

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan fondasi untuk masyarakat yang berperan penting dalam perkembangan secara personal dan sosial, dan merupakan proses dinamika yang memperdayakan seorang individu dalam memperoleh pengetahuan, sikap, nilai, dan keterampilan. Dengan adanya pendidikan kehidupan seorang individu akan lebih terarahkan menjadi lebih berarti dan mereka cenderung akan lebih berkontribusi kepada kehidupan masyarakat yang lebih sejahtera. Pendidikan mencakup berbagai macam pengalaman pembelajaran baik secara formal atau informal. Pengalaman pembelajaran yang diperoleh akan membantu seorang individu untuk menemukan jati dirinya sehingga mereka dapat bertransformasi menjadi individu yang berwawasan luas dan beretika

Dalam dunia pendidikan, kepuasan memiliki peran yang cukup besar dalam membantu peserta didik menempuh jenjang pendidikannya dengan baik. Ketika peserta didik merasa puas terhadap kegiatan pembelajarannya, mereka akan merasakan kebahagiaan terhadap apa yang mereka pelajari dalam kelas. Hal tersebut terjadi karena kepuasan dalam belajar memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan kepada peserta didik, sehingga peserta didik memiliki keinginan untuk belajar dengan sungguh-sungguh karena mereka menyukai aktivitas yang mereka lakukan dalam kelas. Akan tetapi kepuasan tidak hanya mengenai seberapa bahagianya suatu individu, melainkan juga mengenai seberapa baiknya seorang individu dapat melakukan suatu aktivitas dengan baik. Dalam konteks pendidikan, ketika peserta didik merasakan kepuasan, mereka tentu saja akan terus berusaha sebaik mungkin dalam proses pembelajaran. Hal ini akan memotivasi mereka untuk terus berjuang dan konsisten dalam meraih pencapaian yang mereka inginkan selama menempuh perjuangan akademis.

Menurut data Badan Pusat Statistik Indonesia (BPS) mengenai indeks kebahagiaan penduduk berdasarkan pendidikan yang diukur melalui tiga dimensi yaitu, kepuasan hidup (*life satisfaction*), makna hidup (*eudaimonia*), dan perasaan (*effect*). Dapat diketahui bahwa jenjang pendidikan memiliki pengaruh terhadap kepuasan hidup peserta didik. Sebagai berikut :

Tabel 1. 1
Indeks Kebahagiaan menurut Pendidikan Tertinggi
yang Ditamatkan, 2013-2021

SPTK - Pendidikan Tertinggi yang Ditamatkan	Indeks Kebahagiaan Menurut Pendidikan Tertinggi yang Ditamatkan			
	2021	2017	2014	2013
Tidak/Belum Pernah Sekolah	66,94	66,52	62,96	61,69
Tidak tamat SD sederajat	68,83	67,86	65,3	61,9
SD/MI/SDLB/Paket A	70,1	69,2	67,03	63,93
SMP/MTs/SMPLB/Paket B	71,3	70,41	68,48	65,56
SMA/SMK/MA/SMALB/Paket C	73,31	72,51	71,08	67,63
Diploma I, II, III	76,03	75,48	73,86	70,12
Diploma IV/S1	78,05	76,86	76,47	72,68
S2, S3	82,16	79,55	79,47	75,58

Sumber :

<https://www.bps.go.id/id/publication/2021/12/27/ba1b0f03770569b5ac3ef58e/indeks-kebahagiaan-2021.html>

Berdasarkan data BPS tersebut dapat diketahui bahwa penduduk yang berpendidikan memiliki indeks kebahagiaan lebih tinggi dibandingkan penduduk yang tidak berpendidikan atau belum sekolah. Indeks kebahagiaan pada tahun 2021 tertinggi

diperoleh oleh jenjang pendidikan tertinggi yakni S1 dan S2 sebesar 82,16%, dan terendah diperoleh jenjang pendidikan SD/MI/SDLB/Paket A sebesar 70,1%, sehingga dapat diketahui bahwa semakin rendah jenjang pendidikan yang tamatkan semakin rendah juga indeks kebahagiaan penduduk tersebut dan sebaliknya. Pendidikan memiliki peran yang esensial dalam kehidupan seorang individu, tidak hanya sebagai proses pembelajaran saja, akan tetapi berperan juga sebagai sumber dari kebahagiaan hidup yang merupakan kunci untuk memperoleh kepuasan.

