

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Interaksi antara guru dengan siswa dalam kegiatan edukatif memiliki hubungan erat dengan adanya pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses untuk memperoleh ilmu dan pengetahuan dengan bantuan yang diberikan oleh guru sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar (Pane & Darwis Dasopang, 2017). Proses belajar akan membawa suatu perubahan pada kondisi peserta didik atau sering disebut tujuan pembelajaran yang meliputi tiga aspek yaitu aspek kognitif, psikomotor dan afektif. Tiga aspek tersebut berkaitan dengan adanya bertambahnya ilmu pengetahuan, meningkatnya keterampilan, kecakapan dan perubahan sikap ke arah yang lebih baik (Yusuf, 2017). Tujuan pembelajaran dapat tercapai pada tiga aspek tersebut dengan memberi kesempatan pada siswa untuk berkarya dan berpendapat seluas mungkin terhadap suatu persoalan dibawah pengawasan guru (Tholani, 2013). Oleh karena itu, dibutuhkan metode pembelajaran yang tepat sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Ramadhani, 2017).

Menurut (Kurdi, 2009) sistem pembelajaran di Indonesia umumnya masih bersifat satu arah. Salah satunya yaitu pembelajaran *offline*. Hal ini sesuai dengan pendapat Djafar dalam (Ibrahim, 2017) yang menyatakan bahwa pembelajaran *offline* sering dilaksanakan dengan satu

arah. Pembelajaran *offline* umumnya lebih didominasi oleh pengajar, mengutamakan hasil bukan proses dan siswa kesulitan untuk menyampaikan pendapatnya (Ibrahim, 2017).

Wabah virus COVID-19 saat ini, membuat pelaksanaan pembelajaran menjadi berbeda. *Corona Virus Disease 2019* (Covid-19) merupakan golongan virus RNA dengan ukuran partikel 120-160 nm yang dapat menginfeksi hewan dan manusia. COVID-19 disebabkan oleh Coronavirus 2 (SARS-CoV-2), virus ini menyebabkan terjadinya infeksi pada saluran pernafasan dan dapat menular melalui udara, kontak langsung dengan virus serta percikan air liur (*droplets*) atau pernapasan (CDC, 2020). Organisasi kesehatan internasional atau World Health Organization (WHO) mengumumkan status virus Covid-19 sebagai pandemi mengharuskan seluruh dunia segera melakukan upaya menghentikan dan mengatasi dampak yang ditimbulkannya (Sari & Sutapa, 2020). Menanggapi kondisi tersebut, pemerintah mengeluarkan berbagai kebijakan seperti *physical distancing* dan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) sebagai upaya mengurangi tingkat penyebaran virus di Indonesia. Melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Pemerintah telah melarang perguruan tinggi untuk melaksanakan perkuliahan tatap muka (*offline*) dan memerintahkan untuk menyelenggarakan perkuliahan atau pembelajaran secara *online* (Surat Edaran Kemendikbud Dikti No. 1 tahun 2020) (Setiawan dkk., 2020)

Dari Abu Hurairah radiyallahu'anhu, ia berkata bahwa Rasulullah shallallahu 'alaihi wa sallam bersabda

وَمَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ بِهِ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ

Artinya : “Barangsiapa yang menempuh jalan(cara) untuk mendapatkan ilmu, maka Allah akan mudahkan baginya jalan menuju surga.” (HR. Muslim, no. 2699)

Pembelajaran *online* adalah pembelajaran yang dapat dilaksanakan meskipun jarak antara guru dan mahasiswa berjauhan artinya tidak terbatas oleh ruang dan waktu (Kuntarto, 2017). Kegiatan pembelajaran *online* ini dilakukan untuk mengganti kegiatan pembelajaran secara langsung (tatap muka) karena dapat mengatasi kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran secara tatap muka langsung (Windhiyana, 2020). Menurut (Basilaia & Kvavadze, 2020) pembelajaran *online* dapat membantu siswa dalam memperoleh dan membangun pengetahuan melalui video, audio, gambar, komunikasi teks menggunakan perangkat lunak yang dapat diakses dengan internet. Implementasi pembelajaran *online* ini diharapkan dapat meningkatkan komunikasi antara guru dan mahasiswa serta mahasiswa dapat mencari sumber belajar seluas mungkin (Mustofa dkk., 2019). Namun, dibalik solusi yang tepat terutama saat pandemi Covid-19 ini ditemukan banyak kendala dalam pelaksanaan sistem pembelajaran *online*. Gangguan teknis seperti lemahnya sinyal internet, biaya kuota internet yang mahal dan pengawasan yang kurang optimal sehingga mahasiswa sulit mempertahankan konsentrasinya selama proses pembelajaran *online* (Setiawan dkk., 2020)

