

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi dan komunikasi semakin berkembang pesat seiring dengan berkembangnya zaman. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi ini membawa dampak bagi kehidupan manusia. Salah satunya yaitu perkembangan pada bidang pendidikan. Adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mengharuskan kita untuk melakukan penyesuaian dengan perkembangan zaman dan teknologi dengan tujuan meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Pada abad 21 ini peserta didik dituntut mampu mengasah kemampuan yang dimilikinya untuk dapat berfikir kritis sehingga dapat berkembang dengan menyesuaikan serta memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Pemilihan pendekatan pembelajaran yang tepat memiliki peranan yang sangat penting untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis dan pengalaman belajar yang optimal.

Setiap peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Maka dari itu, pendidik berperan besar dalam memilih pendekatan pembelajaran yang bisa memfasilitasi gaya belajar setiap peserta didik. Dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang pendidikan, pembelajaran bisa dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan pembelajaran yang tepat guna tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Komalasari dalam Haerullah & Hasan (2017: 7) berpendapat bahwa pendekatan pembelajaran merupakan sudut pandang dari suatu proses pembelajaran, yang mengarah pada suatu pandangan bersifat umum yang menampung, menginspirasi, menguatkan, dan menjadi latar belakang metode mengajar secara teoretis. Dengan kata lain, pendekatan pembelajaran merupakan suatu sudut pandang berupa rencana awal yang bertujuan menentukan pelaksanaan proses pembelajaran dalam menerapkan tindakan kelas yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Di era perkembangan zaman seperti saat ini, seorang pendidik harus bisa memilih pendekatan pembelajaran yang bisa dengan mudah diterima oleh peserta didik. Pendekatan pembelajaran yang erat kaitannya dengan kebiasaan peserta didik yang kesehariannya tidak terlepas dari penggunaan gawai. Pemilihan pendekatan pembelajaran yang tepat bisa membantu terlaksananya tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Salah satu usaha yang bisa dilakukan dalam mencapai tujuan pembelajaran di era perkembangan zaman seperti saat ini adalah dengan menggunakan pendekatan pembelajaran yang berbasis teknologi atau *e-learning*.

Sejalan dengan pendapat sebelumnya, Inggriyani dkk., (2019: 28) mengatakan bahwa pembelajaran yang pelaksanaannya memanfaatkan kemajuan teknologi dapat memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap dunia pendidikan untuk menunjang kegiatan proses pembelajaran. Nanindya Wardani dkk., (2018: 13) dalam penelitiannya juga menjelaskan pengertian *e-learning* sebagai proses pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Dalam pengertian lain menyebutkan bahwa *e-learning* merupakan suatu inovasi yang memiliki peran besar

dalam proses pembelajaran (Usman, 2019: 137). Hal tersebut dibuktikan dengan dampak positif yang diberikan seperti sumber belajar yang tadinya hanya mengandalkan buku fisik yang sangat terbatas, kini dengan adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dapat tersedia sumber belajar yang jumlahnya tidak terbatas dan mudah didapatkan. Selain itu, pendekatan pembelajaran dengan memanfaatkan *e-learning* juga bisa menjadikan proses pembelajaran lebih efisien karena dalam pelaksanaannya tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Proses pembelajaran masih bisa berlangsung diluar jam pelajaran sekolah dengan memanfaatkan teknologi *e-learning*. Dengan begitu, proses pembelajaran akan berjalan dengan lebih efektif dan efisien.

Jika dibandingkan dengan pembelajaran tatap muka yang pelaksanaannya terbatas dalam segi waktu dan terkadang dianggap membosankan jika dilakukan dengan metode yang monoton, penggunaan *e-learning* ini bisa menjadi daya tarik tersendiri bagi para peserta didik karena dianggap modern, menyenangkan dan dalam segi waktu pun dianggap lebih efisien. Namun, proses pembelajaran yang hanya menerapkan metode *e-learning* tidak akan sepenuhnya berhasil, karena pada dasarnya setiap peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda. Selain itu, komunikasi antar peserta didik dan antar peserta didik dengan pendidik sangat penting dan berpengaruh akan keberhasilan suatu pembelajaran. Salah satu kelemahan jika diberlakukannya pendekatan pembelajaran berbasis *e-learning* secara penuh adalah kurangnya intensitas komunikasi dan sosialisasi secara langsung. Sedangkan komunikasi dan interaksi sosial akan terjalin secara maksimal ketika pembelajaran dilaksanakan secara tatap muka. Maka dari itu, salah satu

solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pendidik harus berinovasi memadukan pembelajaran luring dan daring sebagai basis pendekatan pembelajaran yang diterapkan. Karena pada saat ini mayoritas peserta didik sangat bergantung pada gawai yang terkoneksi dengan internet. Dengan begitu, pendekatan blended learning akan dengan mudah masuk dan diterapkan dalam proses pembelajaran sejarah untuk menarik minat peserta didik dan menghilangkan stigma yang menyebutkan bahwa pelajaran sejarah merupakan pelajaran yang membosankan.