Diketahui dari data BPS sebelumnya bahwa semakin tinggi jenjang pendidikan, semakin tinggi pula kepuasan dalam hidup, hal ini terjadi karena setiap kali suatu individu menyelesaikan jenjang pendidikannya dan berlanjut ke jenjang selanjutnya, mereka akan dibukakan berbagai peluang untuk berkembang dalam mengesah kemampuan dan keterampilan yang mereka miliki, serta meningkatkan sikap kemandirian. Pada dasarnya kesuksesan dalam menempuh jenjang pendidikan dapat diupayakan sebagai kunci yang membukakan kehidupan yang lebih memuaskan yang dipenuhi dengan berbagai pilihan dan kesempatan untuk lebih sukses kedepannya.

Secara analogi, jenjang pendidikan dapat digambarkan sebagai menara bangunan, dan kepuasan digambarkan sebagai fondasi yang menahan bangunan tersebut. Semakin tinggi menara yang akan dibangun, semakin diperlukan fondasi yang lebih kuat untuk menahan bangunan tersebut. Hal ini dapat dilihat dari perkembangan intelektual seseorang yang membutuhkan tingkat pendidikan yang tepat. Jika proses pembelajaran yang dilakukan dalam kelas terlalu mudah untuk dipahami, peserta didik akan merasa bosan karena tidak memiliki tantangan, sehingga akan menghilangkan kesenangan dan kepuasan dalam mengikuti kegiatan belajar. Akan tetapi sebaliknya, jika proses pembelajaran terlalu sulit, peserta didik akan merasa frustrasi dan kewalahan dalam memahami materi pembelajaran, sehingga merasa tidak puas dan bahagia dalam belajar.

Jenjang pendidikan yang sesuai dengan kemampuan peserta didik dapat diumpamakan dengan menemukan fondasi yang tepat dan cukup kuat untuk membangun menara bangunan yang tinggi. Ketetapan dalam jenjang pendidikan akan merangsang peserta didik untuk menempuh tantangan akademis, tetapi tidak terlalu berat bagi peserta didik untuk merasa kewalahan. Dengan adanya kesesuaian informasi yang dapat diterima oleh peserta didik, memberikan kesempatan peserta didik untuk mempelajari hal baru tanpa mengalami kesulitan, sehingga kepuasan akan lebih optimal. Sehingga dapat dikatakan bahwa sangat diperlukan kesesuaian tingkat kesulitan dengan jenjang pendidikan yang sedang diduduki agar peserta didik terus diberikan tantangan untuk berpikir kritis dan berkembang secara intelektual. Serta diketahui juga bahwa untuk dapat memperoleh kebahagiaan dan kepuasan dalam hidup setiap individu membutuhkan pendidikan untuk dapat berkembang menjadi individu yang lebih berwawasan dan mandiri.

Untuk menciptakan kesesuaian materi pembelajaran dengan jenjang pendidikannya, pendidik perlu mempertimbangkan pemilihan dalam metode pembelajaran agar peserta didik dapat memahami dan mengikuti proses pembelajaran dengan mudah dan puas. Hal tersebut dapat tercapai dengan melakukan penyesuaian model pembelajaran dengan karakteristik yang dimiliki peserta didik. Setiap peserta didik pasti memiliki perbedaan dan keunikannya masing-masing, seperti contohnya terdapat peserta didik yang aktif dalam kelas dan terdapat pula peserta didik yang lebih tertutup sehingga membutuhkan lebih banyak perhatian untuk lebih terbuka untuk berdiskusi. Karena hal tersebut guru sebagai fasilitator harus memberikan bantuan dan dukungan kepada peserta didik dengan melihat kelemahan dan kelebihan peserta didik masing-masing, hal ini dapat tercapai dengan memilih metode pembelajaran yang tepat yang mengakomodasikan berbagai model pembelajaran baik itu secara visual, pendengaran, kinestetik, ataupun kombinasi dari berbagai model. Pendekatan personal dalam pembelajaran memastikan bahwa setiap peserta didik mendapatkan instruksi yang tepat sesuai dengan preferensi belajarnya masing-masing, sehingga mereka akan

lebih aktif terlibat dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, serta memberikan kepuasan dalam belajar.

