

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan di Indonesia adalah aspek penting dalam mengembangkan terjadinya potensi yang ada dari peserta didik. Dalam proses belajar mengajar, sangat diperlukan keaktifan guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik. Keaktifan pendidik dan peserta didik akan menghasilkan keberhasilan dalam proses pembelajaran dan akan lebih maksimal. Akan tetapi, apabila salah satu dari pihak pendidik serta dari peserta didik tidak berperan aktif, maka keberhasilan dalam proses pembelajaran akan kurang maksimal.

Seharusnya pendidik berusaha meningkatkan kemampuan afektif, kognitif dan psikomotorik. Untuk meningkatkan kemampuan afektif, kognitif dan psikomotorik tersebut, maka pendidik harus dapat menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran, pendidik bertugas untuk selalu berperan aktif ketika sedang mengajar. Jika dalam proses pembelajaran berlangsung menyenangkan dan tidak membosankan, maka peserta didik akan antusias dalam belajar, sehingga peserta didik akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Akan tetapi jika pendidik menyampaikan materi didalam kelas dengan cara yang membuat siswa merasa jenuh, maka perhatian peserta didik pun tidak ada. Jika perhatian siswa tidak ada, maka materi yang disampaikan pendidik tidak dapat diterima dengan baik oleh peserta didik.

Dari hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti dikelas X Audio Video SMK Negeri 39 Jakarta pada bulan April 2017, ditemukan beberapa kondisi yang sangat tidak mendukung dalam kegiatan pembelajaran, yaitu peserta didik terlihat begitu pasif ketika pendidik mengajukan pertanyaan kepada pendidik, dari 31 peserta didik yang ada di kelas hanya 3 orang yang aktif untuk mengajukan pertanyaan kepada pendidik. Sementara dari pendidik, dalam proses pembelajarannya masih menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi, sehingga dalam kegiatan pembelajaran hanya terpusat pada pendidik dan cenderung monoton. faktor inilah yang mempengaruhi hasil belajar dari peserta.

**Tabel 1.1 Nilai UAS Simulasi Digital Tahun Ajaran 2014/2015 dan 2015/2016 jurusan Teknik Audio Video SMK Negeri 39 Jakarta**

Semester-Tahun Ajaran	Kelas	Jumlah Peserta Didik	KKM	Rata-rata nilai UAS
Genap-2014/2015	X TAV 1	29	75	74
	X TAV 2	26	75	73
Ganjil-2015/2016	X TAV 1	29	80	78
	X TAV 2	31	80	78
Genap-2015/2016	X TAV 1	29	80	79
	X TAV 2	31	80	78

Sumber : Dokumen Guru SMK Negeri 39 Jakarta

KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) merupakan syarat penentu peserta didik dalam kelulusan hasil belajar pada suatu mata pelajaran. KKM di SMKN 39 Jakarta pada tahun ajaran 2014/2015 adalah 75 dan pada tahun ajaran 2015/2016 adalah 80. Dari kriteria KKM tersebut, maka peserta didik akan dinyatakan telah berhasil apabila minimal mendapat nilai 80. Jika peserta didik mendapat nilai dibawah 80, maka peserta didik harus mengulang atau mengikuti remedial. Dari tabel Nilai UAS Simulasi Digital Ajaran 2014/2015 dan 2015/2016 jurusan

Teknik Audio Video SMK Negeri 39 Jakarta, maka masih banyak peserta didik yang tidak mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

Dari berbagai permasalahan tersebut menunjukkan bahwa kurangnya perhatian menyebabkan hasil belajar dari peserta didik kurang maksimal. Sehingga peneliti ingin melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran sehingga dapat membantu pendidik dalam meningkatkan perhatian dan hasil belajar bagi peserta didik. Salah satu Alternatif tepat yang dapat dikembangkan dalam mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Blended Learning*. Peneliti menggunakan model pembelajaran *Blended Learning* karena sesuai dengan kebutuhan peserta didik sesuai karena peserta didik menginginkan pendidik untuk lebih kreatif dan inovatif ketika dalam proses pembelajaran di kelas. Dengan adanya fasilitas *e-learning* yang digabungkan dengan metode mengajar dari pendidik di dalam kelas, sehingga peserta didik akan tertarik ketika mempelajari materi.

*Blended Learning* merupakan istilah yang berasal dari bahasa Inggris yang terdiri dari dua suku kata, *blended* dan *learning*. *Blended* artinya campuran atau kombinasi yang baik. *Blended Learning* ini pada dasarnya merupakan gabungan keunggulan pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka dan secara virtual.

