

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan adalah tonggak penting untuk meningkatkan kualitas serta mencerdaskan bangsa dan negara. Pendidikan dan pembelajaran merupakan dua hal yang berkaitan, pembelajaran adalah bagian penting dari proses pendidikan. Konsep pembelajaran yang baik diperlukan untuk memperoleh kualitas pendidikan yang baik. Keberhasilan pendidikan formal banyak ditentukan oleh keberhasilan kombinasi antara pendidik dan peserta didik. Hal ini dikarenakan interaksi yang baik antara pendidik dan peserta didik diperlukan dalam pelaksanaan pembelajaran.

Seiring dengan kemajuan teknologi, pendidik dan peserta didik harus dapat menggunakan dan memahami teknologi agar pendidikan berjalan dengan lancar. Menurut Zahwa & Syafi'i (2022), penggunaan teknologi tidak hanya berpusat ke pendidik, tetapi juga harus dapat dijangkau dan diaplikasikan oleh siswa. Saat ini, di abad ke-21, penggunaan jaringan internet untuk mendukung pembaharuan proses pembelajaran dengan berbasis teknologi digital. Tersedia banyak teknologi pendukung yang mempermudah proses pembelajaran seperti Google Classroom, WhatsApp Group, Zoom, Google Meet, dan lain sebagainya. Peserta didik dapat mengakses bahan pembelajaran kapanpun dan dimanapun selama terhubung dengan koneksi internet (Fauzi & Rahmatih, 2021). Dengan perkembangan teknologi, akhirnya memaksa pendidikan

menyesuaikan sistem pembelajarannya. Pembelajaran yang awalnya hanya tatap muka saja, kini juga dapat diimbangi dengan pembelajaran jarak jauh atau secara daring.

Penggabungan kedua metode pembelajaran tatap muka dan pembelajaran *online* dikenal sebagai *blended learning*. Pembelajaran ini memungkinkan peserta didik untuk bertemu pendidik dan juga memberi peserta didik kesempatan untuk lebih berkonsentrasi. Metode pembelajaran *blended learning* dapat meningkatkan kualitas dan kapasitas jumlah dalam belajar dikarenakan penggabungan antara teknologi serta interaksi manusia sehingga mengembangkan pembelajaran (Al Aslamiyah, 2019). Namun untuk mengetahui seberapa efektif metode ini diperlukan penelitian lebih lanjut.

Mata pelajaran matematika adalah salah satu mata pelajaran yang diperlukan di sekolah kejuruan. Matematika memiliki sifat abstrak, tidak mengherankan bahwa peserta didik seringkali menganggap pelajaran matematika sangat sulit. Konsep matematika memiliki hubungan yang terikat antara satu materi sekarang dengan materi pelajaran selanjutnya (Meliyani, 2021). Di SMK, banyak mata pelajaran menggunakan matematika sebagai instrumen untuk menyelesaikan masalah. Bidang keahlian bisnis dan manajemen memanfaatkan konsep fungsi linear dalam konsep permintaan dan penawaran (Fatimah, et. al., 2018a). Pengetahuan matematika yang dikaitkan dengan masalah bidang keahlian kejuruan akan lebih bermakna bagi peserta didik karena dapat merasakan langsung manfaat mempelajari matematika. Di sisi lain, *blended learning* yang menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran daring, menawarkan fleksibilitas dan personalisasi yang

dapat mengatasi tantangan pembelajaran matematika. *Blended learning* memungkinkan siswa memahami konsep-konsep matematika menggunakan berbagai media visual seperti video animasi, grafik interaktif, dan simulasi.

Sekolah Menengah Kejuruan adalah salah satu jenis sekolah vokasi di Indonesia. Selain SMK, terdapat jenis pendidikan vokasi lain yaitu Sekolah Tinggi Kejuruan (STKJ), Politeknik, dan Akademi Komunitas. Muatan kurikulum SMK diselaraskan untuk memenuhi kebutuhan dunia kerja dan industri. SMK mempunyai karakteristik yang khas, yaitu mempersiapkan siswanya untuk bekerja. Tujuan utama dari Sekolah Menengah Kejuruan adalah berwiraswasta, bekerja, serta melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi. Kabupaten Karangasem memiliki 6 Sekolah Menengah Kejuruan Negeri. Dua sekolah menggunakan sistem *blended learning* dalam proses pembelajarannya, yaitu SMK Negeri 1 Bebandem dan SMK Negeri 1 Amlapura. Tidak semua siswa belajar ke sekolah secara luring setiap hari. Siswa bergiliran belajar secara tatap muka di sekolah. Bagi siswa yang tidak mendapat giliran belajar secara tatap muka, mereka akan belajar secara *online* di rumah masing-masing.

SMK Negeri 1 Amlapura beralamat di Jalan Veteran, Kelurahan Padangkerta, Kecamatan Karangasem, Kabupaten Karangasem, Provinsi Bali. Sekolah ini terletak strategis di daerah perkotaan. SMK Negeri 1 Amlapura memiliki 6 konsentrasi keahlian, antara lain Teknik Kendaraan Ringan, Teknik Sepeda Motor, Asisten Keperawatan dan Caregiver, Perhotelan, Kuliner, serta Tata Kecantikan dan Kulit Rambut. Sekolah ini memiliki 21 ruang kelas dan 60 rombongan belajar. Supaya dapat belajar dengan efektif dan untuk

menanggulangi kekurangan ruang kelas, SMK Negeri 1 Amlapura menerapkan sistem belajar *blended learning*.

SMK Negeri 1 Bebandem terletak di Jalan Kuncara Giri, Desa Sibetan, Kecamatan Bebandem, Kabupaten Karangasem, Provinsi Bali. Sekolah berada di lingkungan pedesaan dengan sarana dan prasarana yang cukup lengkap, hanya saja masih kekurangan ruang kelas untuk belajar dan masih kekurangan tenaga pendidik. SMK Negeri 1 Bebandem memiliki 4 konsentrasi keahlian, antara lain Perhotelan, Kuliner, Teknik Sepeda Motor, serta Teknik Audio Video. Sekolah ini memiliki 11 ruang kelas dan 21 rombongan belajar. Hal ini menjadi salah satu penyebab SMK Negeri 1 Bebandem menerapkan sistem belajar *blended learning*. Masyarakat memiliki minat yang cukup tinggi terhadap sekolah kejuruan. Faktor ketertarikan terbesar terhadap sekolah kejuruan dipengaruhi oleh prospek kerja yang dianggap baik. Selain itu, biaya sekolah Negeri juga terjangkau.

*Blended learning* di kedua SMK tersebut diterapkan sejak tahun 2021 setelah berakhirnya pandemi Covid-19. Ketika pandemi Covid-19, pembelajaran dilaksanakan secara *online*. Setelah berakhirnya Covid-19, sekolah melaksanakan *blended learning*. Sudah diterapkan *blended learning* pada beberapa semester terakhir di SMK Negeri 1 Amlapura dan SMK Negeri 1 Bebandem tetapi hasil efektivitasnya belum ada. Menurut penelitian Susi Rohani, dkk. (2024), ada keyakinan bahwa kurang efektifnya penerapan *blended learning* dalam proses pemahaman mahasiswa pada materi kalkulus. Hasil tes menunjukkan bahwa mahasiswa hanya dapat mengulangi ide-ide yang telah dipelajari sebelumnya. Mereka tidak mampu mengasosiasikan dengan

benar dan mengikuti langkah-langkah pemecahan masalah integratif, serta tidak mampu menggunakan contoh dan non contoh untuk memahami konsep secara menyeluruh. Model *blended learning* mempunyai kelebihan dan kekurangan. Salah satu kekurangannya yaitu memerlukan banyak media, yang membuatnya sulit untuk dilakukan jika peserta didik atau orang tua tidak mempunyai semua peralatan yang diperlukan.

