

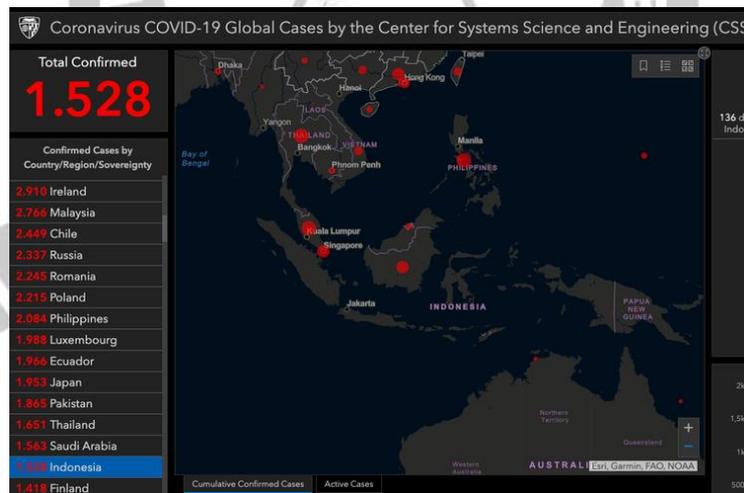
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada situasi yang telah terjadi saat ini yaitu pandemi Covid-19 sudah menjadi wabah global dunia yang juga menimpa Indonesia. Sudah hampir dua tahun penyakit atau virus Covid-19 ini sudah muncul di Indonesia. Presiden Joko Widodo dengan Menteri Kesehatan dr. Terawan Agus Putranto bersama dengan 2 warga Depok yang telah menjadi pasien pertama di Indonesia pada artikel detik *health* mengumumkan awal masuknya virus Covid-19 di Indonesia, yakni pada tanggal 2 Maret 2020.

Gambar 1.1 Perhitungan Covid-19 di Indonesia



Sumber : Kompas.com 31/03/2020, 21:34 WIB

Pada situasi Pandemi Covid-19 yang telah terjadi diberbagai aneka ragam negara memikul dampak besar dalam tatanan kehidupan manusia. Hal yang dianggap tak mungkin, namun sekarang pada akhirnya menjadi mungkin. Seperti misalnya dalam hal dunia pendidikan. Dalam hal mencegah penularan virus Covid-19 yang bertambah pesat, menurut pemerintah melalui Kementerian Pendidikan

dan Kebudayaan menetapkan untuk mengganti kegiatan belajar mengajar atau kegiatan pembelajaran melalui media maya/media elektronik dipublikasikan oleh Kompas.com pada tahun 2021.

Sebelum masa Pandemi Covid-19 hadir, sekolah dan juga perguruan tinggi diadakan secara tatap muka di kelas. Pada masa pandemi yang terjadi di negara Indonesia mewajibkan gerakan kegiatan belajar mengajar (KBM) bertatap muka di kelas menjadi harus diberhentikan, sebab kondisi pandemi saat ini juga memerlukan semua aktivitas belajar mengajar dilaksanakan dengan *online*. Saat ini, metode daring atau *e-learning* dalam kegiatan belajar mengajar sudah menjadi hal yang normal dilakukan dalam dunia pendidikan.

Para peserta didik serta mahasiswa menggunakan alat komunikasi yang dimilikinya serta terdapat jaringan internet didalamnya untuk mengakses materi-materi yang diberikan oleh pengajarnya di sekolah maupun dari dosen di kampus. Tentunya bukan hanya materi saja yang diberikan oleh ibu bapak guru atau dosen, melainkan adanya tugas-tugas serta ujian pun diberikan melalui metode jarak jauh atau *e-learning*. Sebelum masa pandemi, hal yang biasanya dilakukan dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah adalah dengan pertemuan tatap muka di kelas dan dapat berinteraksi secara langsung dengan para pengajarnya. Namun dengan adanya metode pembelajaran daring atau *e-learning*, hal tersebut membuat siapa saja dapat melakukan kegiatan belajar mengajar tanpa mengenal batas waktu dan tempat. Semua peserta didik dapat mengakses dengan bebas bahan pelajaran atau materi yang diberikan pada gurunya melalui gawai yang masing-masing mereka miliki.

Pada era digital saat ini, untuk mencari informasi dan pengetahuan umum lainnya akan lebih cepat dan lebih mudah alasannya adalah perangkat teknologi sudah lebih mudah untuk diakses oleh siapapun. (Dudeney et al., 2007) mengatakan

belajar di luar kelas sangat diperlukan dengan menggunakan media supaya para pembelajar mendapatkan kesempatan belajarnya dengan lebih mandiri karena kegiatannya dilakukan secara *online* dan juga memberikan kesempatan kepada para peserta didik agar dapat menggunakan waktunya dengan lebih baik lagi dalam kegiatan belajarnya sehingga kegiatan belajar mengajar dapat dikatakan lebih fleksibel (Ivone et al., 2020).