Seiring berjalannya waktu, model pembelajaran semakin berkembang menjadi lebih bervariasi, sehingga banyak metode yang dapat implementasikan dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut disebabkan karena perkembangan teknologi yang menyediakan berbagai pilihan metode untuk diadopsikan dalam kegiatan pembelajaran. Keberadaan teknologi memiliki dampak yang signifikan terhadap edukasi karena menciptakan inovasi dan fleksibilitas yang sebelumnya tidak dapat dicapai dalam kegiatan pembelajaran sebelumnya. Saat ini kegiatan pembelajaran tidak hanya dapat dilakukan secara konvensional saja dimana guru dijadikan salah satu sumber ilmu pengetahuan yang memiliki posisi dominan dalam pembelajaran atau disebut dengan *teacher oriented*, melainkan peserta didik yang perlu diperlibatkan secara aktif dalam pembelajaran (*student oriented*).

Salah satu inovasi pembelajaran yang dimediasi oleh teknologi saat ini adalah keberadaan e-learning yang memfasilitasi kegiatan pembelajaran baik itu secara online ataupun offline, contohnya adalah *Learning Management System (LMS)* yang sering digunakan berbagai sekolah untuk menyediakan berbagai konten materi pembelajaran yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun melalui jaringan internet, serta keberadaan virtual classroom yang membukakan kemungkinan untuk melakukan kegiatan pembelajaran tanpa harus mengkhawatirkan keterbatasan lokasi dan waktu untuk melakukan pertemuan pembelajaran. Keberadaan teknologi menciptakan model pembelajaran yang lebih fleksibel karena dapat dikombinasikan dengan pembelajaran secara tatap muka atau konvensional. Model pembelajaran ini sering dikenal dengan model pembelajaran campuran atau model *blended learning*.

Berdasarkan artikel berita dari liputan6 yang ditulis oleh Husnul Abdi (2023), Blended learning dikenal sebagai sistem pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran konvensional dengan pembelajaran berbasis teknologi. Blended learning

dapat dijadikan salah satu solusi untuk mengoptimalkan keefektifan dalam kegiatan pembelajaran karena dengan adanya kombinasi dari pembelajaran online dan offline, kedua metode pembelajaran tersebut akan saling mendukung satu sama lain, sehingga meminimalisir kendala yang dimiliki jika diterapkan salah satu metode saja. Contohnya pembelajaran konvensional cenderung bersifat *teacher oriented*, sehingga dengan bantuan pembelajaran online peserta didik dapat mendalami materi secara mandiri di rumah yang telah disediakan di aplikasi pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik seperti quiper, LMS, google classroom, quizizz, dan aplikasi lainnya. Begitupun sebaliknya seperti kelemahan yang sering dirasakan dalam pembelajaran online seperti kendala koneksi internet dan fasilitas tidak memadai, dapat didukung dengan adanya pencampuran pembelajaran konvensional sehingga peserta didik yang tidak dapat memahami materi secara online dapat diperdalam kembali ketika menerapkan pembelajaran tatap muka dan fasilitas sudah disediakan oleh sekolah. Sehingga untuk menciptakan pembelajaran blended learning yang efektif diperlukan pertimbangan seberapa banyak keterlibatan teknologi dalam pembelajaran, karena setiap peserta didik memiliki preferensi yang berbeda-beda dalam belajar.