Menurut penelitian Nur Hidayat (2021), faktor penghambat *blended learning* antara lain dari salah satu komponennya, yaitu pembelajaran secara *online* baik itu dari segi perencanaan, proses pembelajaran maupun sistem evaluasinya. Kemudian permasalahan yang kedua yaitu kurangnya sumber daya manusia dalam pembelajaran *blended learning*. Pendidik cukup kesulitan untuk mengkondisikan peserta didik. Dalam memaksimalkan keberhasilan pelaksanaan *blended learning* pada mata pelajaran matematika, diperlukan evaluasi serta kendala yang dihadapi. Evaluasi merupakan kegiatan sistematis untuk mendapatkan informasi terkait program yang akan diukur sebagai acuan pengambilan keputusan dan pengembangan program lebih lanjut. Evaluasi dilaksanakan untuk mencerminkan pembelajaran yang telah dilaksanakan guna mendukung proses pembelajaran berdasarkan hasil belajar siswa. Tujuan dilakukannya evaluasi adalah untuk mengetahui sejauh mana keefektifan sistem, ruang lingkup, dari proses hingga hasilnya.

Salah satu model evaluasi untuk membantu mengevaluasi program pendidikan yaitu model evaluasi CIPP (*Context, Input, Process, Product*). Model CIPP terdiri dari empat komponen utama yaitu evaluasi konteks, evaluasi input, evaluasi proses, serta evaluasi produk (Rama dkk., 2023).

Metode dalam model CIPP meliputi pengumpulan, pengorganisasian, analisis dan pelaporan informasi. Dengan demikian, ini membantu pengambil keputusan memeriksa dan memutuskan nasib program berdasarkan informasi yang dikumpulkan. Tujuan yang paling penting dari evaluasi dengan model CIPP tidak untuk membuktikan tetapi untuk meningkatkan. Model evaluasi CIPP mengevaluasi empat komponen yaitu komponen konteks, input, proses, dan produk.

Evaluasi menggunakan model CIPP diharapkan dapat memberikan informasi tentang efektivitas pelaksanaan *blended learning* pada mata pelajaran Matematika. Untuk mengetahui hal tersebut diperlukan penelitian “**Evaluasi Pelaksanaan *Blended Learning* pada Mata Pelajaran Matematika di SMK Negeri di Kabupaten Karangasem**”

## 1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan, rumusan masalah dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana kesiapan guru dan siswa dalam pelaksanaan *blended learning* pada mata pelajaran matematika di SMK Negeri di Kabupaten Karangasem?
2. Bagaimana kesiapan infrastruktur teknologi dalam pelaksanaan *blended learning* pada mata pelajaran matematika di SMK Negeri di Kabupaten Karangasem?

3. Bagaimana ketersediaan materi pembelajaran dalam pelaksanaan *blended learning* pada mata pelajaran matematika di SMK Negeri di Kabupaten Karangasem?
4. Bagaimana ketersediaan platform pembelajaran *online* dalam pelaksanaan *blended learning* pada mata pelajaran matematika di SMK Negeri di Kabupaten Karangasem?
5. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran matematika secara *blended learning* di SMK Negeri di Kabupaten Karangasem?
6. Bagaimana evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran matematika secara *blended learning* di SMK Negeri di Kabupaten Karangasem?
7. Bagaimana hasil belajar matematika siswa selama pembelajaran *blended learning* di SMK Negeri di Kabupaten Karangasem?
8. Bagaimana respon siswa terhadap pelaksanaan *blended learning* pada mata pelajaran matematika di SMK Negeri di Kabupaten Karangasem?

### 1.3 Pembatasan Masalah

Evaluasi dalam penelitian ini hanya dibatasi pada pembelajaran *blended learning* pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan model evaluasi CIPP (*context, input, process, product*). Oleh karena itu, penulis menetapkan batasan penelitian sebagai berikut.

1. Evaluasi pada variabel konteks hanya mencakup kesiapan guru, kesiapan siswa, dan kesiapan infrastruktur teknologi.
2. Evaluasi pada variabel input hanya mencakup materi pembelajaran dan platform pembelajaran.

