

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Era *society 5.0* dapat kita maknai sebagai suatu konsep masyarakat yang berpusat pada manusia (*human centered*) yang berbasis teknologi (*technology based*). Dalam konsep *society 5.0* kecerdasan buatan (*artificial intelligence*) akan mentransformasi *big data* yang dikumpulkan melalui internet pada segala bidang kehidupan (*the internet of things*) menjadi suatu kearifan baru yang akan didedikasikan untuk meningkatkan kemampuan manusia membuka peluang-peluang bagi kemanusiaan.² Kehidupan masyarakat di *era society 5.0* menuntut seluruh sumber daya manusia agar lebih profesional serta berkualitas juga berkompeten penuh disegala bidang kehidupan. Pendidikan diharapkan dapat mempersiapkan dan mengembangkan demi terwujudnya sumber daya yang berkualitas, profesional, dan berkompeten. Tidak hanya literasi namun juga kompetensi lain meliputi berfikir kritis, bernalar, kreatif, komunikatif, kolaborasi serta memiliki kemampuan *problem solving*.

Menurut Ki Hajar Dewantara pendidikan merupakan suatu tuntutan dalam hidup serta tumbuhnya peserta didik, adapun pendidikan menuntut segala kekuatan kodrat yang ada pada peserta didik, agar peran sebagai manusia dan anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya.³ Dengan ini dapat kita perhatikan pula dalam roda kehidupan, semakin tingginya pendidikan yang kita tempuh semakin banyak ilmu yang kita pelajari maka semakin banyak pula kemanfaatan yang dapat kita berikan. Pendidikan juga dapat kita sebut sebagai salah satu pilar utama dalam menentukan perubahan sosial masyarakat, sebab pendidikan merupakan proses yang berkelanjutan dan tidak pernah berakhir

² Irwan Hermawan, *Kebijakan Pengembangan Guru di Era Society 5.0*, Journal of Islamic Educational Management, Vol.1, No.3, (Desember, 2020), Hal. 255-256

³ *Karya Pendidikan*, (Majelis Luhur Taman Siswa, 2011), hal. 20-21

sehingga dapat menghasilkan kualitas yang berkesinambungan demi terwujudnya sosok penerus dimasa depan.

Pelaksanaan pendidikan di Indonesia tentunya sudah dikembangkan dan diatur oleh pemerintah. Mengacu pada undang-undang No.20 tahun 2003 tentang sisten pendidikan nasional serta fungsi pendidikan. Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa, yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.⁴ Dengan ini pendidikan juga berfungsi untuk menghilangkan segala penderitaan yang disebabkan oleh kebodohan dan ketertinggalan. Fungsi pendidikan Indonesia menyatakan bahwa pendidikan berfungsi untuk mengembangkan kemampuan serta membentuk watak dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan di Indonesia dapat dinyatakan lebih mengedepankan pembangunan sikap sosial, karakter, serta religious. Dan juga memiliki perilaku yang mencerminkan profil pelajar Pancasila seperti halnya rasa ingin tahu, sikap inisiatif, gigih, mudah beradaptasi, memiliki jiwa kepemimpinan peduli sosial budaya.

Peranan pendidik di era revolusi industri 4.0 tidak boleh hanya menitik beratkan tugasnya hanya dalam mentransfer ilmu, namun lebih menekankan pada pendidikan karakter, moral dan keteladanan, hal ini disebabkan transfer ilmu dapat digantikan dengan teknologi, namun penerapan *softskill* dan *hardskill* tidak dapat digantikan dengan alat ataupun teknologi secanggih apapun. Dengan lahirnya *society 5.0* diharapkan dapat membuat teknologi dibidang pendidikan yang tidak merubah peran pendidik mengajarkan pendidikan moral dan keteladanan bagi para peserta didik.⁵ Selain itu tentunya sebagai pendidik di *era society 5.0*, pendidik harus terampil dalam bidang digital dan berfikir kreatif. Dalam menghadapi segala

⁴ Undang-undang RI No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, (Bandung: Fokusmedia, 2006), hal. 5-6

⁵ Faulinda Ely Nastiti, *Kesiapan Pendidikan Indonesia Menghadapi Era Society 5.0*, Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan. Vol.5, No.1, (April, 2020) Hal.62

perubahan yang terjadi, seorang pendidik harus memiliki sikap dinamis dalam proses pembelajarannya, baik dalam menentukan strategi, model, metode ataupun media yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Sehingga seorang pendidik harus senantiasa upgrade pengetahuan agar dapat selalu bersikap dinamis terhadap perubahan, baik yang menyangkut kebijakan maupun tatanan kehidupan . Selain itu pendidik juga harus memiliki teknik-teknik untuk memotivasi peserta didik agar model tidak monoton sehingga timbul minat serta gairah yang tinggi dalam belajar sehingga proses belajar mengajar akan lebih efektif dan tujuan pembelajaran akan lebih mudah tercapai.