Kelebihan yang diperoleh dari pembelajaran model blended learning adalah pembelajaran dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun tanpa adanya keterbatasan waktu dan tempat. Fleksibilitas dalam pembelajaran campuran disebabkan karena adanya bantuan internet yang memungkinkan peserta didik untuk melakukan pembelajaran secara online yang mendukung pembelajaran konvensional. Dengan adanya pembelajaran online peserta didik akan memperoleh keuntungan lain yakni penghematan dalam biaya dan waktu, karena konten materi dapat diunduh dan diakses secara digital tanpa mengeluarkan biaya, serta peserta didik tidak perlu mengunjungi sekolah atau kampus sehingga menghemat waktu dan biaya transportasi. Blended learning memberikan berbagai pilihan dalam penyediaan materi yang bersifat interaktif yang dapat disampaikan dalam bentuk video, podcast, e-book, online chat, dan lain-lain. (Husnul Abdi, 2023).

Berdasarkan berbagai manfaat yang diberikan dari blended learning, dapat diketahui bahwa teknologi memiliki peran yang cukup penting untuk menciptakan kepuasan dalam belajar. Hal ini disebabkan oleh fleksibilitas yang dimiliki blended learning yang menyediakan berbagai pilihan metode pembelajaran yang dapat disesuaikan oleh gaya belajar peserta didik. Peserta didik juga akan merasa lebih puas karena mereka dapat memperoleh berbagai informasi terkait materi pembelajaran tanpa keterbatasan waktu dan lokasi. serta peserta didik dapat mengulangi materi di rumah sesuai dengan kecepatan pemahamannya masing-masing, sehingga mereka tidak perlu merasa kekhawatiran terhadap tertinggal materi dalam kelas, karena materi dapat diakses dan dipelajari ulang kapanpun mereka inginkan.

Mekipun model pembelajaran blended learning memiliki banyak manfaat pada kegiatan pembelajaran, pada kenyataannya masih banyak sekolah yang tidak memanfaatkan penggunaan teknologi dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Seperti data dari Badan Pusat Statistik (BPS) mengenai persentase peserta didik umur 5-24 tahun yang menggunakan internet, menunjukkan bahwa penggunaan internet untuk kebutuhan belajar online masih cukup rendah dibandingkan dengan keperluan lainnya, sebagai berikut :

Tabel 1. 2
Persentase Peserta Didik Umur 5-24 Tahun yang Mengakses
Internet selama 3 Bulan Terakhir , 2022

Penggunaan Internet	Persentase
Hiburan	66,51%
Media Sosial	58,19%
Informasi/Berita	55,10%
Pembelajaran Online	50,54%
Informasi Barang/Jasa	11,55%
Pembelian Barang/Jasa	10,02%
Mengirim/Menerima Email	8,69%

Lainnya	4,13%
WFH	2,41%
Finansial	2,07%
Pembuatan Konten Digital	1,67%
Penjualan Barang/Jasa	1,02%

Sumber :

[https://www.bps.go.id/publication/2022/11/25/a80bdf8c85bc28a4e6566661/statistik-
pendidikan-2022.html](https://www.bps.go.id/publication/2022/11/25/a80bdf8c85bc28a4e6566661/statistik-
pendidikan-2022.html)

Data yang diperoleh diatas menunjukkan bahwa penggunaan internet di kalangan peserta didik pada tahun 2022 masih kurang dalam menerapkan pembelajaran online yang menggunakan internet. Penggunaan internet untuk kebutuhan hiburan merupakan penggunaan yang paling mendominasi sebanyak 66,51 diikuti dengan penggunaan media sosial sebanyak 58,19%. Sedangkan penggunaan internet untuk kebutuhan belajar online masih rendah sebesar 50,54%. Terdapat juga data BPS yang menunjukkan penurunan dalam penggunaan internet dalam kegiatan pembelajaran sekolah dari tahun ke tahun, sebagai berikut :

Tabel 1. 3
Persentase Peserta Didik Umur 5-24 Tahun yang
Menggunakan Internet 2019-2022

Tahun	Jumlah Peserta didik yang Menggunakan Internet
2019	53,09%
2020	59,33%
2021	77,42%
2022	76,76%