Menurut Semler yang dikutip dari Husamah (2014) menegaskan bahwa: “*Blended learning* mengkombinasikan aspek terbaik dari pembelajaran online, aktivitas tatap muka terstruktur, dan praktek dunia nyata. Sistem pembelajaran online, latihan dikelas, dan pengalaman *on-the-job* akan memberikan

*pengalaman bergarga bagi diri mereka. Blended learning menggunakan pendekatan yang memberdayakan berbagai sumber informasi yang lain<sup>1</sup>.*

Dengan menerapkan model pembelajaran *Blended Learning*, maka diharapkan akan terjadi perubahan, dimana proses belajar tidak hanya mendengarkan uraian materi dari pendidik saja akan tetapi peserta didik dapat menggunakan fasilitas *e-learning* yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Dengan diterapkannya model pembelajaran *Blended Learning* ini, diharapkan dapat membuat peserta didik lebih tertarik dalam proses pembelajaran sehingga akan berdampak dengan hasil belajar simulasi digital.

Berdasarkan dari uraian latar belakang tersebut, maka peneliti mengambil judul “Perbedaan Model Pembelajaran *Blended Learning* Dan *Direct Instruction* Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital.”

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka masalah-masalah yang ada adalah sebagai berikut :

1. Apakah model pembelajaran *Blended Learning* dapat mempengaruhi hasil belajar Simulasi Digital ?
2. Apakah model pembelajaran *Direct Instruction* dapat mempengaruhi hasil belajar Simulasi Digital ?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar Simulasi Digital antara peserta didik yang dibelajarkan melalui penerapan model pembelajaran *Blended Learning* dengan siswa yang dibelajarkan model *Direct Instruction*?

---

<sup>1</sup> Husamah, Pembelajaran Bauran Blended Learning, (Jakarta : Prestasi Pustakaraya, 2014), hal 11

4. Apakah model pembelajaran *Blended Learning* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam belajar ?
5. Apakah model pembelajaran *Direct Instruction* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam belajar ?
6. Bagaimanakah penerapan model pembelajaran *Blended Learning* didalam kelas ?
7. Bagaimanakah penerapan model pembelajaran *Direct Instruction* didalam kelas ?
8. Apakah penerapan model pembelajaran *Blended Learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Simulasi Digital?
9. Apakah penerapan model pembelajaran *Direct Instruction* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Simulasi Digital?
10. Apakah dengan menerapkan model pembelajaran *Blended Learning* peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik ?
11. Apakah dengan menerapkan model pembelajaran *Direct Instruction* peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik ?

### **1.3 Batasan Masalah**

1. Penelitian ini hanya melihat perbedaan model *Blended Learning* dengan model pembelajaran *Direct Instruction* terhadap hasil belajar simulasi digital pada peserta didik kelas X SMK Negeri 39 Jakarta.
2. Penelitian hanya dilakukan di SMK Negeri 39 Jakarta pada peserta didik kelas X semester 2 Tahun Ajaran 2016/ 2017 yang diambil 2

kelas yaitu kelas X AV 1 dan X AV 2.

3. Penelitian dilakukan pada materi ajar pengetahuan tentang visualisasi konsep dalam bentuk simulasi visual dan pengetahuan pemformatan dokumen/buku digital.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut: **“Apakah terdapat perbedaan hasil belajar Simulasi Digital antara peserta didik yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Blended Learning* dengan model pembelajaran *Direct Instruction* ?”**

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan model pembelajaran *blended learning* dengan model pembelajaran *direct instruction* terhadap hasil belajar simulasi digital pada peserta didik kelas X Teknik Audio Video SMK Negeri 39 Jakarta.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoretis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadikan pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya yang berhubungan dengan mata pelajaran simulasi digital di SMK dengan menggunakan model pembelajaran *blended learning* dengan *direct instruction*.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi Peserta Didik

Dengan adanya model pembelajaran *blended Learning* dapat

memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk memahami materi sehingga diharapkan dapat meningkatkan keaktifan peserta di dalam proses pembelajaran.

b) Bagi Guru

Guru mendapatkan informasi tentang model dan alternatif pilihan dalam menggunakan pembelajaran yang variatif dan inovatif untuk pembelajaran simulasi digital yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar serta memberi masukan dan mengatasi masalah pembelajaran simulasi digital dengan menggunakan model pembelajaran *blended learning*.

c) Bagi Sekolah

Diharapkan dengan adanya hasil dari penelitian ini dapat menjadi masukan bagi pihak sekolah bahwa hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai masukan dalam pelaksanaan pembelajaran simulasi digital.