Teknologi yang kian berkembang, khususnya dalam system pembelajaran. Pada saat ini dunia bergerak semakin menuju terbentuknya suatu masyarakat berbasis *sains*, kegiatan bisnis berbasis ilmu pengetahuan, dan terwujudnya suatu budaya baru berlandaskan IPTEK terutama teknologi informasi dan komunikasi (TIK) atau dikenal juga dengan *information and communication technology* (ICT) yang dengan wujud utamanya adalah internet. Di era *society 5.0* sudah saatnya dunia pendidikan memanfaatkan 3 hal diantaranya *Internet of Things (IoT)*, *Virtual Augmented reality* pemanfaatan *artificial intelligence (AI)* untuk mengetahui serta mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran yang dibutuhkan oleh pelajar. Secara kongkrit ICT dinilai mampu meningkatkan pembelajaran dan pengajaran menjadi lebih dinamis, interaktif, dan penyajian konten yang lebih menarik ICT juga memiliki potensi untuk mengakselerasi, memperkaya, dan memperdalam *skill*; memotivasi dan membangkitkan semangat belajar; membantu institusi pendidikan mengelola pembelajaran; meningkatkan potensi pegawai; serta membantu Lembaga pendidikan menjalin hubungan yang baik dengan dunia luar.⁶

Disisi lain kitapun sepakat bahwa pilar utama daya saing bangsa adalah *human capital* atau sumber daya manusia (SDM) dan inovasi serta penguasaan teknologi. Namun faktanya masalah SDM yang rendah menyebabkan proses pembangunan yang selama ini berjalan kurang didukung oleh produktivitas dan

⁶ Muhammad Amin Bakri, *Study Awal Implementasi Internet of Thinks pada Bidang Pendidikan*, Journal of Electrical and Electronics, Vol.4 , No.1 ,Hal.20

kualitas tenaga kerja yang memadai. Disini kita juga perlu adanya upaya peningkatan kualitas sumber daya pendidikan melalui penataan ulang berbagai kebijakan dan tata kelola pendidikan.⁷ Apabila kita tidak segera bertindak, maka era mendatang akan tetap didominasi oleh pihak-pihak lain, negara dan bangsa-bangsa yang secara konsisten mengandalkan pembangunannya pada kemampuan SDM yang menguasai IPTEK, serta memelihara keberlangsungan kegiatan-kegiatan riset, pengembangan dan perekayasaan melalui Pendidikan berbasis ICT.

Kualitas sumber daya manusia dengan indikator pendidikan tidak hanya dilihat dari banyaknya melek huruf (kuantitas), tetapi juga dari tingkat kemampuan dan ketrampilan yang dimiliki (kualitas pendidikan).⁸ Salah satu bentuk upaya perbaikan kualitas pembelajaran adalah dengan adanya penggunaan ICT untuk mendukung system pembelajaran konvensional. Penggunaan ICT dilakukan misalnya seperti pada penghimpunan data, dimana computer mengolah dan memobilisasi data serta dapat mendukung para pendidik dalam aktivitas keseharian pembelajaran, serta membantu dalam pencapaian tujuan-tujuan pembelajaran. Pembelajaran yang didukung ICT akan menciptakan situasi dan lingkungan bagi peserta didik yang dapat menstimulasi kemampuan untuk berkreasi dan berinovasi.