Setiawan (2019: 308) dalam penelitiannya juga menjelaskan bahwa pembelajaran campuran pembelajaran luring dengan pembelajaran daring merupakan salah satu cara yang memberikan solusi yang tepat dengan adanya perkembangan teknologi informasi dan era industri 4.0 dibidang Pendidikan. Pendapat lain mengatakan bahwa saat ini pembelajaran berbasis blended learning dilakukan dengan cara menggabungkan pembelajaran tatap muka, teknologi cetak, teknologi audio, teknologi audio visual, teknologi komputer, dan teknologi m-learning (mobile learning) (Idris, 2018: 61). Sedangkan Bonk & Graham dalam Idris (2018: 62) menjelaskan bahwa blended learning juga sering diartikan sebagai sistem belajar yang dilakukan dengan memadukan pembelajaran face-to-face dengan pembelajaran bermediasi teknologi (technology mediated instruction). Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa blended learning adalah sebuah pembelajaran yang mengkombinasikan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang menghasilkan media pembelajaran yang menarik dengan tujuan meningkatkan

kemampuan berfikir kritis peserta didik. *Blended learning* ini dianggap sebagai salah satu perubahan yang terjadi dalam bidang pendidikan yang berbasis teknologi dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi internet pada proses kegiatan belajar mengajar khususnya pada pembelajaran sejarah.

Pembelajaran sejarah merupakan bidang ilmu yang bertujuan khusus agar siswa mampu membangun kesadaran tentang pentingnya waktu dan tempat sebagai proses dimasa lalu dan masa kini serta masa yang akan datang. Pembelajaran sejarah juga merupakan proses interaksi pendidik, peserta didik, dan lingkungan sekitarnya yang memiliki tujuan untuk memberikan pemahaman terkait proses terbentuknya bangsa Indonesia yang prosesnya dilalui dengan sejarah yang sangat panjang. Maka dari itu, mata pelajaran sejarah merupakan mata pelajaran yang wajib dan penting untuk dipelajari dan dipahami oleh setiap peserta didik. Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di SMK BPI Baturompe melalui wawancara kepada Guru mata pelajaran Sejarah Indonesia diketahui bahwasannya pendekatan pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran Sejarah Indonesia di SMK BPI Baturompe adalah *blended learning*.

Hal tersebut pada awalnya dilatar belakangi oleh adanya masa transisi pandemi *covid-19* membuat proses pembelajaran tidak bisa sepenuhnya dilaksanakan di lingkungan sekolah. Maka dari itu, guru mata pelajaran Sejarah Indonesia di SMK BPI Baturompe memilih pendekatan dalam pembelajaran dengan menggunakan *blended learning*. Selain itu, alasan masih diterapkannya pembelajaran *blended learning* sebagai salah satu pendekatan pembelajaran adalah untuk mendukung program penerapan teknologi dalam pembelajaran dan sebagai

inovasi dalam pembelajaran sejarah dengan memanfaatkan teknologi. Kemudian, berdasarkan hasil wawancara kepada peserta didik menunjukkan hasil bahwa kurangnya minat peserta didik terhadap mata pelajaran sejarah dilatar belakangi oleh penyampaian pembelajaran yang monoton dan media yang kurang bervariasi sehingga menjadikan pembelajaran sejarah dirasa kurang menarik. Namun, setelah diterapkannya pendekatan pembelajaran *blended learning* ini membuat para peserta didik merasa lebih tertarik pada mata pelajaran sejarah karena dengan digunakannya teknologi seperti *google classroom*, *google form*, dan sesekali menggunakan *zoom meeting* dalam proses pembelajarannya berhasil memberikan suasana belajar yang baru bagi para peserta didik.

Media yang digunakan dalam menunjang penerapan pendekatan pembelajaran *blended learning* ini diantaranya adalah *Google Classroom*, *WhatsApp*, *Google Form*, dan *Youtube*. Selain dilaksanakan secara tatap muka, pemberian sumber materi melalui tautan *Youtube* yang nantinya peserta didik ditugaskan untuk menulis materi yang akan didiskusikan pada pertemuan selanjutnya bersumber dari tautan tersebut. *Google Classroom* dan *WhatsApp* digunakan sebagai media diskusi diluar jam mata pelajaran di sekolah. Sedangkan *Google Form* digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran. Selain itu, sesekali pembelajaran dilaksanakan dengan memanfaatkan media *zoom meeting* dalam penyampaian materi pembelajaran. Akses internet menjadi hal yang sangat penting dalam menunjang pembelajaran jarak jauh. Maka dari itu, hal tersebut menjadi salah satu kendala dalam penerapan pendekatan ini. Meskipun demikian, terdapat beberapa kelebihan dari diterapkannya *blended learning* ini seperti pembelajaran

menjadi lebih efisien karena kegiatan pembelajaran tidak terbatas oleh ruang dan waktu.

