

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Di bidang Industri 4.0, pemerintah telah menyusun rencana untuk menciptakan generasi emas, terutama menyoar pada siswa di lingkungan sekolah yang akan menjadi penerus bangsa dan negara. Pada hakikatnya pembelajaran berbasis *Information and Technology* atau disingkat IT dapat meningkatkan keterampilan di abad ke-21, keterampilan yang diusungkan di abad ini adalah berpikir kritis, pemecahan masalah, komunikasi, dan kolaborasi. Perkembangan Industri 4.0 ditandaidengan adanya pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di segala bidang kehidupan (Putrawangsa & Hasanah, 2018). Perkembangan IPTEK sangat cepat dan berevolusi dalam kehidupan manusia yang semakin kompleks (Elyas,2018). Manusia dapat menggunakan produk berbasis IT guna meringankan aktivitas dan pekerjaan agar lebih efektif dan efisien.

Kontribusi teknologi yang bisa dirasakan pada bidang pendidikan secara langsung yaitu penggunaan media *Information Community and Technology* atau disingkat dengan ICT dalam setiap proses belajar mengajar (Lenggono, 2019). Penggunaan teknologi dalam proses belajar-mengajar merupakan terobosan baru sebagai upaya menjadikan pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan berpikir kritis, serta dapat mempermudah siswa dalam mencerna materi pembelajaran dengan baik. Peranan media pembelajaran dapat dimanfaatkan sebagai media penyalur antarapesan pengirim kepada penerima dan melalui media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik untuk menjelaskan sesuatu yang disampaikan oleh pendidik. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Setiawan, 2018) bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) lebih efektif dibanding dengan menggunakan media alat peraga dalam membangun kemampuan bernalar dan komunikasi matematika

Sehingga penyampaian materi yang dilakukan bisa diterima dengan baik oleh siswa dan kemudahan dalam belajar pun dapat dirasakan. Keberadaan media

Melly Febriani, 2022

EFEKTIVITAS BLENDED LEARNING BERBANTUAN MICROSOFT TEAMS DI ERA NEW NORMAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V

Universitas Pendidikan Indonesia repository.upi.edu perpustakaan.upi.edu

pembelajaran dapat meningkatkan respons dan motivasi dalam kegiatan belajar siswa, yang mana hal ini dapat membuat siswa lebih interaktif dalam proses pembelajaran di kelas (Pratiwi & Meilani, 2018) Namun dibalik itu semua dapat menjadikan tantangan bagi para tenaga pendidik agar lebih bisa meningkatkan kompetensi pedagogik khususnya dalam bidang IT dan mengikuti perubahan- perubahan pada pola dan sistem pendidikan yang baru.

Musibah pandemi *Covid-19* yang dimulai sejak awal tahun 2020 telah memberikan dampak yang besar bagi dunia pendidikan mulai dari tingkat paud sampai perguruan tinggi. Kebijakan pemerintah mengalihkan pembelajaran dari tatap muka menjadi pembelajaran dalam jaringan (*online*), semua siswa dan guru harus melakukan proses belajar mengajar dari rumah masing-masing secara mendadak tanpa adanya persiapan sama sekali. Pembelajaran daring tidak sepenuhnya berjalan efektif, tantangan dan kendala pembelajaran daring sangat dirasakan oleh sekolah, guru, siswa, dan orang tua. Keterbatasan penguasaan teknologi, sarana dan prasarana yang kurang memadai, akses internet yang terbatas serta SDM (Sumber Daya Manusia) ikut andil dalam hal ini.

Dalam praktiknya, menurut (Widodo & Nursaptini, 2020) pada penelitian yang dilakukan, kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara *daring* masih terasa sulit bagi siswa, diantaranya kesiapan siswa dengan perubahan proses pola pembelajaran yang mengharuskan siswa berada di rumah atau PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh) dengan menggunakan media *Information and Technology* (IT) sebagai alat yang digunakan dalam aktivitas belajar-mengajar, serta ketersediaannya sarana dan prasarana yang digunakan untuk pembelajaran secara *daring*. Hal ini pun tentu dirasakan oleh orang tua siswa yang tidak bisa mendampingi, membimbing, mengawasi dan mengontrol siswa secara maksimal, dikarenakan beberapa alasan tertentu. Sehubungan dengan hal itu motivasi siswa dalam belajar pun ikut merosot. Ditambah dengan pernyataan (Rigianti, 2020) dimulai dari pembelajaran, metode, penilaian dan penugasan yang harus dirubah 180 derajat menyesuaikan situasi dan kondisi. Pemanfaatan media ICT lebih efektif dari pada pembelajaran secara konvensional dalam meningkatkan

Melly Febriani, 2022

EFEKTIVITAS BLENDED LEARNING BERBANTUAN MICROSOFT TEAMS DI ERA NEW NORMAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V

Universitas Pendidikan Indonesia repository.upi.edu perpustakaan.upi.edu

motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

Setelah terlaksananya pembelajaran daring lebih dari 1 tahun melihat situasi dan kondisi serta evaluasi selama pembelajaran daring pemerintah mengeluarkan kebijakan terhadap *new normal* oleh kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) terkait pelaksanaan tahun akademik baru, proses pembelajaran dan penggunaan fasilitas atau layanan sekolah dengan penerapan *era new normal*. Sehingga dikenallah istilah Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTMT) yang dilaksanakan sejak bulan juli tahun 2021. Dalam kondisi yang masih dalam wabah *Covid-19* aktivitas proses belajar mengajar tentu menjadi sorotan bagi masyarakat Indonesia, pasalnya dengan perubahan sistem PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh) menjadi PTM (Pembelajaran Tatap Muka) terbatas. Pada sistem ini sekolah tidak seluruhnya masuk setiap hari dengan jumlah seperti biasa sebelum adanya pandemi, tetapi mereka masuk secara bergantian atau biasa dikenal dengan model *blended learning*, model ini adalah bentuk integrasi pembelajaran yang dilakukan secara *luring* dan secara *daring*. *Blended learning* merupakan model pembelajaran yang memadukan pembelajaran tatap muka dan belajar *online*. *Blended learning* memberikan kemudahan belajar yang memadukan berbagai cara penyampaian, model pengajaran, dan gaya belajar, memperkenalkan berbagai pilihan media dialog antara fasilitator dan orang yang diajar, tetapi lebih dari itu sebagai unsur interaksi sosial. *Blended learning* merupakan gabungan dari dua model pembelajaran yang terpisah secara historis, yaitu sistem pembelajaran tatap muka (konvensional) dan sistem pembelajaran terdistribusi (*online*) dengan menekankan pada peran sentral teknologi informasi dan komunikasi berbasis komputer dalam model pembelajaran. Sehingga PTMT bisa berjalan dengan baik dengan menggunakan model *blended learning* ini. Selain itu, platform yang digunakan dalam pembelajaran ini menggunakan aplikasi *zoom meeting*, *WhatsApp Group* dan *Microsoft teams*. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Masitoh, 2018) mengemukakan bahwa *blended learning* dalam prosesnya memanfaatkan media *internet* atau ponsel sebagai media yang berwawasan literasi *digital* dalam upaya mengawal terciptanya generasi emas di tahun 2045.

Melly Febriani, 2022

EFEKTIVITAS BLENDED LEARNING BERBANTUAN MICROSOFT TEAMS DI ERA NEW NORMAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V

Universitas Pendidikan Indonesia repository.upi.edu perpustakaan.upi.edu

Microsoft teams sendiri adalah platform kolaborasi berbasis obrolan berfitur lengkap yang dapat mendukung aktivitas berbagi dokumen, rapat online, dan banyak lagi fitur yang sangat berguna untuk komunikasi. Media ini sebagai perantara pengumpulan tugas dan penyampaian materi secara *asynchronous* (pembelajaran secara jarak jauh melalui media perantara) di *era new normal* ketika pandemi *Covid 19* jika pembelajara tidak dilakukan secara langsung (daring). Sehingga dapat dikatakan *microsoft teams* ini merupakan aplikasi yang tepat digunakan ketika pembelajaran secara *blended*, yang mana *microsoft teams* ini memiliki 3 (tiga) kelebihan yaitu dapat digunakan untuk rapat/pembelajaran jarak jauh secara *online* (penyampaian materi) dan bisa digunakan sebagai wadah pengumpulan tugas-tugas kelas antara siswa dengan guru tanpa perlu menggunakan aplikasi yang lain serta *room* atau ruang dalam satu kelas memiliki batas kapasitas yang lebih banyak yaitu bisa mencapai 1000 orang. Salah satu sekolah dasar yang menggunakan model *blended learning* berbantuan *microsoft teams* adalah SD Al-Irsyad Kota Tegal. Pembaharuan SD Al-Irsyad dalam menggunakan *Microsoft Teams* sebagai media platform pembelajaran sebagai bentuk kemajuan bidang teknologi dalam pendidikan di *era new normal*, sehingga perlu adanya penelitian yang mendalam terkait penerapan *Microsoft Teams* ini di SD Al-Irsyad Kota Tegal. Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Sutriyono et al., 2022) mengungkapkan bahwa *blended learning* berbasis *Microsoft Teams* pada materi elastisitas secara efektif dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa. Selain itu diperoleh data bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan model *blended learning* berbasis *Microsoft Teams*. Model *blended learning* yang dikembangkan dapat menjadi tambahan referensi terutama dalam pengembangan media yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan abad 21 pada pembelajaran. Penerapan model ini juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk mencapai keberhasilan pembelajaran secara mandiri (Purnomo et al., 2017).

Dalam penelitian ini akan dilakukan studi deskriptif yaitu memfokuskan bagaimana penerapan platform media *Microsoft Teams* yang digunakan untuk

Melly Febriani, 2022

EFEKTIVITAS BLENDED LEARNING BERBANTUAN MICROSOFT TEAMS DI ERA NEW NORMAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V

Universitas Pendidikan Indonesia repository.upi.edu perpustakaan.upi.edu

bertatap secara *luring* dan *daring* pada model *blended learning* di era *new normal* pada siswa kelas V di SD Al-Irsyad Kota Tegal.

Berdasarkan pemaparan diatas, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas penerapan *blended learning* berbantuan *microsoft teams* di era *new normal* pada siswa kelas V dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar pada saat pandemi *Covid-19* sebagai bentuk upaya proses pembelajaran yang efektif dan efisien, yang mengarah pada industri 4.0 yaitu pemanfaatan teknologi di berbagai bidang, khususnya di bidang pendidikan. Sehingga siswa dapat menentukan capaian belajar secara mandiri.

1.2 Rumusan Masalah

Berangkat dari rumusan masalah tersebut penelitian ini memfokuskan pada bagaimana efektivitas penerapan model *blended learning* berbantuan *Microsoft Teams* di era *new normal* pada siswa kelas V sekolah dasar.

Rumusan masalah dapat dijabarkan ke dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana efektivitas penerapan *blended learning* berbantuan *Microsoft Teams* di era *new normal* pada siswa Kelas V sekolah dasar Al-Irsyad Kota Tegal?
2. Bagaimana kemampuan guru dalam menerapkan *blended learning* berbantuan *Microsoft Teams* di era *new normal* pada siswa kelas V sekolah dasar Al-Irsyad Kota Tegal?
3. Bagaimana respons siswa kelas V terhadap *blended learning* berbantuan *Microsoft Teams* di SD Al-Irsyad Kota Tegal?

1.3 Tujuan Penelitian

Dari pemaparan rumusan permasalahan yang telah dijabarkan maka tujuan yang akan di capai adalah:

1. Mengetahui efektivitas penerapan *blended learning* berbantuan *Microsoft Teams* di era *new normal* pada siswa kelas V sekolah dasar Al-Irsyad Kota Tegal.

Melly Febriani, 2022

EFEKTIVITAS BLENDED LEARNING BERBANTUAN MICROSOFT TEAMS DI ERA NEW NORMAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V

Universitas Pendidikan Indonesia repository.upi.edu perpustakaan.upi.edu

2. Mengetahui kemampuan guru dalam menerapkan *blended learning* berbantuan *Microsoft Teams* di *era new normal* pada siswa kelas V sekolah dasar Al-Irsyad Kota Tegal.
3. Mengetahui respons siswa kelas V terhadap *blended learning* berbantuan *Microsoft Teams* di SD Al-Irsyad Kota Tegal.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian penerapan media ICT sebagai alternatif media pembelajaran pada model *blended learning* dalam pendidikan di *era new normal* pada siswa kelas V sekolah dasar.

1. Bagi Guru
 - a. Manfaat bagi guru apabila penelitian ini berhasil, maka hal tersebut menambah pengetahuan dan wawasannya mengenai penggunaan pembelajaran *blended learning* berbantuan *microsoft teams*.
 - b. Memberikan wawasan pemahaman dan pengetahuan bagi guru untuk mengembangkan *blended learning* berbantuan *microsoft teams* secara lebih baik.
 - c. Memberikan pengalaman mengajar siswa secara *blended learning* berbantuan *microsoft teams* dan mampu mengembangkan mata pelajaran untuk diajarkan secara *blended learning*.
 - d. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi bagi guru terkait pengembangan *blended learning* berbantuan *microsoft teams* terhadap hasil belajar siswa.
2. Bagi Siswa
 - a. Pembelajaran *blended learning* berbantuan *microsoft teams* ini akan memberikan manfaat yang diharapkan dari penelitian ini, diantaranya yaitu sebagai berikut:
 - b. Siswa akan mendapatkan dan merasakan pengalaman baru bagaimana belajar secara *blended learning* berbantuan *microsoft teams*.
 - c. Siswa akan lebih bisa menggunakan teknologi seperti *microsoft teams*,

Melly Febriani, 2022

EFEKTIVITAS BLENDED LEARNING BERBANTUAN MICROSOFT TEAMS DI ERA NEW NORMAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V

Universitas Pendidikan Indonesia repository.upi.edu perpustakaan.upi.edu

zoom meeting, WhatsApp, HP, Laptop, dan Komputer untuk dijadikan sebagai media belajar secara *daring* maupun *luring* secara bijak.

d. Penelitian ini diharapkan agar siswa belajar lebih efektif dirumah karena pembelajaran yang dilaksanakan merupakan pembelajaran yang secara *blended learning* menggunakan *microsoft teams*. *Blended learning* sendiri menuntut siswa harus bisa bekerja sama dengan guru supaya pembelajaran *blended learning* berbantuan *microsoft teams* ini berjalan dengan efektif.

3. Bagi peneliti

Blended learning ini akan memberikan manfaat bagi peneliti untuk mengembangkan *skill* dalam menggunakan media teknologi serta jika sudah kelapangan dan akan menerapkan *blended learning* ini, agar siswa tidak hanya belajardan komunikasi di luar sekolah dengan memanfaatkan teknologi serta siswa juga bisabertanya kepada guru mengenai materi yang belum mereka pahami. Maka dari itu *blended learning* berbantuan *microsoft teams* di *era new normal* terhadap hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar berjalan dengan efektif.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi ini terdiri dari tiga bab yaitu: Bab I Pendahuluan, Bab II Kajian Pustaka, Bab III Metodologi Penelitian, Bab IV temuan dan hasil penelitian serta Bab V Penutup. Adapun penjabaran dari kelima bab tersebut adalah sebagai berikut:

Pada Bab 1 membahas tentang berbagai latar belakang yang diangkat sebagai latar belakang penelitian, dari pendidikan sebagai hal yang paling dasar dalam membangun manusia seutuhnya, pandemi *Covid-19* yang telah mewabah secara global yang mengakibatkan terputusnya interaksi sosial masyarakat khususnya pada bidang pendidikan, penyesuaian kebijakan dalam segala aspek menuntut pola pendidikan yang berbeda sehingga guru dan siswa harus tetap melaksanakan pendidikan di tengah pandemi *Covid-19*. Model atau media yang digunakan guru dan siswa sangat berperan penting bagi aktivitas belajar-mengajar. Terdapat rumusan masalah penelitian dan

Melly Febriani, 2022

EFEKTIVITAS BLENDED LEARNING BERBANTUAN MICROSOFT TEAMS DI ERA NEW NORMAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V

Universitas Pendidikan Indonesia repository.upi.edu perpustakaan.upi.edu

tujuan penelitian untuk menggali lebih dalam dan secara rinci penerapan *Microsoft* sebagai alternatif media pembelajaran pada model *blended learning* dalam pendidikan di *era new normal* siswa kelas V di sekolah dasar. Serta terdapat manfaat penelitian untuk membantu berbagai pihak yang mungkin akan membuat penelitian atau kebijakan yang berhubungan dengan penelitian ini. Lalu struktur organisasi proposal skripsi yang memberikan gambaran tentang kandungan isi dari tiap-tiap bab.

Selanjutnya Bab II berisi tentang kajian pustaka tentang permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini, adanya gambaran pada latar belakang, rumusan masalah penelitian, dan tujuan penelitian pada bab I. Pada bab ini dijelaskan berbagai teori tentang media pembelajaran berbasis ICT yaitu *Microsoft Teams* pada model *blended learning* khususnya di sekolah dasar (SD), teori dan urgensi media pembelajaran berbasis ICT, model *blended learning*, serta pendidikan di *era new normal*.

Pada bab III yaitu berisi tentang metode penelitian. Bab ini menjelaskan mengenai metode penelitian dan bentuk desain penelitian yang diterapkan, partisipan yang disajikan sebagai subjek penelitian, waktu dan tempat yang dijadikan lokasi penelitian, instrumen penelitian yang digunakan, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan teknik validitas data.

Bab IV berisi mengenai pembahasan dari setiap rumusan masalah yang di angkat dalam penelitian ini serta penelitian yang telah dilakukan.

Bab V merupakan bab terakhir yang berisi mengenai kesimpulan dan saran terhadap penelitian skripsi ini. Kesimpulan penelitian ini berisi hal-hal apa saja yang dibahas dalam penelitian ini. Kesimpulan penelitian akan menjawab setiap rumusan masalah penelitian. Selanjutnya saran, saran berisi mengenai rekomendasi-rekomendasi yang diberikan kepada pembaca atau penelitian selanjutnya bertujuan agar penelitian ini dapat dikembangkan kembali.

1.6 Batasan masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah yang telah dipaparkan diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu efektivitas penerapan *blended learning* berbantuan *Microsoft Teams* di *era new normal* pada siswa kelas V

Melly Febriani, 2022

EFEKTIVITAS BLENDED LEARNING BERBANTUAN MICROSOFT TEAMS DI ERA NEW NORMAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V

Universitas Pendidikan Indonesia repository.upi.edu perpustakaan.upi.edu

sekolah dasar Al-Irsyad Kota Tegal.

1.6.1. *Blended learning*

Metode *blended learning* pada dasarnya merupakan gabungan keunggulan pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka dan secara *virtual*. Metode *blended learning* merupakan sebuah kemudahan pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pengajaran, dan gaya pembelajaran. Di dalam metode *blended learning*, siswa juga dikenalkan dengan berbagai pilihan media pembelajaran, antara menjadi fasilitator atau hanya mendapat materi pembelajaran saja. Selain itu, metode *blended learning* juga merupakan sebuah kombinasi pembelajaran tatap muka (*face-to-face*) dan pembelajaran jarak jauh atau daring.

1.6.2 *Microsoft Teams*

Microsoft Teams merupakan platform komunikasi dan kolaborasi terpadu yang menggabungkan fitur percakapan kerja, rapat video, penyimpanan berkas (termasuk kolaborasi pada berkas), dan integrasi aplikasi.

1.6.3 *Blended learning Berbantuan Microsoft Teams*

Blended learning berbantuan *Microsoft Teams* merupakan pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka dan secara virtual dengan menggunakan *Microsoft Teams* sebagai media untuk komunikasi dan kolaborasi yang dilengkapi fitur percakapan kerja, rapat video dan penyimpanan berkas sehingga mendukung pembelajaran secara *hybrid* ini.

1.6.4 Efektivitas

Efektivitas adalah ukuran berhasil tidaknya pencapaian tujuan suatu organisasi mencapai tujuannya. Apabila suatu organisasi mencapai tujuan maka organisasi tersebut telah berjalan dengan efektif

1.6.5 Pendidikan di *Era New Normal*

Pendidikan di *Era New Normal* adalah pendidikan dengan kebijakan dan adaptasi yang baru sebagai kehormatan baru atau upaya untuk beradaptasi dengan kondisi dalam menjalani aktivitas keseharian yang baru.

Melly Febriani, 2022

EFEKTIVITAS BLENDED LEARNING BERBANTUAN MICROSOFT TEAMS DI ERA NEW NORMAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V

Universitas Pendidikan Indonesia repository.upi.edu perpustakaan.upi.edu

1.6.6 Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa adalah nilai keberhasilan yang diperoleh siswa melalui kegiatan belajar disekolah.

Melly Febriani, 2022

EFEKTIVITAS BLENDED LEARNING BERBANTUAN MICROSOFT TEAMS DI ERA NEW NORMAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V

Universitas Pendidikan Indonesia repository.upi.edu perpustakaan.upi.edu