

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Saat ini teknologi sangat berpengaruh terhadap berbagai kehidupan masyarakat, salah satunya di bidang pendidikan. Siswa zaman sekarang atau yang bisa disebut dengan Generasi Z menurut Sudrajat (2012), “Generasi Z memiliki karakteristik perilaku dan kepribadian yang berbeda apabila dipandang dari dua generasi sebelumnya”. Jika dunia pendidikan tidak membuat upaya dalam merancang pola pembelajaran yang sesuai maka akan terbentuk kesenjangan antara guru dan siswa.

Generasi Z dengan kemajuan teknologi akan menuntut penyempurnaan teknologi. Menurut survei APJII (Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia) pada tahun 2018 pengguna internet di Indonesia tumbuh menjadi 10,12 persen, dari total 264 juta jiwa penduduk Indonesia, sebanyak 171,17 juta atau 64,8 persen sudah terhubung dengan internet, meningkat sebanyak 54,86 persen dari tahun 2017.

Informasi yang diterbitkan oleh media massa *online* kompas.com tanggal 16 Mei 2019 diperoleh informasi bahwa dari seluruh pengguna internet di Indonesia paling tinggi ada pada Generasi Z, dari segmen umur, penggunaan internet paling tinggi berasal dari kelompok usia 15-19 tahun (91 persen), kemudian pada kelompok usia 20-24 tahun (88,5 persen). Pada rentan usia

kedua persentase tertinggi tersebut adalah tergolong dalam kategori generasi Z dengan menghabiskan waktu dalam menggunakan internet 3-4 jam sehari.

Siswa zaman sekarang sudah sangat dipengaruhi oleh kecanggihan dari *smartphone* itu sendiri. Ketika di dalam kelas *smartphone* memang sangat membantu para siswa dalam mencari tugas yang sulit tetapi ada juga sebagian siswa yang salah menggunakan kesempatan. Peningkatan teknologi memang sulit dihindari, yang dilakukan saat ini adalah peran guru dan orang tua dalam membimbing penggunaan teknologi, sehingga dapat dimanfaatkan dengan sebaik mungkin dalam pembelajaran di rumah.

Dunia pendidikan saat ini yang serba digital, tidak dapat dipungkiri banyak siswa sekarang memiliki *smartphone*, jadi lebih mudah untuk mengaksesnya dari manapun berada dan kapanpun juga. Menurut Castle & McGuire (2010) bahwa “*e-learning* mampu meningkatkan pengalaman belajar sebab siswa dapat belajar dimanapun dan dalam kondisi apapun selama dirinya terhubung dengan internet tanpa harus mengikuti pembelajaran tatap muka (*face to face learning*)”. Pemanfaatan *e-learning* yang biasa dikembangkan saat ini adalah menggunakan *Learning Management System* adalah “aplikasi perangkat lunak yang digunakan oleh kalangan pendidik, baik universitas/ perguruan tinggi dan sekolah sebagai media pembelajaran *online* berbasis internet” (Amiroh, 2012).

Adanya pandemi covid-19 berdampak besar pada berbagai sektor, salah satunya adalah pendidikan. Dunia pendidikan juga ikut merasakan dampaknya kemendikbud mengeluarkan kebijakan yaitu dengan meliburkan

sekolah/kampus dan mengganti proses KBM dengan menggunakan sistem dalam jaringan (Setkab, 2020). Maka dari itu semua sekolah mengganti pembelajaran tatap muka di sekolah dengan menerapkan pembelajaran di rumah mengungkap konsep pembelajaran jarak jauh/daring.

Perubahan pembelajaran ini bagaimana membuat model pembelajaran yang efektif di tengah pandemi covid-19, peneliti memiliki pemikiran cara memaksimalkan peran serta teknologi pada pendidikan dan memberikan paradigma positif kepada para siswa tentang peran teknologi pada dunia pendidikan tersebut. Hal ini dapat terlaksana dengan beberapa alternatif penyelesaian, salah satunya adalah pemanfaatan teknologi pada pembelajaran model tertentu.

Pembelajaran yang menggunakan teknologi pada prosesnya salah satunya adalah *blended learning*, yaitu dengan strategi pembelajaran sinkron dan asinkron di tengah pandemi ini. *Blended learning* sendiri terdiri dari *blended* (kombinasi/campuran) dan *learning* (belajar). Secara umum “*blended learning* mengacu pada belajar yang mengombinasikan atau mencampur antara pembelajaran tatap muka (*face to face = f2f*) dan pembelajaran berbasis komputer (*online* dan *offline*)” (Dwiyogo, 2018). Model pembelajaran yang bisa diterapkan dalam *blended learning* ketika melaksanakan *student centered learning* adalah dengan menggunakan model pembelajaran *flipped classroom*.

Model *flipped classroom* atau yang biasa disebut sebagai kelas dibalik. Penerapan dari model *flipped classroom* sendiri yaitu “apa yang biasanya dilakukan di kelas kini dilakukan di rumah, dan sebaliknya apa yang

dilakukan di rumah kini dilakukan di kelas” (Bergmann & Sams, 2012). Dalam penerapannya, model *flipped classroom* dilaksanakan dengan teknologi untuk melaksanakan pembelajaran sinkron dan asinkron yang saling berkontribusi satu sama lain, jadi siswa diberikan materi terlebih dahulu (asinkron) kemudian akan dibahas di dalam pembelajaran di kelas(sinkron).