Adapun langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan pendekatan blended learning berjalan seperti berikut: 1) Pada hari sebelumnya guru telah menginformasikan melalui google classroom kepada setiap kelompok peserta didik untuk berdiskusi secara online dan mempelajari sub materi serta mengumpulkan sumber belajar yang berkaitan dengan materi yang akan didiskusikan berdasarkan urutan kelompoknya, 2) Guru menyampaikan materi ajar dan tujuan pembelajaran yang harus dicapai dalam pembelajaran secara langsung didalam kelas, 3) Guru menugaskan kepada tiap kelompok untuk menyatukan sumber belajar yang telah di eksplor oleh tiap individu berdasarkan tugas sebelumnya, 4) Guru membimbing proses diskusi terutama dalam pemilihan sumber belajar, 5) Tiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya diikuti dengan sesi tanya jawab, 6) Guru memberikan evaluasi pembelajaran melalui google form dalam bentuk kuis yang telah disiapkan.

Merujuk pada latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka peneliti tertarik untuk mendeskripsikan penerapan blended learning di sekolah tersebut dengan judul “Implementasi Blended Learning dalam Pembelajaran Sejarah di Kelas X SMK BPI Baturompe Kota Tasikmalaya”.

1.2 Rumusan Masalah

Merujuk pada latar belakang yang telah dituliskan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana proses pembelajaran sejarah di kelas X SMK BPI Baturompe dengan menggunakan *blended learning*?”. Adapun

peneliti menjabarkan rumusan masalah tersebut ke dalam beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi *Blended Learning* dalam pembelajaran sejarah Indonesia pada materi peradaban Indonesia zaman praaksara di kelas X BDP SMK BPI Baturompe kota Tasikmalaya?
2. Bagaimana kelebihan dan kekurangan implementasi *Blended Learning* dalam pembelajaran sejarah Indonesia pada materi peradaban Indonesia zaman praaksara di kelas X BDP SMK BPI Baturompe kota Tasikmalaya?

1.3 Definisi Operasional

1.3.1 Blended Learning

Blended learning ialah sebuah pembelajaran yang mengkombinasikan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan perkembangan teknologi *e-learning* dan multimedia yang menghasilkan media pembelajaran yang menarik dengan tujuan meningkatkan kemampuan berfikir kritis peserta didik serta kemandirian dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Graham dalam Abdullah (2018: 859) menjelaskan bahwasannya Blended Learning merupakan percampuran atau kombinasi dari berbagai pembelajaran, yaitu tatap muka (*face-to-face*) dengan konsep pembelajaran tradisional yang biasa dilakukan oleh praktisi pendidikan dengan penyampaian materi langsung pada siswa dengan pembelajaran online dan offline yang menekankan pada pemanfaatan teknologi.

1.3.2 Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran sejarah adalah salah satu kajian ilmu yang bertujuan agar setiap peserta didik mampu membangun kesadaran akan pentingnya waktu dan ruang sebagai sebuah proses di masa lalu, masa kini, dan masa yang akan datang (Ulaini & Nelwati, 2022: 78).

1.4 Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan proses pembelajaran sejarah di kelas X SMK BPI Baturompe dengan menggunakan blended learning.
2. Mendeskripsikan kelebihan dan kekurangan penggunaan blended learning dalam pembelajaran sejarah di kelas X SMK BPI Baturompe.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan dalam proses pembelajaran terutama dalam implementasi blended learning dalam pembelajaran sejarah dan bisa menjadi referensi untuk penelitian di masa mendatang.

2. Manfaat Empiris

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti terhadap implementasi pendekatan pembelajaran blended learning pada penelitian terdahulu, penggunaan pendekatan ini efektif digunakan dalam pembelajaran di era perkembangan zaman seperti saat ini karena dapat menarik perhatian peserta didik. Pendekatan pembelajaran ini diharapkan dapat digunakan dimateri pelajaran sejarah lainnya.

3. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh pihak sekolah untuk menjadi bahan pertimbangan dalam menentukan kebijakan yang berkaitan dengan proses belajar mengajar di sekolah khususnya mengenai pendekatan pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai motivasi untuk selalu mengembangkan pendekatan pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran.