

BAB 1

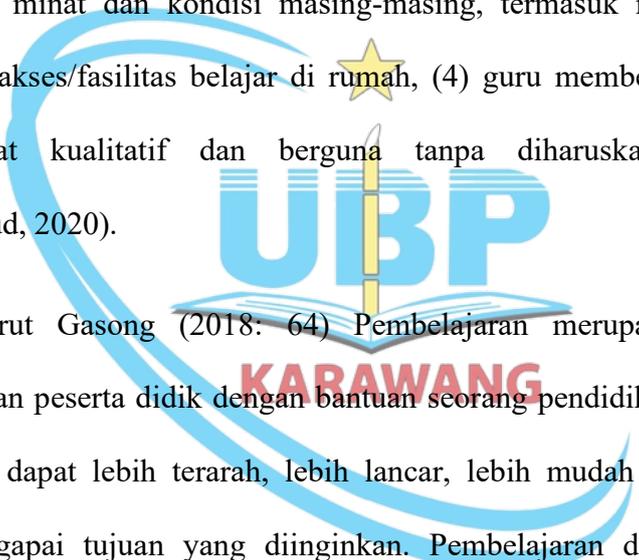
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada akhir tahun 2019 munculnya infeksi virus yang menyebar secara cepat, virus tersebut dinamakan COVID-19. Virus ini pertama kali ditemukan di Wuhan, China. COVID19 menyebar secara massif di negara-negara lainnya. *World Health Organization* (WHO) mengumumkan pada tanggal 11 Maret 2020 bahwa COVID-19 dinyatakan sebagai pandemi. Sampai saat ini ada 227 negara yang terjangkit virus corona, dengan laporan terinfeksi sebanyak 352.796.704 kasus yang terjangkit . Indonesia adalah salah satu negara yang terjangkit COVID-19. Virus ini sudah tersebar di Indonesia pada Maret lalu hingga hari ini. Sebanyak 4.301.193 kasus positif COVID-19 di Indonesia serta total kematian mencapai 144.254 kasus.(Gugus Tugas Percepatan COVID-19, Indonesia, 2020). Pandemi COVID-19 membawa pengaruh kepada semua lintas kehidupan, khususnya pendidikan. Akibat dari pandemic COVID-19, pelaksanaan sekolah dari taman kanak-kanak hingga universitas di tutup. UNESCO mengatakan bahwa 300 juta murid terganggu kegiatan sekolahnya dan penutupan sekolah sementara akibat dari kesehatan dan krisis. COVID-19 membuat suatu uji coba terhadap pelaksanaan pendidikan secara daring yang dilakukan secara massal (Arifah Prima Satrianingrum, 2020)

Kebijakan Daring diatur melalui Surat Edaran Kemendikbud Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat

Penyebaran *Coronavirus Disease (Covid-19)* pada poin 2 yang menyatakan bahwa terdapat empat pokok kebijakan mengenai proses belajar dari rumah, yaitu (1) kegiatan pembelajaran dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik, tanpa terbebani tuntutan untuk menuntaskan seluruh capaian kurikulum, (2) memastikan pemenuhan hak peserta didik untuk mendapatkan layanan pendidikan selama darurat *covid-19*, (3) aktivitas dan tugas pembelajaran menghasilkan berbagai variasi antar peserta didik, sesuai minat dan kondisi masing-masing, termasuk mempertimbangkan kesenjangan akses/fasilitas belajar di rumah, (4) guru memberikan umpan balik yang bersifat kualitatif dan berguna tanpa diharuskan memberi skor (Kemendikbud, 2020).



Menurut Gasong (2018: 64) Pembelajaran merupakan upaya untuk membelajarkan peserta didik dengan bantuan seorang pendidik agar peserta didik yang belajar dapat lebih terarah, lebih lancar, lebih mudah dan lebih berhasil dalam menggapai tujuan yang diinginkan. Pembelajaran di Indonesia sangat bergantung pada kurikulum yang ditetapkan, karena kurikulum merupakan komponen dalam pendidikan yang menjadi panduan dalam pembelajaran. Dari masa ke masa, kurikulum terus mengalami perubahan agar pendidikan mengalami peningkatan lebih baik. Dalam pendidikan di Indonesia kurikulum yang akhir-akhir ini digunakan adalah kurikulum 2006 (KTSP) dan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang menekankan peserta didik lebih aktif dalam belajar dan guru ditempatkan sebagai fasilitator dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut asri (dalam hadiansyah, 2020:263)

Kompetensi lulusan kurikulum 2013 adalah adanya peningkatan dan kesetaraan antara soft skills dan hard skill yang meliputi aspek kompetensi, sikap, ketrampilan dan pengetahuan Kurikulum 2013 sering dikenal dengan sebutan kurikulum tematik. Dikenal dengan kurikulum tematik dikarenakan kurikulum ini memuat konsep pembelajaran yang menggunakan sistem tema untuk menghubungkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada para peserta didik (Hajar, 2013: 21).

