

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan dalam teknologi informasi dan komunikasi, ilmu pengetahuan, seperti barang ekonomi lainnya, sekarang dianggap sebagai "komoditi". Peran teknologi informasi dan komunikasi semakin penting dalam dunia modern. Ini dapat dipahami karena dunia saat ini bergerak menuju era informasi atau masyarakat ilmu pengetahuan. Pada era ini, ilmu pengetahuan berkembang dengan cepat. Internet dan komputer adalah teknologi utama abad ini. Salah satu cara terbaik untuk belajar adalah melalui internet, yang memungkinkan siswa memanfaatkan waktu dan tempat yang tidak terbatas.

Perkembangan ini telah mengubah pendekatan pembelajaran tradisional ke arah pembelajaran abad pengetahuan, yang dapat diakses di mana saja dan kapan saja, baik di kelas, kuliah, perpustakaan, di rumah, atau di jalan. Pembelajaran ini dapat dilakukan kapan saja tanpa jadwal, baik pagi, siang, sore, atau malam.

Pembelajaran tradisional tatap muka, pembelajaran online/daring, dan pembelajaran campuran adalah beberapa model pembelajaran yang dapat diterapkan oleh institusi pendidikan saat ini. Pembelajaran tatap muka adalah jenis pembelajaran di kelas yang mengandalkan kehadiran guru. Dunia pendidikan sudah menyaksikan perkembangan teknologi, yang menghasilkan pembelajaran yang semakin berkembang. Untuk mengikuti arus globalisasi yang tak terbendung, teknologi informasi harus ada. Aspek pembelajaran yang berbeda, media, model, strategi, teknologi, dan tenaga pengajar, serta komponen pendukung lainnya, semuanya mengalami perkembangan yang signifikan dan bertahap dalam pendidikan.

Pemerintah juga telah mewajibkan semua lembaga pendidikan untuk menerapkan Pembelajaran Tatap Muka (PTM) terbatas. Menteri Nadiem Makarim menyatakan bahwa keluaran SKB Nomor 05/KB/2021, Nomor 1347 Tahun 2021, Nomor HK.01.08/MENKES/6678/2021, dan Nomor 443-5847 Tahun 2021 tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran di masa pandemi coronavirus disease

2019 (Covid-19) terbaru ini telah menjadi strategi pemulihan pembelajaran di sekolah, mengingat sudah hampir dua tahun siswa telah.

SMK Muhammadiyah Longkali, yang terletak lebih dari +20 kilometer dari ibu kota kecamatan + 189 kilometer dari ibu kota kabupaten, memiliki fasilitas dan perlengkapan pendidikan yang sangat terbatas dan kurang dibandingkan dengan sekolah negeri yang ada di ibu kota kecamatan dan kabupaten. Selain sarana dan prasarana yang terbatas, sekolah tersebut memiliki akses yang cukup sulit. Jalan menuju sekolah masih berlumpur dan berbatu kerikil..

Musim hujan membuat kegiatan KBM tatap muka tidak mungkin dilakukan setiap hari. Selain memiliki sarana dan prasarana yang terbatas untuk KBM serta akses jalan yang terbatas, SMK Muhammadiyah Longkali juga kekurangan tenaga pendidik atau guru. Oleh karena itu, penulis memutuskan untuk membantu mengajar di SMK Muhammadiyah Longkali dengan menggunakan program Merdeka Belajar Kampus Merdeka ITD AD Jakarta. Karena analisis situasi di atas, penerapan sistem pembelajaran campuran, atau metode pembelajaran campuran, dapat membantu kegiatan belajar mengajar di SMK Muhammadiyah Longkali berjalan dengan efektif dan efisien. Kegiatan belajar dapat dilakukan secara tatap muka atau luring di kelas saat cuaca baik. Sebaliknya, dalam situasi hujan, kegiatan belajar dilakukan secara online atau melalui platform online seperti Google Meet, Zoom, WhatsApp Group, dll.

Pada masa pandemi yang lalu, pemerintah menerapkan berbagai kebijakan, salah satunya adalah pembelajaran secara daring (online). Di SMK Muhammadiyah Longkali, ditemukan permasalahan berupa rendahnya pemahaman siswa terhadap sistem pembelajaran daring setelah pandemi berakhir. Hal ini menjadi kendala utama dalam proses belajar siswa, terutama karena mereka cenderung kehilangan minat dalam belajar serta mengalami keterbatasan dalam memperoleh ilmu.