Dengan seiring berjalannya perkembangan teknologi yang sangat pesat, hal ini tentu menjadi isyarat kepada para pendidik agar mampu menerapkan model pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi. Sistem pendidikan yang menggunakan pendekatan tradisionalpun mulai tergantikan. Adanya perkembangan teknologi juga mengharuskan tenaga pendidik lebih berinovasi dan transformasi dalam pembelajaran. Mengingat dimasa sekarang pembelajaran tatap muka sudah terkesan monoton, terkadang siswa tidak dapat berkonsentrasi secara penuh selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Sehingga tidak semua materi yang disampaikan pendidik dapat diterima secara langsung oleh peserta didik. Selain hal

⁷ Elvira, *Faktor Penyebab Rendahnya Kualitas Pendidikan dan Cara Mengatasinya*, Jurnal Ilmu Kependidikan dan Keislaman, Vol.16, No.02, (Juli,2021), hal.96

⁸ Ulber Silalahi, *Relevansi Kebijakan Human Centered Development dan Perbaikan Kualitas Pendidikan dalam Pengembangan Kualitas Sumber Daya Manusia Indonesia*, Vol. 2, No.1 (April, 2003), Hal.103

tersebut, pada proses belajar mengajar hanya dilakukan di kelas tanpa ada interaksi tindak lanjut secara berkesinambungan ketika siswa belajar di luar sekolah. Banyak siswa yang tidak melakukan latihan mandiri di rumah karena untuk menguasai materi diperlukan latihan-latihan atau praktik secara kontinue. Latihan mandiri ini juga butuh pengawasan dan pengarahan dari pendidik.

Kegiatan siswa dalam belajar tidak hanya memperoleh informasi dari pendidik saja. Namun peserta didik juga harus memiliki inisiatif tersendiri untuk menggali informasi-informasi dari sumber-sumber lain. Kemandirian belajar merupakan kondisi aktifitas belajar yang mandiri, tidak tergantung pada orang lain, memiliki kemauan, inisiatif serta bertanggungjawab sendiri dalam menyelesaikan masalah belajarnya.⁹ Kemandirian belajar ini dapat kita gambarkan sebagai proses untuk menuju kematangan siswa dalam belajar. Siswa dikatakan memiliki kemandirian belajar ketika siswa dapat menggali informasi, menentukan tujuan belajar, menentukan metode belajar yang sesuai dengan dirinya, mengevaluasi diri dalam proses belajar.

Sering kita temukan dalam lingkungan sekolah bahwa mata pelajaran yang dianggap sulit adalah mata pelajaran matematika. Para peserta didik menganggap bahwa matematika identik dengan angka-angka dan deretan simbol-simbol serta rumus yang bahkan menurut mereka matematika adalah permasalahan yang tersulit untuk dipecahkan. Baginya mata pelajaran matematika dianggap tidak menarik, dan pada akhirnya hasil belajar siswa kurang memuaskan. Sedangkan, pada mata pelajaran matematika menekankan pada keterampilan sehingga proses latihan dan diskusi harus terus dilakukan antara siswa dan siswa, maupun siswa dan guru. Siswa juga merasakan kurangnya waktu untuk berinteraksi serta saling bertukar pendapat diluar dari jam tatap muka yang ditentukan oleh sekolah. Kurangnya latihan dengan pengarahan guru seperti ini yang menyebabkan saat ini banyak hasil belajar peserta didik belum optimal.

⁹ Adila Putri Laksana, *Kemandirian Belajar sebagai Determinan Hasil Belajar siswa*, Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, Vol.4, No.1, (Januari, 2019), Hal.3

Untuk menjawab berbagai tantangan diatas maka salah satu inovasi model pembelajaran yang dapat memfasilitasi kegiatan belajar mengajar adalah *blended learning*. Secara sederhana *blended learning* dapat dikatakan kombinasi atau penggabungan dari berbagai aspek antara lain pembelajaran berbasis *web*, *video streaming*, *audio*, dan komunikasi dengan system pembelajaran tradisional dan termasuk juga metode, teori belajar, dan dimensi pedagogik.¹⁰ Pada metode pembelajaran *blended learning* fungsi pembelajaran elektronik atau berbasis internet terhadap kegiatan pembelajaran di dalam kelas adalah sebagai komplemen (pelengkap). Dikatakan berfungsi sebagai komplemen karena materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima siswa didalam kelas. Sebagai komplemen berarti materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk menjadi materi penguatan bagi peserta didik didalam mengikuti pembelajaran konvensional.

Materi pembelajaran elektronik dikatakan sebagai pengayaan, apabila peserta didik dapat memahami materi pelajaran yang disampaikan guru secara tatap muka. Pembelajaran berbasis ICT inilah yang akan memantapkan tingkat penguasaan peserta didik ataupun membantu peserta didik yang mengalami kesulitan memahami materi pelajaran yang disajikan pengajar secara tatap muka di kelas. Model *blended learning* ini dapat menambah waktu belajar siswa, karena siswa dapat menambah waktu belajarnya dengan cara mengulang materi pembelajaran secara mandiri baik secara individu ataupun secara kelompok. Materi pembelajaran tersebut juga dapat diakses melalui internet yang akan memudahkan siswa untuk mengulang pelajaran dengan mengakses kembali dimanapun dan kapanpun.

¹⁰ Nurlian Nasution, *Buku Model Blended Learning*, (Riau : 2019), Hal.31

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat diidentifikasi masalah penelitian antara lain :

1. Kurangnya minat peserta didik dalam mempelajari mata pelajaran matematika
2. Siswa tidak dapat berkonsentrasi secara penuh selama kegiatan belajar mengajar berlangsung
3. Siswa mudah bosan dengan model pembelajaran yang monoton
4. Hasil belajar siswa masih dibawah KKM

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, penelitian ini dibatasi pada penerapan model pembelajaran *bleded learning* terhadap kemandirian belajar serta hasil belajar matematika siswa kelas VII SMPN 1 Kalidawir.

C. Rumusan Masalah

Dari uraian masalah diatas dapat dikemukakan rumusan masalah, yaitu :

1. Apakah terdapat perbedaan siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan model pembelajaran *blended learning* dan menggunakan konvensional ditinjau dari kemandirian dan hasil belajar?

D. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Mengetahui apakah terdapat perbedaan siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan model pembelajaran *blended learning* dan menggunakan konvensional ditinjau dari kemandirian dan hasil belajar.

E. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berfikir diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. H_0 : Tidak terdapat perbedaan siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan model pembelajaran *blended learning* dan menggunakan konvensional ditinjau dari kemandirian dan hasil belajar.
2. H_1 : Terdapat perbedaan siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan model pembelajaran *blended learning* dan menggunakan konvensional ditinjau dari kemandirian dan hasil belajar.

F. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan tambahan informasi mengenai model pembelajaran *blended learning* sehingga bisa menjadi sebuah sumbangan dalam bidang pendidikan dan ilmu pengetahuan khususnya pada bidang matematika.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini berguna untuk membantu meningkatkan kemandirian dan hasil belajar siswa serta dapat menambah pengetahuan mengenai penggunaan model pembelajaran *blended learning*.

b. Bagi Pendidik

Penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai model pembelajaran *blended learning* dan menambah keterampilan dalam penggunaan model pembelajaran *blended learning*.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan penggunaan model pembelajaran *blended learning* guna meningkatkan kemandirian dan hasil belajar matematika siswa.

d. Bagi Peneliti Lanjutan

Penelitian ini berguna sebagai bahan rujukan dan referensi untuk penelitian berikutnya, khususnya penelitian serupa pada sekolah dan mata pelajaran lainnya.

e. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan pengalaman dalam mengajar dengan menggunakan model pembelajaran *blanded learning*.

G. Penegasan Istilah

Untuk memperoleh pengertian yang benar dan untuk menghindari kesalahan pemahaman judul penelitian ini, maka dirumuskan secara singkat beberapa istilah-istilah pada proposal penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Efektivitas

Keefektifan proses pembelajaran berkenaan dengan jalan, upaya teknik dan strategi yang digunakan dalam mencapai tujuan secara optimal, tepat dan cepat. Efektivitas adalah suatu tingkat keberhasilan yang dicapai dari penerapan suatu model pembelajaran, dalam hal ini diukur dari prestasibelajar siswa. Apabila prestasi belajar siswa meningkat, maka model pembelajaran tersebut dapat kita katakan efektif, dan sebaliknya apabila prestasi belajar tetap atau menurun maka model pembelajaran dinilai tidak/kurang efektif.

2. Model Pembelajaran *Blanded Learning*

Blanded learning merupakan suatu upaya untuk menggabungkan kegiatan belajar konvensional (tatap muka) dengan belajar menggunakan komputer atau perlengkapan elektronik berdasarkan petunjuk dari pendidik dimana materi dapat berbentuk media digital yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar secara konvensional.¹¹ *E-learning* sering kali diperbandingkan dengan pembelajaran tradisional yang menggunakan tatap muka (*face to face*). Namun, pada prinsipnya akan lebih berarti Ketika *e-learning* digunakan bersama-sama dengan pembelajaran tradisional secara harmonis yang bisa diakses kapan saja dan dimana saja selama 24 jam sehari 7 hari seminggu untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses belajar mengajar.

