

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran yang diterapkan di berbagai kampus masih banyak menggunakan pembelajaran tradisional yaitu masih menggunakan pembelajaran yang mengedapankan tatap muka antara dosen dan mahasiswa padahal didunia kerja ataupun dunia bisnis dihadapkan dengan kehidupan yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang memudahkan kita dalam berbagai urusan. Begitupula dalam pembelajaran dalam mentransfer ilmu banyak media yang memudahkan mahasiswa untuk menjelahkan pengetahuan dan informasi yang dibutuhkan dalam dunia pendidikan. Masalah utama adalah mahasiswa ataupun dosen masih kurang dalam penguasaan teknologi maka dari itu berbagai lembaga pendidikan di Indonesia masih menggunakan pembelajaran tradisional. Maka dari itu diharapkan lembaga pendidikan melakukan revolusi pembelajaran yang awalnya menggunakan pembelajaran tradisional atau tatap muka maka berubah menjadi pembelajaran berbasis digital. Perubahan pendidikan yang mana proses komunikasi dalam pendidikan sudah berpindah pada komunikasi bermedia dengan memanfaatkan teknologi digital tidak banyak lagi yang menggunakan komunikasi yang dikembangkan oleh beberapa ahli pendidikan seperti Hovlad, dkk (dalam Walib Abdullah, 2018) mereka menitik beratkan pada kajian *face to face* antara dosen dengan mahasiswa, namun saat ini para praktisi pendidikan sudah berubah pada pemanfaatan dan pengembangan digital.

Perkembangan pembelajaran yang awalnya menggunakan konsep tradisional yaitu tatap muka maka dikembangkan oleh para ahli dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi berdampak besar bagi manusia. Perkembangan teknologi dalam pendidikan yaitu pembelajaran online dan *offline*. Pembelajaran online pembaharuan pembelajaran dengan pengembangan media dengan koneksi pada jaringan internet. Bahan pembelajaran dapat divisualisasikan dalam bentuk yang lebih menarik dan dinamis. Dengan menggunakan berbagai

variasi pembelajaran maka dapat meningkatkan antusiasme mahasiswa pada pembelajaran.

Pembelajaran online adalah model pembelajaran yang digunakan pembelajaran jarak jauh (*distance learning*) yang dilaksanakan sejak pada pertengahan tahun 1960-an oleh Universitas Terbuka di Amerika Serikat dan di Inggris. Materi-materi seperti bentuk ceramah dan simulasi sudah di buat menjadi bentuk videotape kemudian dikembangkan dengan penggunaan internet, DVD dan CD, membuat pembelajaran dengan menggunakan fasilitas video call dosen dengan mahasiswa sehingga memudahkan mahasiswa belajar dan menjelajah pengetahuan.

Namun pembelajaran online masih membutuhkan pembelajaran tatap muka yang disebut dengan *blended learning* yaitu memadukan antara pembelajaran online dengan pembelajaran *face to face*. Penelitian yang dilakukan oleh Dziuban, dkk (2014) bahwa pembelajaran *blended learning* dapat meningkatkan hasil belajar serta dapat meningkatkan minat belajar mahasiswa dibandingkan dengan pembelajaran penuh menggunakan pembelajaran online.

Pemanfaatan *Information, Communication and Technology* (ICT) dalam pendidikan sudah mengubah cara belajar dari pembelajaran konvensional atau pembelajaran tradisional yang mengedepankan tatap muka menjadi pembelajaran yang berbasis digital dengan pemanfaatan teknologi dan informasi. Banyak pengembangan media pembelajaran yang berbasis digital yang memudahkan mahasiswa untuk belajar mandiri sehingga menghasilkan pembelajaran online atau pembelajaran *offline*.

Namun menurut Noer (dalam Husamah, 2014: 11) bahwa pembelajaran online mempunyai kendala interaksi langsung antara peserta didik dengan pengajar bagaimanapun pengajar perlu *feedback* dari peserta didik dan peserta didik juga butuh *feedback* dari pengajar. Alasan mengapa pembelajaran online kurang memuaskan padahal materi sudah tersedia bisa belajara dimana saja karna peserta didik juga butuh interaksi dan interaksi langsung dengan pengajar. Sekalipun sekarang pembelajaran online juga dilengkapi dengan pengembangan

video conference dan webchat mahasiswa dengan mahasiswa, mahasiswa dengan dosen butuh interaksi langsung satu sama lain.