3. Evaluasi pada variabel proses hanya mencakup pelaksanaan pembelajaran dan evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran matematika secara *blended learning*.
4. Evaluasi pada variabel produk hanya mencakup hasil belajar dan respon siswa.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan beberapa permasalahan yang telah dirumuskan di atas, penelitian ini dilaksanakan untuk mencapai tujuan sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui kesiapan guru dan siswa dalam pelaksanaan *blended learning* pada mata pelajaran matematika di SMK Negeri di Kabupaten Karangasem,
2. Untuk mengetahui kesiapan infrastruktur teknologi dalam pelaksanaan *blended learning* pada mata pelajaran matematika di SMK Negeri di Kabupaten Karangasem,
3. Untuk mengetahui ketersediaan materi pembelajaran dalam pelaksanaan *blended learning* pada mata pelajaran matematika di SMK Negeri di Kabupaten Karangasem,
4. Untuk mengetahui ketersediaan platform pembelajaran *online* dalam pelaksanaan *blended learning* pada mata pelajaran matematika di SMK Negeri di Kabupaten Karangasem,
5. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran matematika secara *blended learning* di SMK Negeri di Kabupaten Karangasem,

6. Untuk mengetahui evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran matematika secara *blended learning* di SMK Negeri di Kabupaten Karangasem,
7. Untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa selama pembelajaran *blended learning* di SMK Negeri di Kabupaten Karangasem,
8. Untuk mengetahui respon siswa terhadap pelaksanaan *blended learning* pada mata pelajaran matematika di SMK Negeri di Kabupaten Karangasem.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun penelitian ini dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis sebagai berikut.

#### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya khususnya mengenai evaluasi pelaksanaan *blended learning*.

#### 2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dalam penelitian ini diharapkan dapat dirasakan oleh guru, siswa, sekolah, dan peneliti.

##### a. Guru

Bagi guru penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan tentang alternatif strategi pembelajaran yang tepat agar dalam pelaksanaan *blended learning* selanjutnya dapat berjalan lebih baik.

b. Siswa

Bagi siswa penelitian ini diharapkan siswa memperoleh pembelajaran yang maksimal dengan pembelajaran *blended learning*.

c. Sekolah

Bagi sekolah penelitian ini diharapkan memberikan evaluasi terhadap sekolah agar dapat meningkatkan mutu sekolah dalam pembelajaran *blended learning*.

d. Peneliti

Memberi masukan bagi peneliti-peneliti lainnya untuk memperdalam kajian penelitian tentang Evaluasi Pelaksanaan *Blended Learning* pada Mata Pelajaran Matematika di SMK Negeri di Kabupaten Karangasem.

## 1.6 Penjelasan Istilah

Berikut adalah penjelasan dari beberapa istilah yang akan dibahas dalam penelitian ini untuk memastikan konsistensi pemahaman dan menghindari kesalahpahaman oleh pembaca.

### 1.6.1 Pembelajaran Matematika

Pembelajaran adalah suatu proses percakapan dan pemahaman peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu sekolah. Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang pasti dengan kemampuan berpikir logis, analitis, tersusun, kreatif, dan teliti sehingga peserta didik mampu memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari (Ulva & Amalia, 2020). Matematika terkait dengan belajar, terutama yang berhubungan dengan

bilangan serta operasi-operasi yang membantu penyelesaian bilangan-bilangan tersebut.

Pembelajaran matematika adalah proses interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam aktivitas yang terorganisir untuk memperoleh pemahaman, keterampilan dan sikap terhadap konsep-konsep matematika. Menurut Ulva dan Amalia (2020), pembelajaran matematika adalah suatu proses untuk memperoleh pengalaman dan pengetahuan baru mengenai matematika melalui serangkaian kegiatan yang telah direncanakan dan terstruktur.

### 1.6.2 *Blended Learning*

*Blended learning* merupakan kombinasi dari dua komponen, yaitu pembelajaran tatap muka di kelas dan pembelajaran secara daring. Dalam *blended learning*, siswa tidak hanya belajar di dalam kelas, tetapi juga memanfaatkan teknologi untuk mengakses materi pembelajaran, berinteraksi dengan guru dan teman, dan menyelesaikan tugas secara mandiri. *Blended learning* adalah suatu inovasi dalam pembelajaran yang mengkombinasikan pola pembelajaran visual dengan pola pembelajaran virtual (Hidayat, 2021). Perpaduan keunggulan kedua komponen yang dipadu dalam *blended learning* memberi keuntungan bagi peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Dalam implementasinya, tidak ada batasan mengenai berapa persentase tatap muka dan pembelajaran secara online (Puspitarini, 2022).

### 1.6.3 Efektivitas Pembelajaran

Efektivitas pembelajaran adalah tingkat keberhasilan yang dicapai dari suatu metode pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Efektivitas pembelajaran adalah suatu tingkat keberhasilan dari sebuah proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran (Mawadah & Farida, 2021). Proses pembelajaran dikatakan sudah efektif jika telah mencapai target dari pembelajaran yang disusun dalam perangkat pembelajaran. Data tentang efektivitas dapat digunakan untuk memperbaiki metode dan materi pembelajaran. Dengan memahami faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas pembelajaran dan menerapkan strategi yang tepat, dapat diciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi siswa untuk berkembang secara optimal.

### 1.6.4 Evaluasi Program

Evaluasi program merupakan suatu rangkaian kegiatan yang dilaksanakan dengan sengaja untuk mengetahui tingkat keberhasilan suatu program. Evaluasi program adalah suatu upaya mengumpulkan, merancang, menganalisis, serta mengolah data untuk merumuskan nilai, mutu, kegunaan, prestasi, serta manfaat dari suatu program yang selanjutnya akan digunakan sebagai pertimbangan kelanjutan program tersebut (Novalinda, dkk., 2020). Evaluasi sangat penting untuk berjalannya suatu program. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui apakah program yang dijalankan sudah sesuai dengan target atau tujuan dari program tersebut. Dengan melakukan evaluasi secara teratur, dapat dipastikan bahwa program yang dijalankan relevan, efektif, dan berdampak positif bagi peserta program.

Dalam konteks pendidikan, evaluasi program dapat digunakan untuk menilai efektivitas suatu kurikulum, metode pembelajaran, atau program intervensi tertentu.

### **1.6.5 Model-Model Evaluasi**

Dalam kamus Bahasa Indonesia, model memiliki arti contoh, pola acuan, ragam, macam, dan sebagainya. Model evaluasi adalah desain evaluasi yang dikembangkan oleh para ahli evaluasi, biasanya dinamakan sama dengan pembuatnya atau tahap evaluasinya. Beberapa model yang banyak dipergunakan untuk mengevaluasi program pendidikan antara lain model CIPP, model Provus, model Kirkpatrick, model CSE-UCLA, dan lain sebagainya. Dengan memilih model evaluasi yang tepat dan mengikuti proses evaluasi yang terstruktur, kita dapat mengambil keputusan yang lebih baik untuk meningkatkan kualitas program dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

### **1.6.6 Model Evaluasi Context, Input, Process, Product (CIPP)**

Model evaluasi CIPP merupakan metode evaluasi yang digunakan dengan tujuan mengevaluasi program yang terdiri dari empat komponen yaitu konteks, input, proses, dan produk. Model ini memberikan kerangka kerja yang sistematis untuk mengevaluasi suatu program dengan memperhatikan berbagai aspek yang saling terkait. Model ini dikembangkan oleh Stufflebeam dan Shinkfield. Model evaluasi CIPP adalah model evaluasi yang terdiri dari evaluasi context (konteks), input (masukan), process (proses), serta product (produk) (Pramesti, 2020).

- a. Konteks, merupakan evaluasi untuk membantu menentukan kesiapan kebutuhan program dan merumuskan tujuan program. Pada penelitian ini evaluasi konteks diarahkan pada kesiapan guru, kesiapan siswa, dan kesiapan infrastruktur teknologi.
- b. Input, merupakan evaluasi yang menyangkut sarana, modal, bahan, dan rencana yang ditetapkan untuk mencapai tujuan program. Pada penelitian ini evaluasi input diarahkan pada materi pembelajaran dan platform pembelajaran *online*.
- c. Proses, merupakan pelaksanaan strategi dan penggunaan sarana dan bahan di dalam program. Pada penelitian ini evaluasi proses diarahkan pada proses pembelajaran *blended learning* yang meliputi pelaksanaan pembelajaran dan evaluasi pembelajaran.
- d. Produk, merupakan hasil yang dicapai baik selama maupun setelah program diterapkan. Pada penelitian ini evaluasi proses diarahkan pada hasil belajar dan respon siswa.

Dengan menggunakan model ini, kita dapat memperoleh gambaran yang komprehensif tentang kelebihan dan kekurangan suatu program sehingga dapat dilakukan perbaikan dan peningkatan kualitas program di masa mendatang.