¹¹ Husamah, *Pembelajaran Bauran (Blanded Learning)*, (Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2014), hal.23-24

3. Kemandirian Belajar

Kemandirian belajar siswa adalah kebebasan untuk belajar dengan kemampuan siswa untuk mengatur sendiri kegiatan belajarnya, atas inisiatifnya sendiri serta secara bertanggung jawab, tanpa selalu tergantung pada orang lain.¹² Ciri utama dalam belajar mandiri adalah adanya peningkatan kemampuan siswa untuk melakukan proses belajar yang tidak tergantung pada orang lain. Secara garis besar, level kemandirian belajar dapat ditekankan berdasarkan seberapa besar kontribusi ide, gagasan dan peran aktif siswa dalam membuat rancangan, mengeksplorasi peran aktif dalam pembelajaran, dan mengevaluasi hasil belajar. Semakin besar peran aktif siswa dalam berbagai kegiatan tersebut, menggambarkan bahwa siswa tersebut memiliki tingkat kemandirian belajar yang tinggi.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah serangkaian dari kegiatan jiwa raga yang telah dilakukan oleh seseorang dari suatu kegiatan yang telah dicapai sebagai perubahan dari tingkah laku yang dilalui dengan pengalaman serta wawasan untuk bisa berinteraksi dengan lingkungan yang menyangkut ranah kognitif, afektif dan psikomotorik yang dinyatakan dalam hasil akhir.¹³ Hasil belajar adalah perolehan yang telah dicapai dari suatu kegiatan berupa perubahan tingkah laku yang dialami oleh subyek belajar didalam suatu interaksi dengan lingkungannya. Hasil belajar merupakan penilaian suatu usaha kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk symbol, angka, huruf, maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh peserta didik dalam periode tertentu.¹⁴ Hasil belajar juga dapat dinyatakan sesuatu yang dicapai oleh peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar. Dengan mengetahui

¹² Rizcky Dwi Maulana Kurnia, Irma Mulyani, dkk, "Hubungan Antara Kemandirian Belajar dan Self Efficacy Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SMK", Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Vol.3, No.1, Hal.60

¹³ Ahmad Syafi'i, Tri Marfiyanto, dkk, "Study Tentang Prestasi Belajar Siswa dalam Berbagai Aspek dan Faktor yang Mempengaruhi", Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol.2, No.2, Juli 2018, Hal.120

¹⁴ Muhammad Fathurrohman, Sulistyorini, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Teras, 2012), hal. 118-119

hasil belajar, peserta didik dapat mengetahui kedudukannya dalam kelas, apakah dia termasuk dalam kelompok yang pandai atau kurang. Hasil belajar seseorang sesuai dengan tingkat keberhasilan sesuatu dalam mempelajari materi pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk nilai atau raport setiap bidang study setelah mengalami proses belajar mengajar,

H. Sistematika Pembahasan

Penulisan skripsi dengan judul “Efektivitas Model Pembelajaran *Blanded Learning* Terhadap Kemandirian dan Hasil Belajar Matematika Siswa”, memuat sistematika sebagai berikut:

1. Bagian awal

Pada bagian awal meliputi halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian, motto, halaman persembahan, prakata, daftar isi, halaman daftar tabel, halaman daftar gambar, halaman daftar lampiran, abstrak.

2. Bagian inti

Pada bagian inti meliputi pendahuluan, landasan teori, metode penelitian, hasil penelitian, pembahasan, dan penutup. Penjelasannya masing-masing sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, meliputi: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, ruang lingkup dan keterbatasan penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

Bab II Landasan Teori, meliputi: kerangka teori, kajian penelitian, kerangka konseptual, dan hipotesis penelitian.

Bab III Metode Penelitian, meliputi: rancangan penelitian; populasi, sampling, dan sampel pengukuran; sumber data, variabel, dan skala pengukuran; teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian; dan teknik analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian, meliputi: deskripsi data dan uji prasyarat.

Bab V Pembahasan, meliputi: pembahasan

Bab VI Kesimpulan dan Saran, meliputi kesimpulan dan saran dari peneliti.

3. Bagian Akhir

Pada bagian akhir memuat daftar rujukan, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup.