

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu upaya untuk mengembangkan kualitas sumber daya manusia yang pada umumnya wajib dilaksanakan oleh setiap Negara. Pendidikan merupakan program strategis jangka panjang yang pada penyelenggaraannya harus mampu menjawab kebutuhan serta tantangan secara nasional. Selain itu, memasuki era globalisasi saat ini, pendidikan juga harus mampu menjawab kebutuhan serta tantangan secara global. Era globalisasi tentunya menuntut setiap aspek memiliki kemampuan berdaya saing termasuk aspek teknologi, manajemen, maupun sumber daya manusia.

Salah satu tingkatan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan lanjut ialah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). SMK Negeri 26 merupakan sekolah kejuruan dalam bidang teknologi yang memiliki beberapa program keahlian, yang salah satunya ialah Teknik Komputer Jaringan (TKJ) yang terbagi dalam empat tingkatan kelas yaitu kelas X TKJ, XI TKJ, XII TKJ, dan XIII TKJ. Masing-masing kelas berisi 30-32 siswa dan terbagi dalam dua kelas tiap tingkatan.¹

Menjadi guru yang profesional adalah suatu hal yang sulit namun wajib diwujudkan. Begitu banyak guru yang profesional namun tidak memiliki kemampuan pedagogis yang baik. Kemampuan pedagogis diantaranya kemampuan untuk menyelenggarakan pembelajaran yang mendidik, memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran dan memfasilitasi pengembangan potensi siswa untuk

¹ Hasil observasi dan wawancara

mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki. Oleh karena itu kebutuhan akan kemampuan guru dalam mengkombinasi berbagai sumber belajar, penggunaan metode yang tepat serta penguasaan materi mutlak diperlukan. Sementara guru berperan sebagai fasilitator dan motivator dalam pembelajaran. Lewat peran tersebut maka guru mestinya aktif mengembangkan konsep dan metode pembelajaran yang interaktif dan bermakna bagi siswa. Namun sebagian besar guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional seperti pembelajaran tatap muka (*face to face learning*). Tuntutan dan peradaban telah mengalami pergeseran dari dunia analog menuju dimensi digital lewat kemajuan teknologi informasi yang begitu pesat. Pada saat yang bersamaan guru ditantang untuk memadukan model pembelajaran tradisional dan kemajuan teknologi informasi untuk mengimbangi gaya belajar siswa yang beragam.

Pemerintah mendorong konsep pendidikan berbasis kompetensi dan mendorong pertumbuhan sekolah pendidikan kejuruan (SMK) lewat upaya yang masif dengan membalik rasio SMU dan SMK menjadi 33 : 67 pada tahun 2015. Berbagai langkah strategis dilakukan pemerintah mulai pembangunan fasilitas pendidikan kejuruan seperti gedung sekolah, alat dan bahan praktik sampai peningkatan kualitas guru lewat program diklat dan beasiswa.

Pada saat peneliti melakukan observasi awal dan wawancara terhadap guru dan siswa kelas X TKJ SMKN 26 Jakarta, ditemukan bahwa dalam pencapaian dari setiap indikator kompetensi yang ada pada mata pelajaran pemrograman web, beberapa siswa masih melakukan remedial agar indikator kompetensi bisa didapatkan sesuai dengan standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini dibuktikan dengan nilai KKM untuk mata pelajaran pemrograman web adalah 76, namun 30% siswa masih belum mencapai nilai dari KKM, dimana menurut SK KKM Nomor : 800.2/839 adalah KKM yang harus dicapai untuk mata pelajaran

Pemrograman Web adalah 76. Adapun untuk mencapai nilai KKM tersebut, siswa melakukan remedial.

Hal ini diduga penyampaian materi yang belum tuntas disampaikan oleh guru di dalam kelas, adanya tuntutan pemahaman materi yang cukup banyak baik secara teori maupun praktik, dan kurang seimbang penguasaan kompetensi teori dan praktik yang dikuasai serta siswa yang kurang aktif saat guru menjelaskan sehingga suasana kelas menjadi monoton. Penerapan model pembelajaran dirasa kurang tepat dan menjadikan pelajaran Pemrograman Web menjadi kurang efektif dan optimal.

Berdasarkan uraian diatas diperlukan tenaga pendidik yang mempunyai kualifikasi dan kemampuan mengajar serta mendidik secara profesional. Oleh karena itu peran guru pada saat proses belajar dan mengajar harus mengikuti setara dengan kemajuan teknologi, untuk itu maka diperlukan suatu strategi dalam penyampaian belajar siswa dalam mata pelajaran Pemrograman Web.