Ditahun 2022 ini, Teknologi dan pendidikan tidak dapat dipisahkan, dimana semua hal itu harus sejalan. *Blended learning* adalah salah satu solusi yang bisa dilaksanakan oleh guru dalam pembelajaran. Menurut Thorne (dalam Sjukur, 2012: 370) *blended learning* adalah kesempatan untuk mengintegrasikan inovasi dan teknologi yang ditawarkan oleh pembelajaran daring dengan interaksi dan partisipasi pembelajaran konvensional. Kegiatan *blended learning* ditandai dengan menggabungkan pembelajaran konvensional dan daring. Penggabungan pembelajaran disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Metode *blended learning* adalah metode yang menjadi solusi dan banyak digunakan oleh pengajar dalam masa pandemi ini. Metode *blended learning* adalah metode yang menggabungkan dari dua model pembelajaran terpisah, yaitu sistem daring dan juga tatap muka (Magdalena, 2020: 308). Sehingga jarak yang terpisah tetap memungkinkan peserta didik dan guru berinteraksi satu sama lain dan peserta didik pun tetap dapat belajar dengan baik. *Blended learning* menggunakan sistem dalam jaringan (internet) dan juga pertemuan tatap muka secara langsung Tatap muka berguna untuk menjelaskan materi yang sulit bila

dijelaskan secara *online*, selain itu juga untuk memberikan kesempatan peserta didik untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami. Diharapkan dengan metode *blended learning* ini, proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan baik serta tujuan pembelajaran tetap tercapai.

Suhartono (2016) dalam penelitiannya mengemukakan bahwa implementasi *blended learning* di sekolah dasar sebenarnya telah dapat dimulai. Dengan memperhatikan kegemaran sebagian siswa yang sudah terbiasa mengakses internet, baik melalui komputer yang tersambung internet, Ipad, gawai berbasis android, dan alat komunikasi lainnya, *blended learning* seharusnya sudah dapat dimulai digunakan sebagai pendekatan pembelajaran. Media belajar yang tersedia di internet berbentuk foto, gambar, film animasi, dan video, banyak ragamnya dan mudah diakses, dapat diunduh secara bebas (free). Sajian *blended learning* tidak rumit, sehingga setiap guru dimungkinkan mampu menggunakannya. Salah satu alternatif belajar daring adalah dengan menggunakan produk Google yaitu Google Classroom. Google Classroom adalah sebuah layanan dalam produk G Suite Education, yang dapat diakses melalui web maupun diunduh melalui aplikasi seluler. Karena merupakan bagian dari G Suite, Google Classroom akan terikat dengan dukungan Google Drive, Kelender, Jamboard, Form, Hangouts Meet, Docs, Sheets, Slide, dan juga Gmail. Dengan menggunakan Google Classroom, guru dan siswa dapat berinteraksi dan membuat proses belajar daring menjadi lebih produktif.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Masih monotonnya pembelajaran yang dilakukan oleh guru sehingga pembelajaran kurang menarik.
2. Kurangnya minat siswa pada pelajaran Matematika
3. Penerapan pembelajaran Blended Learning di SDIT Annisaa karawang sudah diterapkan namun belum bervariasi.

C. Pembatasan Masalah

Untuk memperoleh fokus penelitian ini maka dibatasi hanya pada masalah:

1. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui proses pembelajaran pada Mata Pelajaran Matematika melalui penerapan pembelajaran Blended Learning.
2. Penelitian ini dibatasi hanya pada siswa kelas II SDIT Annisaa Karawang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana penerapan pembelajaran Blended Learning pada pelajaran matematika siswa kelas II SDIT ANNISAA ?
2. Apa saja faktor yang mendukung dan menghambat penerapan pembelajaran Blended Learning di SDIT ANNISAA ?

E. Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana penerapan pembelajaran Blended Learning di SDIT ANNISAA
2. Untuk Mengetahui faktor yang mendukung dan menghambat belajar siswa saat menggunakan pembelajaran *Blended learning* di SDIT ANNISAA

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Teoritis

Secara teoritis penelitian ini di harapkan menjadi sumber ilmu pengetahuan secara teori dan dapat digunakan sebagai pemikiran pendidik dalam melaksanakan pembelajaran *Blended Learning*.

2. Praktis

- a. Bagi sekolah.

Untuk membantu menangani masalah pembelajaran, agar nantinya tidak terjadi hambatan dalam melakukan penerapan pembelajaran *Blended Learninga*

- b. Bagi guru

Sebagai inspirasi dalam mengembangkan pembelajaran yang kreatif untuk siswa.

- c. Bagi siswa

Untuk memperluas wawasan mengenai pembelajaran *Blended Learng*.