Siswa lahir pada tahun 1995-2010 yaitu siswa yang sedang menempuh pendidikan jenjang SMA/SMK. Seperti halnya pada siswa SMA Persatuan Tulangan adalah tergolong dari kategori Generasi Z yang lebih menguasai teknologi, segala sesuatunya menggunakan serba digital. Dalam proses pembelajaran klasik di kelas siswa mngesampingkan proses belajar karena lebih tertarik bermain dengan *smartphonenya*.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Juniantari, dkk (2018) dapat disimpulkan bahwa pemahaman siswa terhadap konsep matematika dengan pendekatan *flipped classroom* lebih tinggi daripada pemahaman siswa terhadap konsep matematika dengan pembelajaran konvensional. Jadi pendekatan *flipped classroom* berpengaruh positif terhadap pemahaman konsep matematika.. Sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Estika (2017) bahwa penerapan *blended learning* dengan strategi *flipped classroom* berpengaruh signifikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMK PGRI Ploso pada mata pelajaran desain multimedia.

Dari permasalahan tersebut, penggunaan model pembelajaran akan berpengaruh terhadap kualitas pendidikan. Pembelajaran mata pelajaran matematika menggunakan *blended learning* model *flipped classroom* bisa diterapkan karena siswa bisa belajar dari manapun berada dan kapanpun juga melalui informasi yang disajikan dalam video pembelajaran. Sedangkan pembelajaran matematika yang menggunakan model pembelajaran langsung bersifat *teacher centered*. Siswa cenderung hanya mendengarkan penjelasan dari guru. Dari beberapa hal di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Implementasi *Blended Learning* Menggunakan Model *Flipped Classroom* di Tengah Pandemi Covid-19: Peran Teknologi dalam Pendidikan Di Era Generasi Z”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka dapat diidentifikasi

1. Bagaimana aktivitas guru dalam menggunakan model *Flipped Classroom* pada proses pembelajaran matematika?
2. Bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran sinkron dan asinkron menggunakan model *Flipped Classroom*?
3. Bagaimana pencapaian hasil belajar siswa setelah menggunakan model *flipped classroom* pembelajaran sinkron dan asinkron pada mata pelajaran matematika?
4. Bagaimana respons siswa setelah menggunakan model *flipped classroom* dalam pembelajaran sinkron dan asinkron?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu

1. Untuk mengetahui aktivitas guru dalam menerapkan *blended learning* pembelajaran sinkron dan asinkron menggunakan model *flipped classroom*.
2. Untuk mengetahui aktivitas siswa dalam pembelajaran sinkron dan asinkron menggunakan model *Flipped Classroom*.
3. Untuk mengetahui pencapaian hasil belajar siswa setelah menggunakan model *flipped classroom* pembelajaran sinkron dan asinkron.
4. Untuk mengetahui respons siswa setelah menggunakan model *flipped classroom* dalam pembelajaran sinkron dan asinkron.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangsih informasi mengenai penerapan *blended learning* model *flipped classroom* di tengah pandemi dengan pembelajaran sinkron asinkron dan dapat diterapkan sesuai dengan perkembangan zaman.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, penelitian ini dapat menjadi salah satu pilihan dalam menerapkan model pembelajaran yang sesuai dimasa pandemi dimana yang dituntut menggunakan pembelajaran secara daring sepenuhnya.

- b. Bagi siswa, menumbuhkan kecintaan terhadap pelajaran matematika dengan memanfaatkan teknologi dan dapat merasakan pengalaman belajar yang baru menggunakan model *flipped classroom*.
- c. Bagi peneliti lain, diharapkan digunakan sebagai tambahan pengetahuan yang melakukan penelitian serupa dalam bidang pendidikan menggunakan *blended learning* menggunakan pembelajaran campuran sinkron dan asinkron dengan model *flipped classroom*.

E. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumuan masalah di atas, maka penelitian ini berfokus pada:

1. Implementasi *Blended Learning* campuran antara pembelajaran sinkron dengan menggunakan grup WA dan pembelajaran asinkron berbantu kelas virtual pada LMS Kelas menggunakan model *flipped classroom* menggunakan model *Flipped Classroom*.
2. Penelitian dilakukan di SMA Persatuan Tulangan
3. Efek yang dilihat adalah hasil belajar dan respons siswa

F. Definisi Operasional

1. Generasi Z atau *Net Generation* adalah generasi saat ini yang merupakan generasi digital/teknologi, generasi ini mempunyai kemampuan lebih cepat

dalam mengakses informasi, berkomunikasi dan bersosialisasi dengan memanfaatkan teknologi.

2. Implementasi pembelajaran adalah proses penerapan rencana yang disusun secara rinci dalam kegiatan pembelajaran dalam program atau aktivitas baru dengan mengharapkan adanya perubahan.
3. *Blended learning* yaitu campuran antara model pembelajaran tradisional yang dilakukan tatap muka dengan pembelajaran berbantu internet atau biasa dikenal dengan *e-learning*.
4. *Flipped classroom* dimaknai sebagai kelas yang dibalik. Penerapan model flipped classroom yaitu pembelajaran yang dibalik, yang biasanya pembelajaran dilakukan di kelas akan dilakukan di rumah begitu juga sebaliknya apa yang dilakukan di rumah akan dilakukan di kelas.