Untuk mengatasi permasalahan yang ada di atas agar dapat tercapainya tujuan pembelajaran baik dan efektif tentunya dibutuhkan model dan strategi pembelajaran yang tepat untuk diterapkan pada mata pelajaran yang diajarkan. Pembelajaran yang lebih memfokuskan pada siswa dalam proses pembelajaran dan memanfaatkan teknologi informasi yaitu internet sebagai fasilitas yang dapat mendukung pembelajaran. Pembelajaran yang mengkombinasikan aspek dari pembelajaran di kelas (tatap muka) dan pembelajaran *online* dengan untuk meningkatkan pembelajaran mandiri secara aktif oleh siswa dan mengurangi jumlah tatap muka di kelas. Salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran *Blended Learning* .

Moebis dan Weibelzahl yang dikutip dalam buku Husamah mendefinisikan *Blended Learning* sebagai pencampuran antara *online* dan pertemuan tatap muka

(*face to face meeting*) dalam satu aktivitas pembelajaran yang terintegrasi.² Sementara Graham dalam buku Husamah mengatakan bahwa *Blended Learning* adalah suatu pendekatan yang mengintegrasikan pengajaran tatap muka dan kegiatan pembelajaran berbasis komputer dalam sebuah lingkungan pedagogis.³

Beberapa kelebihan dari *Blended Learning* adalah peserta didik leluasa untuk mempelajari materi pelajaran secara mandiri dengan memanfaatkan materi-materi yang tersedia secara *online*, Pengajar dapat menambahkan materi pengayaan melalui fasilitas internet serta Pengajar dapat menyelenggarakan kuis, memberikan balikan dan memanfaatkan hasil tes dengan efektif.

Peneliti berpendapat bahwa model Pembelajaran *Blended Learning* dapat membantu kegiatan belajar mengajar, yang dimana model *Blended Learning* adalah pembelajaran yang inovatif, efektif, dan interaktif. Selain guru melakukan tatap muka di kelas, guru juga bisa memberikan tugas ataupun berkomunikasi dengan siswa melalui media *digital e-learning* sehingga terciptalah pembelajaran yang efektif, interaktif dan efisien.

Berdasarkan uraian di atas peneliti ingin menerapkan dua model yang berbeda di kelas X, untuk melihat apakah ada pengaruh pada model tersebut dalam hasil belajar siswa pada mata pelajaran pemrograman web di kelas X TKJ SMKN 26 Jakarta.

Dengan judul penelitian “**Pengaruh Model Pembelajaran *Blended Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X TKJ Pada Mata Pelajaran Pemrograman Web Di SMKN 26 Jakarta**”.

² Humasah, *Pembelajaran Bauran*, (Jakarta: Prestasi Pustaka Raya, 2014), hlm. 12.

³ *Ibid.*, hlm. 12.

1.2. Identifikasi Masalah

Diatas telah dijelaskan bahwa pemilihan metode yang dapat membantu anak untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif. Berdasarkan hal tersebut maka akan timbul pertanyaan – pertanyaan sebagai berikut :

- 1.2.1. 30% siswa kelas X TKJ di SMKN 26 Jakarta nilai mata pelajaran pemrograman web yang masih belum mecapai nilai dari KKM.
- 1.2.2. Kurangnya tatap muka di kelas oleh guru dan sebagian siswa yang masih kurang memahami bahasa pemrograman web dan siswa kurang aktif.
- 1.2.3. Proses pembelajaran pada mata pelajaran pemrograman web masih berjalan monoton.

1.3. Pembatasan masalah

Mengingat terbatasnya waktu yang tersedia dalam penelitian ini, maka penulis membatasi masalah yang diteliti yaitu :

- 1.3.1. Penelitian dilakukan terhadap siswa kelas X TKJ 1 dan X TKJ 2 di SMKN 26 Jakarta.
- 1.3.2. Ruang lingkup materi ajar penelitian ini dibatasi pada Pemformatan teks dan table halaman web.
- 1.3.3. Penelitian ini difokuskan terhadap pengaruh model *Blended Learning* terhadap hasil belajar siswa.

1.4. Perumusan masalah

Sesuai dengan pembatasan masalah yang telah diutarakan di dalam pembatasan masalah, rumusan masalahnya adalah “Apakah terdapat pengaruh model *Blended Learning* pada hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran *Pemrograman Web* di SMKN 26 Jakarta ?”

1.5. Tujuan penelitian

Adapun tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1.5.1. Untuk memberikan proses belajar mengajar yang lebih variatif, efektif dan efisien kepada siswa kelas X TKJ di SMKN 26 Jakarta pada mata pelajaran pemrograman web.
- 1.5.2. Untuk mengetahui terdapat pengaruh hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Blended Learning*.

1.6. Manfaat Penelitian.

Hasil penelitian ini di harapkan dapat bermanfaat pada hal-hal berikut ini :

- 1.6.1. Dapat mengetahui model pembelajaran *Blended Learning* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dan pembelajaran yang efektif.
- 1.6.2. Hasil penelitian ini dapat menjadikan bahan masukan bagi guru dalam menentukan strategi pembelajaran yang sesuai.
- 1.6.3. Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi perencanaan, peningkatan dan pengembangan sistem pengajaran berbasis *online* di SMKN 26 Jakarta.