

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan menengah kejuruan (SMK) adalah salah satu bentuk pendidikan formal yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam melakukan pekerjaan tertentu sesuai dengan kebutuhan dunia usaha dan dunia industri (DUDI). SMK memiliki peran penting dalam mempersiapkan generasi muda yang siap kerja dan berkompeten di era globalisasi dan revolusi industri 4.0. Dalam mencapai tujuan tersebut, SMK perlu melakukan inovasi dan penyesuaian dalam proses pembelajaran agar dapat meningkatkan kualitas lulusannya.

Penilaian terhadap peserta didik seharusnya tidak hanya berfokus pada kemampuan menjawab pertanyaan melalui tes, tetapi juga harus melibatkan penilaian terhadap sejauh mana pengetahuan mereka dan kemampuan mereka dalam pemecahan masalah, kewirausahaan, kolaborasi, dan kreativitas. Dengan melibatkan penilaian ini dapat dinilai sejauh mana kesiapan peserta didik dalam menghadapi DUDI yang bukan hanya tentang kemampuan dalam sebuah bidang kompetensi kejuruan (Tuan Soh et al., 2010). Sejalan dengan itu, pendidikan harus memperhatikan keterampilan abad 21 peserta didik. Keterampilan abad 21 adalah keterampilan dan sikap yang dibutuhkan oleh peserta didik untuk menghadapi tantangan dan peluang di era globalisasi dan digitalisasi. Keterampilan abad 21 meliputi empat aspek utama, yaitu berpikir kritis, berkomunikasi efektif, bekerja sama, dan berkreasi. Keterampilan abad 21 menjadi fokus yang relevan dalam pendidikan saat ini karena dunia kerja mengalami perubahan yang cepat dan signifikan. Peserta didik tidak hanya dituntut untuk memiliki pengetahuan dan

keterampilan teknis, tetapi juga kemampuan untuk beradaptasi, belajar sepanjang hayat, dan menyelesaikan masalah yang kompleks (P21, 2019a). Keterampilan abad 21 memiliki pengaruh langsung dan signifikan terhadap hasil belajar peserta didik dalam bidang *STEM* (*Science, Technology, Engineering, and Mathematics*) dan karier mereka (J. Han et al., 2021). Pendidikan harus mampu memberikan peserta didik dengan keterampilan abad 21 yang dapat membantu mereka bersaing dalam dunia kerja yang terus berkembang. Hal ini didukung dengan kondisi bahwa beberapa perusahaan dalam tahap perekrutan karyawan mementingkan *soft skills* seperti kemampuan komunikasi, kerja sama tim, kreativitas, dan inovasi (Cupian et al., 2020; Nurjaman et al., 2020).

Pada masa pandemi seluruh kegiatan dilakukan secara daring (dalam jaringan) sehingga membuat dunia pendidikan mulai menerapkan pembelajaran jarak jauh (*online learning*). Di akhir masa pandemi dunia pendidikan mulai mencoba *blended learning* dan dianggap sebagai mode pembelajaran yang efektif terlebih di kalangan pendidikan tinggi karena memungkinkan pembelajaran yang fleksibel, tepat waktu, dan berkesinambungan. *Blended learning* adalah model pendidikan yang tepat untuk transisi pasca pandemi yang menggabungkan apa yang dipelajari selama pandemi. Kombinasi kuliah luring (luar jaringan) dengan teknologi menghasilkan lingkungan yang dapat meningkatkan potensi belajar peserta didik (Cobo-Rendón et al., 2022). Pembelajaran *blended learning* adalah pembelajaran yang menggabungkan metode luring dan daring (*online*). Atau dapat dikatakan pembelajaran *blended learning* adalah suatu model pembelajaran yang menggabungkan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dengan metode pembelajaran konvensional. Pembelajaran *blended learning* dapat

memberikan berbagai manfaat bagi peserta didik SMK, seperti meningkatkan motivasi, kemandirian, kolaborasi, fleksibilitas, dan aksesibilitas belajar (Martanto et al., 2021). *Blended learning* meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran serta mencapai hasil belajar yang optimal (Campillo-Ferrer & Miralles-Martínez, 2021). Pembelajaran *blended learning* dapat melatih dan mengasah keterampilan abad 21 peserta didik SMK, yaitu keterampilan yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan dan peluang di abad ke-21 dengan memberikan kesempatan untuk berpikir kritis, berkomunikasi efektif, bekerja sama, dan berkreasi melalui berbagai aktivitas belajar yang bervariasi, seperti diskusi *online*, tugas kelompok, proyek mandiri, simulasi, dan lain-lain.