Sumber :

[https://www.bps.go.id/publication/2022/11/25/a80bdf8c85bc28a4e6566661/statistik-
pendidikan-2022.html](https://www.bps.go.id/publication/2022/11/25/a80bdf8c85bc28a4e6566661/statistik-
pendidikan-2022.html)

Berdasarkan data tersebut dapat dilihat bahwa, pada tahun 2019 menuju tahun 2020 terjadi peningkatan penggunaan internet untuk kegiatan pembelajaran sebesar 6,24%. Kemudian terjadi pengurangan penggunaan internet untuk kegiatan pembelajaran pada tahun 2021 menuju tahun 2022 sebesar 0,66%. Penyebab dari berkurangnya penggunaan internet untuk kegiatan pembelajaran di sekolah, dikarenakan pada tahun 2021-2022 merupakan tahun dimana penyebaran Covid-19 mengalami penurunan sehingga resiko penularan semakin rendah dan sekolah tidak diwajibkan kembali untuk menerapkan pembelajaran jarak jauh.. Hal ini akan menyebabkan kendala bagi peserta didik untuk beradaptasi ke pembelajaran secara tatap muka karena sebelumnya sudah terbiasa dengan pembelajaran berbasis daring. Maka diperlukan solusi untuk mengoptimalkan kegiatan pembelajaran secara tatap muka yakni dengan bantuan teknologi atau dengan pembelajaran campuran seperti *blended learning*. Hal tersebut diperlukan karena sudah diketahui bahwa media teknologi dapat memfasilitasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang lebih efisien dan efektif, serta mendukung kendala yang dimiliki pembelajaran secara konvensional.

Penelitian ini dilakukan di SMAN 87 Jakarta yang sudah menerapkan model pembelajaran *blended learning flip classroom* melalui aplikasi Google Classroom. Aplikasi tersebut dimanfaatkan oleh pendidik untuk dapat mengimplementasikan pembelajaran campuran baik secara *offline* ataupun *online*, dimana pendidik dapat memberikan materi tambahan diluar jam pelajaran berbentuk video serta melakukan penilaian tugas dan ulangan. Berdasarkan hasil pra riset pada mata pelajaran Ekonomi di Kelas XI dan XII IPS yang sudah menerapkan model pembelajaran campuran, peneliti menemukan beberapa kendala yang dapat berdampak terhadap kepuasan belajar dan keterlibatan siswa yang menerapkan model *blended learning* melalui aplikasi *Google Classroom*, sebagai berikut :

Tabel 1. 4
Pra-Priset Blended Learning, Keterlibatan siswa
dan Kepuasan Belajar Peserta Didik SMAN 87 Jakarta

No	Pertanyaan	Tidak Setuju	Setuju	Jumlah
Blended Learning				
1.	Saya sudah merasa puas dengan metode pembelajaran campuran yang diterapkan di sekolah saya	77	45	122
2.	Materi dan pekerjaan rumah (PR) yang diberikan secara daring melalui aplikasi belajar memiliki instruksi yang jelas dan mudah untuk dipelajari atau dikerjakan	73	49	122
3.	Menurut saya metode pembelajaran campuran di sekolah saya sudah efektif	70	52	122
Keterlibatan Siswa				
4.	Saya selalu aktif dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran	77	45	122
5.	Saya memiliki antusiasme atau semangat yang tinggi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran	76	46	122

Kepuasan Belajar				
6.	Saya sudah merasa puas dengan fasilitas yang disediakan di sekolah	51	71	122
7.	Saya sudah merasa puas terhadap keahlian guru dalam menyampaikan materi pembelajaran	62	60	122
8.	Saya sudah merasa puas dengan layanan yang diberikan sekolah	66	56	122

Sumber :

Data diolah oleh Peneliti (2023)

Berdasarkan data yang diperoleh dari 122 responded yakni peserta didik kelas XI IPS dan XII IPS di SMAN 87 Jakarta, terdapat 73 dari 122 peserta didik atau 56,6%, berpendapat bahwa materi dan pekerjaan rumah yang diberikan secara daring memiliki instruksi yang jelas dan mudah untuk dipelajari atau dikerjakan, Sedangkan 49 peserta didik atau 43,4% berpendapat bahwa materi dan pekerjaan rumah yang diberikan secara daring sulit dipahami dan dikerjakan. Kemudian 70 dari 122 peserta didik berpendapat bahwa pembelajaran campuran sudah efektif dengan persentase sebesar 57,4%, sedangkan sisanya sebanyak 52 siswa menyatakan tidak efektif dengan persentase sebesar 42,6%. Serta 77 dari 122 peserta didik berpendapat bahwa mereka sudah puas dengan pembelajaran campuran yang diimplementasikan di sekolah dengan persentase sebesar 59,8%. Sedangkan sisanya yakni sebanyak 45 peserta didik tidak puas terhadap pembelajaran campuran di sekolah dengan persentase sebesar 40,2%. Berdasarkan hasil jawaban responden tersebut dapat diketahui bahwa pelaksanaan model pembelajaran campuran di Kelas XI dan XII IPS masih kurang efektif karena terdapat beberapa peserta didik yang masih mengalami kesulitan ketika menerapkan pembelajaran melalui *Google Classroom*. Dalam memilih media pembelajaran berbentuk aplikasi belajar, pendidik perlu mempertimbangkan beberapa hal seperti, seberapa fleksibilitas yang disediakan aplikasi tersebut, kesesuaian dengan gaya

belajar peserta didik, serta mempersiapkan keterampilan peserta didik dalam penggunaan teknologi.

Kemudian jika dilihat dari variabel keterlibatan belajar, terdapat 77 dari 122 peserta didik atau 63,1%, berpendapat bahwa mereka selalu aktif dan berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Serta terdapat 76 dari 122 peserta didik atau 62,3%, berpendapat bahwa mereka memiliki antusiasme yang tinggi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil responden tersebut dapat diketahui bahwa masih terdapat beberapa peserta didik kelas XI dan XII IPS yang kurang berpartisipasi aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Untuk menciptakan keefektifan dalam pembelajaran akan lebih baik jika peserta didik dilibatkan agar mereka siap untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Keterlibatan dalam kelas merupakan suatu hal yang esensial karena dengan adanya partisipasi aktif siswa dalam kelas, pikiran mereka akan terus tumbuh dan berkembang. Hal tersebut serupa dengan tumbuhan yang secara rutin harus terus dirawat dengan air dan sinar matahari, apabila diabaikan maka tumbuhan tersebut akan layu dan mati. Begitupun pula dengan peserta didik yang tidak diberikan keterlibatan dalam belajar sehingga akan menghambat kemampuan berpikir mereka karena tidak ada semangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Kemudian dalam hasil pernyataan variabel kepuasan belajar, terdapat 51 dari 122 peserta didik atau 41,8%, berpendapat bahwa mereka sudah merasa puas dengan fasilitas yang disediakan di sekolah. Selain itu 62 dari 122 peserta didik atau 50,8%, berpendapat bahwa mereka sudah puas dengan keahlian guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Serta 66 dari 122 peserta didik atau 54,1%, berpendapat bahwa mereka sudah merasa puas dengan layanan yang diberikan sekolah. Berdasarkan jawaban tersebut menunjukkan bahwa peserta didik kelas XI dan XII IPS kurang merasa puas terhadap beberapa layanan yang diberikan oleh sekolah baik itu dilihat dari fasilitas ataupun kualitas pendidik. Layanan yang diberikan kepada peserta didik oleh sekolah mencakup aspek akademis seperti fasilitas dan sumber daya, serta aspek non akademis yang melibatkan dukungan, keamanan, dan komunikasi. Dengan adanya

layanan yang baik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berkembang secara akademis dan merasa dihargai dalam lingkungan sekolah, sehingga mereka akan merasa puas terhadap pengalaman belajar yang mereka peroleh.

Keterlibatan dalam belajar belum tentu memiliki pengaruh positif terhadap kepuasan belajar, hal tersebut dapat dilihat dari beberapa hasil penelitian sebelumnya, seperti penelitian yang dilakukan oleh El-Sayad, dkk. (2021) menyatakan bahwa, dua indikator dari keterlibatan siswa (*student engagement*) yakni keterlibatan perilaku dan keterlibatan emosional memiliki pengaruh positif terhadap kepuasan siswa. Akan tetapi pendapat tersebut dibantah oleh penelitian yang dilakukan oleh Zhong, dkk. (2021) yang menyatakan bahwa beberapa indikator dari keterlibatan peserta didik dalam NSSE (National Survey of Student Engagement) yakni pembelajaran kolaboratif, efektivitas praktis mengajar dan interaksi antara siswa dengan fakultas tidak memiliki hubungan signifikan dalam mempengaruhi kepuasan akademik siswa. Pengaruh dari keterlibatan peserta didik yang tidak konsisten ini menimbulkan kesenjangan.

Begitupun juga dengan variabel blended learning terhadap kepuasan, dimana terdapat berbagai hasil penelitian yang saling menentang, seperti penelitian yang dilakukan oleh Min & Yu (2023) menyatakan bahwa, faktor keberhasilan kritis dari desain dalam konteks blended learning memiliki hubungan positif terkuat dengan kepuasan peserta didik. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Othman, dkk. (2022) menyatakan bahwa sebaliknya, yakni blended learning menimbulkan ketidakpuasan dalam belajar dibuktikan dengan hasil survei kepuasan peserta didik keperawatan, sebanyak 90,2% peserta didik merasa tidak puas dan 9,8 merasa puas.

Ketidakkonsistenan terhadap hubungan variabel blended learning dan keterlibatan siswa terhadap kepuasan belajar menyebabkan kesenjangan antara fakta yang terdapat di lapangan dengan penelitian yang telah dilakukan. Celah tersebut dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya untuk mencari jawaban yang berkaitan dengan

faktor yang mempengaruhi kepuasan dalam belajar, apakah dilibatkan oleh blended learning dan keterlibatan atau faktor dari luar penelitian.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka penelitian ini akan membahas mengenai **“Pengaruh Blended Learning dan Keterlibatan Siswa terhadap Kepuasan Peserta Didik SMAN 87 Jakarta”**.

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, penelitian ini berfokus pada Pengaruh Pembelajaran Blended Learning dan Keterlibatan Siswa terhadap Kepuasan Belajar Peserta Didik SMAN 87 Jakarta.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini menjadi berbagai pertanyaan yakni :

1. Apakah model blended learning dapat mempengaruhi kepuasan belajar peserta didik SMAN 87 Jakarta?
2. Apakah keterlibatan siswa dapat mempengaruhi kepuasan belajar peserta didik SMAN 87 Jakarta?
3. Apakah model blended learning dan keterlibatan siswa dapat mempengaruhi kepuasan belajar peserta didik SMAN 87 Jakarta?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian di atas, maka dapat diketahui tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti pada penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh blended learning terhadap kepuasan belajar peserta didik.
2. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh keterlibatan siswa dengan kepuasan belajar peserta didik
3. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh blended learning dan keterlibatan siswa terhadap kepuasan belajar peserta didik.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan berbagai manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Berikut merupakan manfaat yang diharapkan dari penelitian ini :

1. Secara akademis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pendidik dan peserta didik dalam memberikan wawasan mengenai penggunaan metode pembelajaran yang efektif, memilih media pembelajarn yang tepat, dan meningkatkan partisipasi peserta didik dalam belajar.
2. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan untuk dapat memperkaya kajian ilmiah di bidang pendidikan dan dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya melalui pemberian masukan berupa data empiris yang berhubungan dengan Blended Learning, Keterlibatan Siswa dan Kepuasan Belajar. Data tersebut dapat memperoleh gambaran mengenai kelebihan dan kekurangan yang dimiliki ketiga variable tersebut yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam meningkatkan pembelajaran yang optimal.