Menurut Good (1945) (dalam Wiji Suwarno, 2009) pendidikan adalah: (1) keseluruhan proses dimana seseorang mengembangkan kemampuan, sikap, dan bentuk-bentuk tingkah laku lainnya yang bernilai positif dalam masyarakat dimana dia hidup, (2) proses sosial dimana orang dihadapkan pada pengaruh lingkungan yang terpilih dan terkontrol (khususnya yang datang dan masuk kuliah), sehingga dia dapat memperoleh atau mengalami perkembangan kemampuan sosial dan kemampuan individu yang optimal. Driyarkara (1980: 78) sebagaimana dimuat dalam buku Ilmu Pendidikan, sedangkan Dwi Siswoyo, dkk (2015: 48) berpendapat bahwa pendidikan adalah proses memanusiakan manusia muda. Peningkatan manusia muda ke taraf insani harus diwujudkan di dalam seluruh proses atau upaya pendidikan.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mengalami peningkatan signifikan. Terutama dalam bidang teknologi dalam pemenuhan kebutuhan sehari-hari. Hasil survei dari Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2020 pengguna internet di Indonesia sebanyak 196,7 juta orang. Dimana total penduduk Indonesia 256,2 juta orang, artinya pengguna internet di Indonesia sebanyak 73,7% dalam hal ini dapat dilihat bahwa kemajuan teknologi berdampak pada kemajuan dibidang pendidikan. Bergmann & Sams (2012) mengatakan bahwa model *blended learning* merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi melalui video pembelajaran. Kedua model ini didasarkan pada prinsip bahwa aktivitas pembelajaran yang biasanya (secara konvensional) dilakukan di kelas menjadi dilakukan di rumah. Begitu pula pekerjaan rumah yang biasanya dilakukan di rumah, menjadi diselesaikan di kelas.

Sukroyanti (2018: 38) menegaskan bahwa aktivitas belajar mahasiswa dapat dirasakan melalui keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran, baik secara intelektual ataupun emosional. Mereka dituntut agar aktif dalam belajar jika pikiran dan perasaan mereka tidak dilibatkan, maka Keaktifan mahasiswa akan berpengaruh pada hasil belajar yang akan didapatkan oleh mahasiswa.

Seorang mahasiswa dapat melaksanakan tugasnya secara profesional. Dosen dituntut dapat memahami dan memiliki keterampilan yang memadai dalam mengembangkan berbagai model pembelajaran yang efektif, kreatif dan menyenangkan, sebagaimana diisyaratkan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Pada kenyataannya masih banyak dosen yang dominan dalam pembelajaran di kelas dibandingkan mahasiswa itu sendiri. Seperti yang kita ketahui bahwa tujuan pendidikan menurut UU No. 20 Tahun 2003 adalah membentuk mahasiswa aktif untuk mengembangkan segala potensi yang ada pada dirinya. Menurut Sutikno (2014) Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran adalah pemilihan model pembelajaran yang tepat, model pembelajaran yang mengkondisikan mahasiswa sebagai pusat belajar (student centered) diantaranya adalah model *blended learning*.

Blended learning merupakan salah satu solusi dari kelemahan-kelemahan pembelajaran online karena menggabungkan online, *offline* dan pembelajaran tatap muka. Pembelajaran online terdiri dari media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang digunakan oleh pengguna (user) sehingga pengguna (user) dapat mengakses adapun media offline tidak dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat digunakan oleh pengguna (user) yang tidak perlu terkoneksi dengan jaringan internet misalnya materi bentuk tutorial dalam bentuk CD atau media yang sudah dibuat melalui aplikasi yang bisa digunakan oleh mahasiswa tanpa terkoneksi pada jaringan internet. Berbagai penelitian di berbagai fakultas oleh Mayes dan Marison (dalam Lynn M. Jeffrey, 2014) bahwa banyak dosen tertarik dengan pembelajaran online namun Bates dan Sangra (2011) menambahkan begitu pula sebaliknya pembelajaran online sangat butuh pembelajaran langsung untuk memberikan feedback antara dosen dengan mahasiswanya. Pembelajaran dengan pengembangan teknologi dengan kombinasi pembelajaran tatap muka maka dapat dihasilkan suatu pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Pembelajaran ini seimbang antara tatap muka dengan pembelajaran online yaitu dengan menggunakan multimedia yang dimuat dalam komputer, handphone, konfeksi video dan media teknologi yang lainnya. Tenaga pengajar dengan mahasiswa dapat melakukan komunikasi sekalipun dengan jarak dan tempat yang

berbeda dan juga mahasiswa dapat dilengkapi dengan pembelajaran tatap muka yang memungkinkan terdapat permasalahan dalam materi pembelajaran online.