Pemerintah Indonesia mulai menjajaki penerapan kehidupan normal yang baru atau sering disebut era *new normal* (Muhyiddin, 2020). *New normal* adalah kehidupan normal disertai perubahan pola hidup, artinya aktivitas dapat berjalan sebagaimana mestinya tetapi ditambah dengan penerapan protokol kesehatan seperti memakai masker, menghindari kerumunan dan rajin mencuci tangan (Heri Dwiyanto, 2020). Dengan diterapkannya era *new normal*, tentu dibutuhkan sistem pembelajaran yang kolaboratif sehingga kendala yang ditemukan pada pembelajaran *online* dapat dihilangkan atau tidak menimbulkan permasalahan baru (Purnama, 2020). Oleh karena itu, pembelajaran berbasis teknologi (*online*) dan pembelajaran *offline* dipadukan sebagai bentuk upaya perbaikan kualitas pembelajaran di Indonesia (Maulida, 2020).

Kombinasi atau perpaduan sistem pembelajaran ini lebih dikenal dengan istilah *blended learning*. *Blended learning* adalah perpaduan dua aspek pembelajaran antara pembelajaran *online* dan pembelajaran *offline*. Pembelajaran *online* dapat berupa pembelajaran berbasis web, komunikasi audio *synchronous* dan *asynchronous*, video audiovisual (Sjukur, 2013). Sistem *blended learning* dirasa menjadi metode pembelajaran yang paling tepat di era *new normal* dalam mencapai tujuan pembelajaran yang optimal (Purnama, 2020).

Aktivitas pembelajaran di Program Studi Kedokteran Gigi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta terdiri dari perkuliahan,

praktikum di laboratorium, diskusi kelompok kecil (tutorial), dan keterampilan laboratorium. Keterampilan laboratorium (*skills lab*) merupakan metode latihan keterampilan klinis dengan menggunakan model atau simulasi yang dilandasi pengetahuan untuk menumbuhkan keterampilan lebih awal pada mahasiswa (Hardisman & Yulistini, 2013). Keterampilan laboratorium (*skills lab*) juga berperan penting untuk mempersiapkan mahasiswa kedokteran sebelum memasuki pendidikan profesi dengan berlatih keterampilan klinis baik keterampilan berkomunikasi, pemeriksaan fisik, ataupun tindakan medik (Panggabean & S, 2016). Aktivitas pembelajaran tersebut tetap dilakukan selama era *new normal* pada masa pandemi Covid-19 melalui pembelajaran *blended learning*. Kegiatan pembelajaran *online* di Program Studi Kedokteran Gigi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta dilaksanakan melalui MyKlass-UMY e-Learning Management System dan dibantu juga dengan Microsoft Teams atau Zoom. Sedangkan pembelajaran *offline* dilakukan dengan menerapkan protokol kesehatan Covid-19.

Sistem *blended learning* diberlakukan pada aktivitas pembelajaran tentu akan memiliki dampak yang dapat mempengaruhi kualitas pengajaran dan pembelajaran. Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan (Riantika, 2019) siswa pada kelas yang menerapkan metode *blended learning* memiliki hasil belajar yang cukup tinggi dibandingkan dengan kelas yang menerapkan metode pembelajaran offline (tatap muka). Hal tersebut juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Anaraki,

2018) bahwa pembelajaran *blended* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran 78% siswa percaya *blended learning* memiliki dampak positif yang kuat pada proses pembelajaran mereka dan guru menyatakan bahwa rata-rata nilai ujian siswa meningkat setelah diterapkannya pembelajaran *blended*. Untuk mengetahui seberapa jauh keberhasilan suatu metode pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar dan perubahan mahasiswa menjadi lebih baik, maka perlu dilakukan evaluasi terhadap sistem pembelajaran yang telah dilaksanakan. Evaluasi pembelajaran merupakan penilaian atau penaksiran baik secara kualitatif dan kuantitatif terhadap perkembangan dan kemajuan siswa kearah tujuan-tujuan yang telah ditetapkan (Achadah, 2019). Evaluasi pembelajaran bertujuan untuk melihat keberhasilan penerapan strategi, metode, media, dan model pembelajaran yang digunakan dalam membentuk kompetensi dan karakter siswa. Penelitian evaluasi *blended learning* sebelumnya, menyatakan bahwa instruktur merasa kegiatan *skills lab* dengan *blended learning* dapat merangsang mahasiswa dalam berpikir dan kemampuan memecahkan masalah. Mayoritas mahasiswa juga menyatakan lebih bertanggung jawab terhadap kegiatan pembelajaran dan meningkatkan pemahaman serta keterampilan eksperimental (Chen dkk., 2020)

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang evaluasi sistem pembelajaran *blended learning* pada kegiatan *skills lab* di Program Studi Kedokteran Gigi UMY berdasarkan persepsi mahasiswa dan instruktur.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka diajukan rumusan masalah yaitu bagaimana gambaran evaluasi penerapan pembelajaran *blended learning* pada kegiatan *skills lab* di Program Studi Kedokteran Gigi Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta berdasarkan persepsi mahasiswa dan instruktur.

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran evaluasi penerapan pembelajaran *blended learning* pada kegiatan *skills lab* di Program Studi Kedokteran Gigi Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta berdasarkan persepsi mahasiswa dan instruktur.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti & Subjek Penelitian

Peneliti dan subjek penelitian dapat memperoleh tambahan pengetahuan terkait pembelajaran *blended learning* yang diterapkan di Program Studi Kedokteran Gigi UMY pada kegiatan *skills lab* selama era *new normal*.

2. Bagi Institusi

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan evaluasi dan pengembangan sistem pembelajaran *blended learning* pada kegiatan *skills lab* selama era *new normal* dan di masa yang akan datang.

E. Keaslian Penelitian

1. Penelitian yang dilakukan (Eryilmaz, 2015) dengan judul penelitian "*The Effectiveness Of Blended learning Environments*". Penelitian ini melakukan pengukuran keefektifan lingkungan pembelajaran *blended* yang dibandingkan

dengan lingkungan pembelajaran *online* dan tatap muka. Penelitian ini memiliki hasil bahwa pendapat positif siswa terhadap keefektifan lingkungan *blended learning* lebih tinggi daripada lingkungan lainnya. Berdasarkan hasil analisis, ditemukan perbedaan yang signifikan antara pendapat siswa tentang pembelajaran *blended* dengan pembelajaran *online* ataupun tatap muka. Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah variabel penelitian yaitu penerapan *blended learning*. Perbedaan penelitian yaitu subjek penelitian dan desain penelitian.

2. (Anaraki, 2018) melakukan penelitian dengan judul "*The Effectiveness Of Blended learning: A Case Study*". Penelitian ini membahas tentang efektivitas *blended learning* dan kepuasan siswa dalam menggunakan pembelajaran *blended*. Hasil penelitian ini mengatakan bahwa pembelajaran *blended* diyakini efektif dalam meningkatkan pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis data, 78% siswa percaya *blended learning* memiliki dampak positif yang kuat pada proses pembelajaran mereka. Siswa juga merasa puas dengan pelaksanaan kuliah *online* sebagai suplemen untuk kuliah di kelas mereka. Dari hasil wawancara, instruktur juga menyatakan bahwa rata-rata nilai ujian meningkat, meskipun mereka tidak yakin berapa persen peningkatan nilai rata-rata. Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah variabel yang diteliti yaitu *blended learning*. Perbedaan penelitian yaitu subjek penelitiannya dan instrumen yang digunakan pada penelitian ini hanya kuisioner.

3. Penelitian yang dilakukan (Chen dkk., 2020) dengan judul penelitian "*Blended learning in basic medical laboratory courses improves medical students' abilities in self-learning, understanding, and problem solving*". Hasil penelitian ini

mengatakan bahwa 71,1% dari siswa setuju bahwa pembelajaran campuran meningkatkan pemahaman mereka dan 75,14% siswa setuju bahwa pembelajaran campuran laboratorium merangsang antusiasme mereka untuk belajar. Para guru mempercayai minat siswa dalam pembelajaran meningkat secara signifikan dibandingkan dengan penggunaan model pengajaran tradisional. Selain itu, sebagian besar guru menyatakan kesediaannya terus menggunakan model pengajaran ini. Kelas yang menerapkan metode *blended learning* memiliki rata-rata hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang tidak menerapkan metode *blended*. Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah variabel yang diteliti yaitu sistem pembelajaran *blended learning* dan instrumen penelitian. Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah subjek penelitian.