dalam jaringan (*daring*). Namun, dalam pelaksanaan proses pembelajaran secara

online memiliki beberapa kendala. Salah satu kendala terberat dalam pembelajaran daring yaitu mengajar mata pelajaran matematika.

Seorang guru juga dituntut agar selalu mengikuti ilmu pengetahuan, menambah wawasan khususnya dalam berbagai macam cara/metode mengajar yang telah berkembang saat ini. Apalagi pada saat pandemi *covid-19* seperti sekarang ini yang mengharuskan pembelajaran berjalan secara daring, maka guru dituntut tetap memberikan pembelajaran yang menarik dengan diharapkan dapat menggunakan berbagai media pembelajaran terbaru. Sehingga siswa dapat lebih semangat dalam belajar yang akan mempengaruhi hasil belajarnya. Guru diharuskan mampu mewujudkan suasana yang menyenangkan agar siswa aktif dan kreatif saat pembelajaran secara *online*, karena guru merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses belajar mengajar. Keberhasilan dalam pencapaian kompetensi dasar siswa, khususnya di MIN 20 Banjar ditetapkan berdasarkan ketuntasan hasil belajar secara individual maupun ketuntasan secara klasikal.

Hasil belajar siswa pada mata Pelajaran pecahan perlu ditingkatkan untuk mencapai KKM yang telah ditetapkan sekolah. Inovasi dalam pembelajaran perlu dilakukan dengan memanfaatkan berbagai macam sumber daya yang ada. Salah satu sumber daya yang dapat digunakan untuk menciptakan strategi pembelajaran yang inovatif adalah dengan memanfaatkan teknologi informasi khususnya teknologi internet. Teknologi internet adalah teknologi yang sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat, sehingga sangat strategis untuk digunakan dalam bidang

pendidikan.

Penggunaan media online atau media berbasis multimedia merupakan salah satu solusi untuk membuat siswa mampu memahami materi pelajaran dengan baik. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa ada pengaruh positif penggunaan *e-learning* terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa di MIN 20 Banjar. Pembelajaran daring menggunakan media online telah diterapkan di MIN 20 Banjar sejak mulai diberlakukannya *work from home* masa pandemi *covid-19*. Media online yang digunakan seperti *youtube*, *whatsapp group*, *google classroom*, dan *quizzes*. Materi diberikan dalam bentuk powerpoint, video singkat, dan bahan bacaan. Namun dalam pelaksanaan pembelajaran daring tersebut, perlu dilakukan evaluasi agar didapatkan langkah perbaikan jelas yang berbasis data.

Secara historis, para pendidik telah memikirkan pola pembelajaran yang di laksanakan secara tatap muka dengan mediasi komputer. Pembelajaran yang terdiri dari sebuah kombinasi tatap muka dan format pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan perangkat komputer yang disebut dengan *blended learning*¹. *Blended learning* merupakan sebuah istilah yang relatif baru dalam dunia pendidikan, khususnya pendidikan tinggi. *Blended learning* berarti gabungan antara sistem pembelajaran tatap muka (*face to face*) dengan pembelajaran *e-learning* yang dapat digunakan oleh siapa saja (*everyone*), di mana saja (*everywhere*), dan kapan saja (*anytime*).

Istilah *blended learning* mengandung arti percampuran atau kombinasi

¹ Graham C. R. (2006). *Blended Learning Systems: Definition, Current Trends, and Future Directions*. Dalam C. Bonk & C. Graham (Eds.), *The Handbook of Blended Learning: Global Perspectives, Local Designs*, (San Francisco: Pfeiffer) 3-21

pembelajaran atau perpaduan dari unsur-unsur pembelajaran tatap muka langsung dan online secara harmonis dan padu yang ideal. *Blended learning* menjadi salah satu strategi pembelajaran baru yang banyak memberikan keuntungan bagi mahasiswa, sekaligus sebagai bentuk dukungan teknologi informasi dan komunikasi ke arah modus pembelajaran baru. Bahkan, *blended learning* diidentifikasi sebagai salah satu strategi penyajian dari sepuluh tren teratas yang muncul dalam industri penyampaian pengetahuan². *Blended learning* dapat meningkatkan hasil belajar sama dengan atau lebih tinggi dari mahasiswa yang belajar secara konvensional atau sepenuhnya *online*, meskipun tingkat keberhasilan bervariasi antara disiplin ilmu³. Terdapat peningkatan kemampuan akademik yang signifikan pada mahasiswa yang menggunakan pembelajaran tatap muka dikombinasikan dengan teknologi pembelajaran *online* dan *offline* dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya menggunakan kelas klasikal (tatap-muka) saja. Namun, harus diperhatikan bahwa keberhasilan *blended learning* tidak terjadi secara otomatis. Faktor utamanya yaitu mempertimbangkan pedagogi dan desain instruksional terkait dengan cara terbaik untuk memanfaatkan alat-alat teknologi.

Blended Learning merupakan suatu kombinasi antara *e-learning* dan sistem kelas tradisional. Dengan sistem ini maka akan mengakomodasi elemen-elemen dari *e-learning contents* misalnya *simulasi*, *virtual laboratory*,

² Rooney, J. E. (2003). *Blending Learning Opportunities to Enhance Educational Programming and Meetings*. (Association Management, 55(5)) 26-32.

³ Heinze, A. (2008). *Blended Learning: An Interpretive Action Research Study*. Salford: University of Salford. h.50

dan *online discussions* ke dalam pembelajaran tatap muka di kelas. Aktivitas siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan *blended e-learning*, termasuk kolaborasi dan diskusi, *online quiz* dan penugasan, *online inquiry* dan eksplorasi, seperti aktivitas individual misalnya *e-journal*, *blogs* atau *e-portfolio*. Aktivitas *face-toface* dapat juga diterapkan dalam sistem *blended e-learning*, seperti tutorial, praktikum di laboratorium dan *project work*.

Blended learning akan mengkom-binasikan antara *traditional learning* dan *electronic learning* dan saat ini berkembang dengan pesat, sehingga memungkinkan untuk : (1) adanya pergeseran paradigma pembelajaran yang awalnya berpusat kepada guru menuju paradigma baru yang berpusat pada siswa/Siswa (*student centered learning*), (2) adanya peningkatan interaksi antara Siswa dengan atau dosen dengan sumber belajar lainnya, (3) adanya konvergensi antara berbagai media belajar, sumber belajar, lingkungan belajar dan metode belajar yang sesuai.

Model *blended learning* berkembang dengan munculnya model-model baru, salah satunya *the flex model*, model dengan pengiriman materi dan pembelajarannya melalui internet, tetapi dengan pengawasan pembelajar di dalam kelas. Jaringan sosial merupakan trend teknologi terbaru dan menarik untuk dilakukan penelitian.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti ingin menerapkan pembelajaran *blended flex* pada pokok bahasan “pecahan” karena pada pokok bahasan ini banyak materi atau informasi yang disampaikan dengan konsep. Berdasarkan hal tersebut, maka dipandang perlu untuk mengkaji suatu penerapan

pembelajaran *blended Flex*, berjudul “Penggunaan Model *Blended Flex* pada Pembelajaran Matematika di Kelas IV MIN 20 Banjar”.

B. Definisi Operasional

Supaya penelitian terarah dan menghindari adanya kesalahan penafsiran dalam judul penelitian, maka dari itu peneliti akan membatasi pembahasan yang sesuai dengan definisi-definisi berikut:

1. Penggunaan adalah “proses, cara, perbuatan menggunakan sesuatu”.
Penggunaan dalam penelitian ini diartikan sebagai pemakaian model *blended Flex* dalam proses pembelajaran matematika kelas kelas 4 di MIN 20 Banjar.
2. Model *blended Flex* termasuk dalam jenis model belajar *blended* di mana pembelajaran online adalah inti atau tulang punggung pembelajaran siswa, namun masih didukung oleh aktivitas pembelajaran offline. Siswa melanjutkan pembelajaran yang dimulai di dalam kelas nyata dengan jadwal yang fleksibel yang disesuaikan secara individual dalam berbagai modalitas pembelajaran.
3. Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang mempunyai sifat khas kalau dibandingkan dengan ilmu yang lain. Matematika merupakan ilmu yang sangat formal, yaitu berstruktur abstrak dan deduktif⁴. Matematika yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pelajaran matematika yang terdapat di MIN 20 Banjar.

⁴ Hudoyo, Herman, *Mengajar Belajar Matematika*, (Jakarta: P2LKPTK, 1988), h. 13.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan tersebut maka fokus dalam penelitian adalah:

1. Bagaimana penggunaan model *Blended flex* pada pembelajaran matematika di kelas IV di MIN 20 Banjar?
2. Apa saja faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran dengan menggunakan model *blended flex* pada pembelajaran matematika di kelas IV di MIN 20 Banjar?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai pada penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui penggunaan model *Blended flex* pada pembelajaran matematika di kelas IV di MIN 20 Banjar.
2. Mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran dengan menggunakan Model *blended Flex* pada pembelajaran matematika di kelas IV di MIN 20 Banjar.

E. Alasan Memilih Judul

Adapun beberapa alasan yang mendasari penulis memilih judul di atas adalah sebagai berikut:

1. Penulis tertarik ingin mengetahui bagaimana penggunaan model *Blended flex* pada pembelajaran matematika di kelas 4 di MIN 20

Banjar.

2. Penulis tertarik ingin mengetahui apa saja faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran dengan menggunakan model *blended Flex* pada pembelajaran matematika di kelas 4 di MIN 20 Banjar.

F. Signifikansi Penelitian

Setelah melakukan kegiatan penelitian, diharapkan dapat memberikan kegunaan sebagai berikut:

1. Bagi siswa dapat melatih partisipasinya dalam pembelajaran *blending flex* dan memacu siswa untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik.
2. Bagi Guru / Peneliti
 - a. Sebagai bahan acuan untuk merancang suatu pembelajaran yang lebih inovatif sehingga dapat meningkatkan pembelajaran matematika.
 - b. Sebagai pendorong dalam melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan.
3. Bagi sekolah
 - a. Untuk menumbuhkan suasana belajar yang menyenangkan, sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.
 - b. Dapat memberikan manfaat bagi perbaikan kualitas pembelajaran di sekolah dan menambah khasanah ilmu pengetahuan dalam bidang Penelitian Tindakan Kelas (PTK) khususnya bidang

Matematika.

G. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini, penulis menjadikan penelitian yang pernah dilakukan untuk menjadi acuan pustaka untuk membedakan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu:

1. Rully Amrizal dalam penelitiannya berupa skripsi dengan judul “Implementasi Pembelajaran Berbasis *Blended* Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VIII MTs Negeri Pemalang Tahun Ajaran 2015/2016”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran *Blended Learning* pada mata pelajaran Matematika kelas VIII dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Namun, dalam implementasinya hanya sebagian saja yang menggunakan komponen *Blended Learning*. Pembelajaran tatap muka digunakan sebagai pendalaman materi, dan pembelajaran *online* digunakan untuk pengayaan⁵. Penelitian tersebut berfokus pada implementasi pembelajaran *Blended Learning* pada mata pelajaran Matematika, sedangkan dalam penelitian ini berfokus pada Model pembelajaran *Blended Learning* di MIN 20 Banjar dalam pembelajaran Jarak Jauh yang dilaksanakan di masa pandemi Covid-19.
2. Ahmad Khoiruddin dalam penelitiannya berupa tesis dengan judul “Implementasi *Blended Learning* Dalam Pembelajaran PAI (Studi

⁵ Rully Amrizal, “Implementasi Pembelajaran Berbasis *Blended* Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VIII MTs Negeri Pemalang Tahun Ajaran 2015/2016”, Skripsi, Yogyakarta: Universitas Negeri Semarang, 2015, hal. 104

Kasus di SMP Negeri 13 Surabaya”, hasil penelitiannya yaitu; 1) konten media pembelajaran secara *online* dapat menambah antusias siswa dalam belajar PAI, dengan menggunakan fitur yang cukup lengkap, yaitu terdiri dari; materi, video, gambar, soal latihan, pembahasan, serta fitur chat; 2) Implementasi pembelajaran *Blended Learning* yang dilaksanakan berjalan cukup baik. melalui model pembelajaran ini, kebanyakan siswa merasa senang dan menikmati pembelajaran di kelas⁶. Penelitian tersebut berfokus pada implementasi *Blended Learning* dalam mata pembelajaran PAI dengan melihat konten media pembelajaran daring pada materi Sejarah Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan Masa Abbasiyah bagi peserta didik kelas VIII. Akan tetapi dalam penelitiannya penjelasan mengenai aspek perencanaan, proses dan evaluasi *Blended Learning* belum dibahas secara mendetail sehingga penelitian ini akan menggali penerapan *Blended Learning* dengan melihat aspek-aspek tersebut serta kekurangan dan kelebihan dalam konteks yang berbeda yaitu pada pembelajaran jarak jauh yang dilaksanakan di masa pandemic Covid-19.

⁶ Ahmad Khoiruddin, ‘*Implementasi Blended Learning Dalam Pembelajaran PAI (Studi Kasus di SMP Negeri 13 Surabaya)*’, Tesis, Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2019, hal. 82.

H. Sistematika Penulisan

Penulis memberikan sistematika penulisan yang mempunyai fungsi sebagai pedoman penyusunan laporan penelitian sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan yang berisi tentang latar belakang masalah, fokus penelitian, tujuan penelitian, definisi istilah, alasan memilih judul, kegunaan/signifikansi, tinjauan pustaka dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori yang berisikan pengertian hasil belajar siswa, model pembelajaran, pembelajaran *blended flex*.

BAB III Metodologi Penelitian memuat jenis dan pendekatan penelitian, metode penelitian, subjek dan juga objek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan analisis data, analisis data dan prosedur penelitian.

BAB IV Hasil dan Pembahasan Terdapat semua hasil wawancara, dan observasi yang telah dilakukan, kemudian subbab pembahasan adalah dimana membahas hasil wawancara yang dikaitkan atau di tegaskan dengan landasan teori yang ada dalam BAB II, ini menjawab apa yang ditanyakan dalam pertanyaan peneliti.

BAB V Penutup merupakan penutup dari skripsi ini, terdapat subbab kesimpulan dan saran, subbab kesimpulan merupakan penggambaran hasil akhir penelitian skripsi ini, yang merupakan jawaban dari pertanyaan penelitian yang diringkaskan. Subbab saran berisi beberapa saran yang diajukan peneliti untuk beberapa pihak yang didorong dari hasil penelitian.