Penelitian Mufidah, dkk (2021) yang berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran Blended Learning dalam Meningkatkan Kemandirian dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Masa Pandemi Covid-19” yang diterbitkan dalam jurnal pendidikan ekonomi, peneliti mendefinisikan dampak dari pasca pandemi Covid-19 terhadap meningkatkan kemandirian dan hasil belajar mahasiswa/siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa adanya pandemi Covid-19 telah menyebabkan penurunan kemandirian pada mahasiswa serta menyebabkan penurunan hasil belajar bagi mahasiswa. Selain itu, penelitian Asep Hidayat (2022) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Tatalepa *Blended Learning* Untuk Meningkatkan Keaktifan Hasil Belajar Siswa” yang diterbitkan dalam Jurnal Utile menemukan bahwa pandemi Covid-19 memiliki dampak negatif pada hasil belajar dan kepuasan mahasiswa dalam bertanya dan menyampaikan pendapat pada saat proses pembelajaran. Penelitian lainnya oleh Nurkholis (2020) dalam "Dampak Pandemi Novel-Corona Virus Disiase (Covid-19) Terhadap Psikologi dan Pendidikan serta Kebijakan Pemerintah" yang diterbitkan dalam Jurnal PGSD mengungkapkan bahwa pada dunia ekonomi, tetapi dirasakan pula oleh dunia pendidikan. Penutupan sekolah adalah respons terhadap pandemi Covid-19 yang mempengaruhi akses ke pendidikan, lebih dari 370 juta anak-anak dan remaja tidak belajar karena penutupan sementara atau tidak terbatas termasuk di Indonesia sebagai langkah upaya memutus rantai penyebaran Covid-19. Selain itu, penelitian Sonmez dan Apostolov (2021) yang berjudul "*Effects of Covid-19 pandemic on blended learning process: A qualitative study*" yang diterbitkan dalam *Education and Information Technologies* menyoroti dampak pandemi Covid-19 pada proses pembelajaran *blended learning*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pandemi telah mengganggu dan mengubah proses belajar sehingga dapat dilihat dari judul skripsi yang dilakukan peneliti.

1.2 Identifikasi Masalah

- 1.2.1 Kurangnya percaya diri mahasiswa dalam mengungkapkan atau menyampaikan pemahaman mereka dalam belajar tatap muka dan lebih aktif dalam pembelajaran online.
- 1.2.2 Belum ada yang meneliti mengenai model *blended learning* dan keaktifan mahasiswa terhadap hasil belajar mahasiswa Prodi Administrasi Pendidikan pascapandemi Covid-19.

1.3 Pembatasan Masalah

- 1.3.1 Penelitian ini hanya berfokuskan pada model pembelajara *blended learning*, keaktifan mahasiswa dan hasil belajar mahasiswa Prodi Administrasi Pendidikan di Universitas Jambi.
- 1.3.2 Penelitian ini hanya dilakukan pada Prodi Administrasi Pendidikan di Universitas Jambi.

1.4 Rumusan Masalah

- 1.4.1 Apakah terdapat pengaruh model *blended learning* terhadap hasil belajar mahasiswa?
- 1.4.2 Apakah terdapat pengaruh keaktifan mahasiswa terhadap hasil belajar?
- 1.4.3 Apakah terdapat pengaruh *blended learning* dan keaktifan secara simultan terhadap hasil belajar?

1.5 Tujuan Penelitian

- 1.5.1 Untuk dapat menganalisis seberapa pentingnya model *blended learning* dapat berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa.
- 1.5.2 Untuk dapat menganalisis seberapa berpengaruhnya keaktifan mahasiswa terhadap hasil belajar mahasiswa.
- 1.5.3 Untuk dapat menganalisis seberapa berpengaruhnya *blended learning* dan keaktifan mahasiswa di dalam meningkatnya hasil belajar mahasiswa.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoretis

Manfaat dari hasil penelitian ini secara teoritis yaitu dapat menambahkan refresi maupun pengetahuan bagi para peneliti-peneliti yang akan datang, didalam meneliti mengenai model *blended learning* dan keaktifan terhadap hasil belajar.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat dari hasil penelitian ini secara praktis, yaitu:

- 1 Untuk penulis
Akan banyak menambah pengetahuan dalam memahami model blended learning dan keaktifan terhadap hasil belajar mahasiswa.
- 2 Untuk para calon pendidik dan pendidik
Akan menambah pemahaman dan pengetahuan yang baru mengenai pengaruh model blended learning terhadap keaktifan dan hasil belajar.