Ketika Pembelajaran Tatap Muka (PTM) dilakukan kurang efektif dalam kegiatan belajar mengajar, (Pohan, 2016) mengatakan bahwa *blended learning* menjadi sebuah pilihan. *Blended learning* atau pembelajaran dengan kombinasi ialah rencana pendidikan formal yang memperbolehkan peserta didik untuk dapat melakukan kegiatan belajarnya lewat petunjuk atau konten-konten yang akan disampaikan secara daring. Tentunya hal ini akan membuat peserta didik untuk mandiri terhadap waktu yang digunakan, tempat yang layak untuk melakukan kegiatan pembelajaran, maupun kecepatan dalam kegiatan belajar. Walau masih hadir dalam ruang kelas fisik, metode tatap muka ruang kelas digabungkan dengan aktivitas bermedia komputer (wikipedia).

Pada penelitian yang disampaikan oleh (Aritonang et al., n.d.) menyatakan hasil penelitiannya didapatkannya data hasil belajar mata pelajaran PKN yang didapati pada kelas V-B hanya terdapat 20 orang yang lulus dengan nilai diatas KKM 70 sedangkan 10 siswa sisanya harus melakukan remedial. Rendahnya hasil belajar siswa dilatar belakangi oleh kurangnya minat belajar siswa pada mata pelajaran PKN saja yang sifatnya monoton sehingga dalam proses pembelajaran siswa menganggap bahwa pembelajaran tidak atau kurang menarik.

Berdasarkan hasil penelitian yang dibahas oleh (Fauziah & Triyono, 2020) pembelajaran *e-learning* Edmodo dengan model yang digunakan *blended learning* terbukti efektif digunakan pada 1 mata pelajar yaitu Simulasi dan Komunikasi

Digital (SKD) dengan nilai *n-gain* diperoleh pada kelas kontrol sebesar 0,26 dengan kriteria rendah atau tidak terlalu efektif. Untuk nilai *n-gain* minat belajar pada kelas eksperimen didapati nilai sebesar 0,34 dengan kriteria sedang atau pembelajaran *e-learning* berbantuan edmodo efektif meningkatkan minat belajar pada peserta didik.

Kegiatan *blended learning* yang dilakukan oleh SMP Negeri 10 Bekasi adalah dengan melakukan kegiatan pertemuan tatap muka di kelas dan juga pemberian materi melalui *Google Classroom* pada tiap-tiap kelas. Penulis tertarik untuk melakukan penelitian pada hubungan pembelajaran *blended learning* berbasis web terhadap minat belajar siswa-siswi di SMP Negeri 10 Bekasi dikarenakan beberapa pengajar di sekolah tersebut mengatakan bahwa dengan adanya pembelajaran *blended learning* yang dilakukan di sekolah justru membuat kebanyakan peserta didiknya tidak benar-benar hadir secara utuh dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar yang diadakan oleh sekolah. Dikatakan juga rendahnya minat belajar pada kebanyakan peserta didik yang ada di sekolah dilatar belakangi oleh keadaan ekonomi keluarganya yang kurang mencukupi kebutuhan para peserta didik untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar dalam hal kuota internet yang dibutuhkan untuk mengakses pertemuan virtual dengan pengajar di *google classroom*, *download* materi yang diberikan, dan lain-lain. Sehingga tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui hubungan antara pembelajaran *blended learning* dengan minat belajar peserta didik SMP Negeri 10 Bekasi.

1.2 Identifikasi Masalah

Setelah dilakukannya penjabaran pada latar belakang masalah yang disampaikan di atas, penulis mengidentifikasi masalah pada:

1. Apakah terdapat hubungan antara pembelajaran *blended learning* berbasis web terhadap minat belajar peserta didik di SMP Negeri 10 Bekasi?
2. Apakah hubungan antara pembelajaran *blended learning* berbasis web terhadap minat belajar peserta didik bersifat positif atau negatif?

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian yang dilakukan dapat terarah dan efisien, maka diperlukannya pembatasan masalah. Pembatasan masalah dilakukan dengan fokus hanya pada permasalahan yang perlu dibatasi variabelnya. Penulis hanya membatasi masalah penelitian pada “Hubungan Pembelajaran *Blended learning* Berbasis Web Terhadap Minat Belajar Peserta Didik SMP Negeri 10 Bekasi”.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan yang sudah dijelaskan pada pembatasan masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini bahwa apakah terdapat hubungan antara pembelajaran *blended learning* berbasis web dengan minat belajar pada peserta didik di SMP Negeri 10 Bekasi?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah disebutkan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana hubungan antara pembelajaran *blended learning* berbasis web dengan minat siswa dalam belajar.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat membantu para pembaca untuk mengetahui keunggulan serta kekurangan dari penggunaan pembelajaran *blended learning* di sekolah. Selain itu juga diharapkan

penelitian ini dapat menambah referensi dibidang bimbingan dan konseling mengenai peningkatan kualitas pengelolaan pengajaran dengan memperluas model pembelajaran yang lebih variatif di sekolah.

2. Manfaat Praktis

2.1 Bagi penulis dapat menambah wawasan serta mampu mengimplementasikan ilmu pengetahuan bagaimana mendalami cara belajar yang menjadikan siswa lebih interaktif dan lebih aktif

2.2 Bagi sekolah sebagai bahan peninjauan terhadap perkembangan keterampilan pengajar

2.3 Bagi pengajar sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran yang lebih kreatif dan bervariasi

2.4 Bagi siswa dan siswi SMP Negeri 10 Bekasi agar dapat menumbuhkan minat belajar mandiri pada siswa dan juga memotivasi siswa dalam melakukan kegiatan belajar mandiri