Penerapan pembelajaran berbasis teknologi, siswa juga mengalami kesulitan dalam memahami materi atau penjelasan yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu, Institut Teknologi & Bisnis Ahmad Dahlan Jakarta melalui Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) mengadakan program

Asistensi Mengajar di SMK Muhammadiyah Longkali dengan menerapkan metode pembelajaran berbasis teknologi, yaitu *blended learning*.

Berdasarkan temuan tersebut, SMK Muhammadiyah Longkali menghadapi beberapa kendala dalam proses pembelajaran. Beberapa di antaranya adalah kesulitan siswa dalam memahami materi yang disampaikan melalui media pembelajaran berbasis teknologi, kejenuhan siswa terhadap pembelajaran tatap muka (luring), penggunaan metode pengajaran yang cenderung monoton oleh guru, serta kurangnya keterampilan sebagian siswa dalam mengoperasikan teknologi.

Untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman yang semakin mengedepankan kemajuan teknologi, pembelajaran tatap muka diterapkan dengan mengintegrasikan metode *blended learning* melalui platform Ruangguru. Penggunaan *blended learning* ini bertujuan untuk menyesuaikan proses belajar siswa, yang mencakup video pembelajaran animasi serta latihan soal. Dengan pengembangan yang efektif, metode *blended learning* diharapkan dapat meningkatkan kualitas institusi sekolah secara keseluruhan.

Seiring dengan perkembangan internet, model pembelajaran juga mengalami pergeseran, memunculkan berbagai metode berbasis teknologi informasi dan komunikasi, seperti *e-learning*, *smart classroom technology*, *virtual classroom*, *blended learning*, dan lainnya. Dalam hal ini, penulis memilih salah satu model pembelajaran yang dinilai paling memungkinkan untuk diterapkan di SMK Muhammadiyah Longkali, Kalimantan Timur.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana implementasi sistem *blended learning* di SMK Muhammadiyah Longkali, Kalimantan Timur?
2. Bagaimana persepsi siswa dan guru terhadap efektivitas sistem *blended learning* dalam meningkatkan motivasi belajar di SMK Muhammadiyah Longkali?

C. Tujuan

1. Mendeskripsikan implementasi sistem *blended learning* di SMK Muhammadiyah Longkali, Kalimantan Timur.
2. Mengetahui persepsi siswa dan guru terhadap efektivitas sistem *blended learning* dalam meningkatkan motivasi belajar di SMK Muhammadiyah Longkali.

D. Manfaat

1. Manfaat Teoritis

- a. **Mengembangkan teori tentang *blended learning*:** Penelitian ini dapat memperkaya kajian tentang *blended learning*, khususnya dalam konteks pendidikan di SMK. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan lebih dalam mengenai pengaruh sistem *blended learning* terhadap motivasi belajar siswa.
- b. **Kontribusi terhadap literatur pendidikan:** Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dalam bidang pendidikan, terutama yang berkaitan dengan penerapan teknologi dalam pembelajaran dan pengaruhnya terhadap motivasi siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru dan tenaga pendidik

Penelitian ini dapat memberikan wawasan dan panduan bagi guru dalam mengimplementasikan sistem *blended learning* secara lebih efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Dapat menjadi bahan evaluasi bagi pengajaran di SMK Muhammadiyah Longkali dan sekolah lainnya.

b. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu pihak sekolah dalam mengambil keputusan terkait dengan kebijakan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi, serta memberikan masukan terkait metode pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.

c. Bagi siswa

Penelitian ini dapat memberikan manfaat dalam hal meningkatkan pengalaman belajar siswa melalui penerapan *blended learning*, yang diharapkan dapat mengoptimalkan motivasi dan hasil belajar mereka.

3. Manfaat Sosial:

a. Meningkatkan kualitas Pendidikan

Dengan mengetahui dampak positif dari sistem *blended learning* terhadap motivasi belajar, penelitian ini dapat menjadi acuan dalam memperbaiki kualitas pendidikan di tingkat SMK, serta dapat diterapkan di sekolah-sekolah lain di Kalimantan Timur, bahkan di luar wilayah tersebut.

b. Mendorong pemanfaatan teknologi dalam Pendidikan

Penelitian ini dapat mendorong sekolah-sekolah lainnya untuk mempertimbangkan penggunaan *blended learning* sebagai alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama di era digital saat ini.

