

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Pada kegiatan belajar mengajar, pembelajaran tidak akan berlangsung tanpa adanya interaksi tatap muka antara pendidik dan peserta didik, Sekolah memfasilitasi kegiatan belajar mengajar tersebut. Namun, akhir-akhir ini di seluruh dunia sedang dilanda wabah atau virus yang dinamakan virus covid-19. Pandemi Covid-19 ini dapat menular dengan cepat melalui interaksi secara fisik, sehingga untuk mencegah dan meminimalisir penyebaran virus dan semakin banyaknya korban, pemerintah membuat beberapa kebijakan yang harus dipatuhi oleh masyarakatnya. Langkah pertama yang dilakukan yaitu dengan memberlakukan lockdown dan masyarakat dihimbau agar melakukan physical quarantine untuk daerah yang sudah termasuk zona merah atau zona bahaya. Untuk mengurangi resiko terkena penularan virus corona atau Covid-19, pemerintah memberlakukan *physical distancing* untuk menjaga jarak aman.

Berdasarkan himbauan pemerintah mengenai *physical distancing* menjaga jarak antara satu orang dengan yang lain dan tidak diperbolehkan berkumpul atau berkerumun merupakan salah satu upaya untuk mengurangi resiko penyebaran virus corona ini akhirnya pemerintah menetapkan pemberlakuan belajar dan bekerja dari rumah. Pelaksanaan aturan yang dihimbau pemerintah ini berdampak langsung terhadap kehidupan bermasyarakat, termasuk kepada sistem pendidikan. Hal ini ditunjukkan dengan penerbitan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Darurat Covid-19 mengenai proses belajar di rumah. yang dikeluarkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Anwar Makariem.

Surat edaran yang dikeluarkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan tersebut secara tidak langsung menuntut adanya perubahan dalam sistem pembelajaran yang awalnya kegiatan belajar hanya terjadi secara tatap muka di dalam ruangan kelas menjadi kegiatan belajar yang harus dilakukan di rumah masing-masing secara daring (online).

Menurut Salsabila (dalam Yaumi, 2018, hlm. 3), mengemukakan bahwa media pembelajaran telah maju dan berkembang seiring dengan lahirnya revolusi komunikasi yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran selain media yang sudah ada sebelumnya seperti guru, buku teks dan papan tulis, tetapi teknologi pembelajaran disini dapat berupa media yang dapat membantu mempermudah pendidik maupun peserta didik dalam hal kegiatan belajar mengajar, salah satunya dengan menggunakan *e-learning*. Dengan menggunakan *e-learning*, masalah ini dapat diatasi karena kegiatan pembelajaran dapat dilakukan di mana saja melalui media dan koneksi internet sebagai penunjangnya.

*E-learning* tersusun dari dua bagian kata, yaitu 'e' yang merupakan singkatan dari '*electronica*' dan '*learning*' yang berarti pembelajaran. Jadi *e-learning* adalah pembelajaran menggunakan bantuan perangkat elektronik. Menurut (Tafiardi, 2005, hlm. 87) dalam pelaksanaannya *e-learning* didukung oleh jasa teknologi seperti telepon, audio, videotape, transmisi satellite atau komputer.

Chaeruman (2020) mendefinisikan *blended learning* sebagai strategi pembelajaran yang mengkombinasikan sedemikian rupa strategi baik dari aktivitas pembelajaran sinkron (*synchronous learning*) dan asinkron (*asynchronous learning*) untuk menciptakan pembelajaran yang telah ditentukan. Jadi, pembelajaran *blended* pada dasarnya bukan hanya sekedar mengkombinasikan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran daring. Tapi, jika dilihat dari perspektif ruang dan waktu (*synchronouncity*) adalah kombinasi terbaik dari dua seting belajar yaitu, sinkron dan asinkron itu sendiri.

Melalui model *blended learning*, proses pembelajaran akan lebih efektif karena pembelajaran daring yang saat ini dilaksanakan yang biasanya dilakukan secara tanpa tatap muka akan dibantu dengan pembelajaran secara tatap muka yang memanfaatkan teknologi informasi dan bisa dilakukan kapanpun dan dimanapun.

Sekolah-sekolah telah mempertimbangkan penerapan model *blended learning* ini. Selain itu penerapan *blended learning* juga akibat dari pandemi virus covid-19 yang tengah melanda. *Blended learning* dapat menyinergikan kelemahan-kelemahan yang ada pada pembelajaran daring yang bersifat sinkron dengan kelebihan yang ada pada pembelajaran asinkron karena dalam pembelajaran sinkron mengharuskan guru dan siswa berada di waktu yang sama untuk belajar dan

berdiskusi langsung tetapi kendalanya adalah jaringan internet yang tidak merata menyebabkan sinkronisasi tersebut sulit dicapai. Oleh karena itu *blended learning* menjadi sebuah model pembelajaran yang ideal di masa pandemi saat ini dalam menciptakan proses belajar agar mencapai tujuan pembelajaran yang optimal.

Penerapan *blended learning* dapat meningkatkan minat belajar mandiri siswa karena siswa dapat memperoleh banyak informasi mutakhir dari internet, metode ini sangat efisien karena selain siswa dapat melaksanakan kegiatan belajar mengajar secara tatap muka, siswa juga dapat mengakses materi yang diberikan guru kapanpun dan dimanapun mereka berada. Perubahan tingkah laku yang timbul akibat proses belajar adalah sebagai bentuk dari perubahan pemahaman perilaku, persepsi, motivasi, atau gabungan dari semuanya dan kualitas belajar seseorang ditentukan oleh pengalaman-pengalaman yang diperolehnya saat berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya (Winataputra, 2008).

Pembelajaran yang berkualitas bergantung kepada motivasi belajar peserta didik dan kreatifitas pendidik. Motivasi belajar bagi siswa adalah hal yang penting yang harus dimiliki siswa agar siswa tersebut terdorong untuk belajar. Menumbuhkan motivasi belajar merupakan salah satu teknik dalam mengembangkan kemampuan dan kemauan belajar. Siswa yang memiliki motivasi tinggi untuk belajar yang ditunjang dengan guru yang mampu memfasilitasi motivasi tersebut akan membawa pada keberhasilan tercapainya target belajar.

Target belajar dapat diukur melalui perubahan sikap dan kemampuan siswa melalui proses belajar. Guru memiliki peran yang sangat penting dalam masalah meningkatkan motivasi belajar siswa (Marzuqi Agung, 2015, hlm. 321). Guru sebagai orang yang membelajarkan siswa akan selalu dituntut untuk meningkatkan motivasi belajar siswa terutama di situasi pandemi saat ini yang menyebabkan banyak siswa yang mengalami penurunan motivasi dalam belajar. Penurunan motivasi belajar siswa akan sejalan dengan penurunan hasil belajar siswa. Kurangnya peran siswa dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, mengakibatkan pemahaman siswa terhadap materi cenderung lamban dan hasil belajar yang dicapai siswa akan kurang. Disisi lain, target belajar untuk siswa harus tetap tercapai. Disinilah tantangan yang dihadapi oleh guru yang harus melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di masa pandemi yang

dalam prosesnya tidak boleh mengabaikan himbauan pemerintah. Guru harus dapat menciptakan pembelajaran yang dilakukan dengan siswa tanpa harus bertatap muka serta memberikan materi ajar yang dapat diakses tanpa mengenal waktu, lingkungan dan kondisi. Selain itu, guru harus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menggunakan variasi metode penyajian yang menarik dan jawaban untuk semua permasalahan tersebut adalah pembelajaran menggunakan *e-learning* berbasis *WEB*.

Ramli (2014, hlm. 731) menjelaskan tentang peran motivasi dalam meningkatkan kompetensi produktif siswa SMK di Sumatera Barat, dan menguji keterkaitan antara keduanya. Hasilnya menyatakan bahwa secara keseluruhan motivasi siswa SMK di Sumatera Barat dalam kategori baik dan ada pengaruh motivasi positif untuk belajar kompetensi produktif SMK Sumatera Barat. Dapat disimpulkan bahwa apabila motivasi untuk belajar meningkat, maka kecenderungan siswa untuk meningkatkan kompetensi produktif pun akan meningkat.

Pembelajaran daring dinilai kurang efektif karena berbagai kendala yang telah dijelaskan, pembelajaran dengan interaksi secara *real time* sangat diperlukan karena selain penilaian pembelajaran lebih objektif, pembelajaran tersebut juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Interaksi secara langsung antara guru dan siswa dapat meningkatkan animo siswa dalam belajar. Namun, pembelajaran secara tatap muka di dalam kelas masih belum bisa dilaksanakan akibat covid 19. Berdasarkan beberapa fakta yang peneliti paparkan pada bagian sebelumnya, maka penelitian ini perlu dilakukan untuk melihat bagaimana *e-learning* dengan metode *blended learning* dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa.

## **1.2 Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah antara lain:

1. Strategi pembelajaran *blended learning* seperti apa yang digunakan pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di masa pandemi?
2. Apakah implementasi strategi pembelajaran dengan model *blended learning* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa?
3. Bagaimana tanggapan peserta didik terhadap *e-learning* dengan model *blended learning*?

### 1.3 Batasan Masalah

Dalam upaya memperjelas dan mempermudah penelitian maka dari permasalahan umum tersebut di atas peneliti membatasi masalah kepada hal berikut:

1. Subjek penelitian adalah siswa kelas X MA YPI BAITURRAHMAN LELES
2. Perancangan *e-learning* dengan model *blended learning* untuk mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. Materi yang akan dikaji yaitu *Flowchart* (Bagan Alir) sub materi dari Logika dan Algoritma.
3. Model *blended learning* yang digunakan adalah *blended learning* model rotasi
4. Motivasi belajar yang dinilai dalam penelitian ini adalah motivasi belajar siswa sebelum pembelajaran menggunakan *e-learning*, dan motivasi belajar siswa setelah pembelajaran menggunakan *e-learning* yang dinilai berdasarkan 8 indikator

### 1.4 Tujuan Penelitian

1. Mengimplementasikan strategi pembelajaran yang efektif dan efisien di masa pandemi
2. Mendapatkan data mengenai adanya peningkatan motivasi belajar siswa setelah menerapkan *e-learning* dengan metode *blended learning* pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital.
3. Mendapatkan data hasil tanggapan siswa terhadap *e-learning* dengan metode *blended learning* pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat pada berbagai pihak baik secara langsung ataupun secara tidak langsung terutama dalam peningkatan kualitas belajar mengajar

1. Bagi Peneliti  
Menambah pengalaman bagi peneliti serta wawasan, serta pengembangan ilmu pengetahuan, dan sebagai dasar pengembangan bagi peneliti lain
2. Bagi Peserta Didik

Kurniawan Hidayat, 2022

**RANCANG BANGUN E-LEARNING MODEL BLENDED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI MASA PANDEMI**

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

Penggunaan *e-learning* diharapkan secara langsung membantu siswa dalam meningkatkan motivasi belajar siswa

### 3. Bagi Guru

Membantu meningkatkan prestasi belajar bagi siswa dalam berbagai aspek kemampuan siswa dalam kegiatan belajar mengajar

## 1.6 Struktur Organisasi Skripsi

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini diisi dengan: Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Struktur Organisasi Skripsi.

### **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

Bab ini berisi teori-teori dasar dari para ahli yang berkaitan dengan *E-Learning*, *Blended Learning*, *software* yang digunakan untuk pengembangan *e-learning*, motivasi belajar, serta mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital yang mendukung penelitian skripsi dan disimpulkan oleh peneliti.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini berisi alur penelitian, dimulai dari metode penelitian yang digunakan yaitu metode *Research & Development (R&D)*, prosedur penelitian yang digunakan yaitu model Siklus Hidup Menyeluruh, desain penelitian *One Group Pretest Posttest* yang digunakan, Populasi dan Sampel penelitian yang dilaksanakan di MA YPI Baiturrahman Leles, instrumen yang digunakan, tahapan pengumpulan data, hingga langkah-langkah untuk menganalisis data.

### **BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi temuan dan pembahasan penelitian untuk menjawab rumusan masalah.

### **BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI**

Bab ini berisi simpulan dari penelitian yang telah dilakukan dan saran yang ditujukan untuk pembaca atau peneliti selanjutnya