Beberapa penelitian yang sudah dilakukan menjelaskan bahwa *blended learning* memiliki pengaruh yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan memecahkan masalah peserta didik (Prihadi et al., 2021; Utomo & Wihartanti, 2019), meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berpikir kreatif dan inovatif (Roqobih et al., 2019; Tong et al., 2022; Topping et al., 2022), serta meningkatkan kemampuan untuk berkolaborasi dan berkomunikasi dengan sesama peserta didik (F. Han & Ellis, 2021; Jöhler, 2022). Penelitian yang sudah ada menunjukkan keterkaitan antara pembelajaran *blended learning* dengan keterampilan abad 21 yang dimiliki peserta didik. Namun sejauh ini belum ada penelitian yang menjelaskan lebih lanjut mengenai komposisi yang paling cocok antara pembelajaran daring dan luring terutama dalam fokus untuk meningkatkan keterampilan abad 21 peserta didik. Sebagai pendidik yang menerapkan pembelajaran *blended learning* mengetahui komposisi yang cocok dengan tujuan dan kebutuhan pembelajaran dapat membantu meningkatkan efektivitas. Sebagai

contoh pendidik dalam sebuah kompetensi inti menilai bahwa peserta didik perlu meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka maka pendidik harus merancang pembelajaran *blended learning* dengan proporsi tertentu untuk masing-masing metode pembelajaran.

Oleh karena itu, penting untuk meneliti proporsi yang ideal antara pembelajaran daring dan pembelajaran luring dalam *blended learning* untuk meningkatkan masing – masing keterampilan abad 21.

1.2. Identifikasi Masalah

Dalam latar belakang yang telah disampaikan, terdapat beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi.

- a. Apakah pendidikan SMK mampu mengembangkan keterampilan abad 21 yang diperlukan dalam dunia kerja yang terus berubah?
- b. Bagaimana cara mengukur kemajuan peserta didik dalam pengembangan keterampilan abad 21, selain dari metode penilaian tradisional?
- c. Sejauh mana perubahan cepat dalam dunia kerja memengaruhi kebutuhan akan keterampilan abad 21 dalam pendidikan SMK?
- d. Bagaimana pentingnya *soft skills*, seperti komunikasi, kerja sama tim, kreativitas, dan inovasi, dalam persiapan lulusan SMK untuk dunia kerja?
- e. Apakah *blended learning* efektif dalam mengembangkan keterampilan abad 21 pada peserta didik SMK?

- f. Apakah ada panduan yang jelas tentang proporsi yang ideal antara pembelajaran daring dan luring dalam *blended learning* untuk pengembangan keterampilan abad 21?
- g. Bagaimana variabilitas dalam hasil belajar antara peserta didik yang mengikuti proporsi luring dan daring memengaruhi keterampilan abad 21?
- h. Apa saja tantangan dalam menerapkan *blended learning* dan mengatur proporsi yang tepat?
- i. Apakah ada bukti empiris yang mendukung efektivitas proporsi tertentu dari pembelajaran daring dan luring dalam konteks pengembangan keterampilan abad 21 pada tingkat SMK?
- j. Bagaimana rekomendasi praktis dapat membantu pendidik merancang pembelajaran *blended learning* yang lebih efektif dalam mengembangkan keterampilan abad 21 pada peserta didik SMK?

1.3. Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada beberapa permasalahan saja dikarenakan keterbatasan waktu, dana, tenaga, teori, dan supaya penelitian lebih fokus serta mendalam. Penelitian ini memfokuskan pada:

- a. Penilaian keterampilan abad 21 hanya dilakukan pada dua komponen keterampilan, yaitu berpikir kritis dan kreativitas. Hal ini disebabkan keterbatasan waktu dan kemampuan penelitian dalam melaksanakan penelitian. Pemilihan dua komponen didasari pada tingginya frekuensi

kemunculan kedua komponen keterampilan abad 21 tersebut pada berbagai *framework* keterampilan abad 21.

- b. Identifikasi pengaruh berbagai proporsi antara pembelajaran daring dan luring dalam pembelajaran *blended learning*. Variabel ini akan dianalisis untuk menentukan pengaruhnya terhadap keterampilan abad 21 peserta didik.
- c. Pada penerapan *blended learning* dalam mata pelajaran Dasar – Dasar Kelistrikan dilakukan hanya pada satu elemen capaian pembelajaran, tidak pada keseluruhan mata pelajaran.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya, rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. Apakah terdapat perbedaan signifikan keterampilan berpikir kritis antara peserta didik yang mengikuti proporsi luring dan daring yang berbeda dalam pembelajaran *blended learning*?
- b. Apakah terdapat perbedaan signifikan keterampilan kreativitas antara peserta didik yang mengikuti proporsi luring dan daring yang berbeda dalam pembelajaran *blended learning*?

1.5. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

- a. Mengetahui proporsi daring – luring dari *blended learning* yang memberikan pengaruh lebih baik terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik.
- b. Mengetahui proporsi daring – luring dari *blended learning* yang memberikan pengaruh lebih baik terhadap keterampilan kreativitas peserta didik.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat berikut:

- a. Memberikan pemahaman yang lebih baik tentang efektivitas proporsi luring dan daring dalam pembelajaran *blended learning* dalam meningkatkan keterampilan abad 21 peserta didik.
- b. Memberikan rekomendasi kepada pendidik dan pengambil kebijakan pendidikan mengenai proporsi luring dan daring yang dapat memberikan peningkatan keterampilan abad 21 yang lebih baik.
- c. Meningkatkan pemahaman tentang hubungan antara proporsi luring dan daring dalam pembelajaran *blended learning* dengan pengembangan keterampilan abad 21 peserta didik.
- d. Memberikan panduan bagi pengembangan kurikulum dan strategi pembelajaran yang lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan abad 21 peserta didik.
- e. Mendorong penggunaan metode *blended learning* yang lebih optimal dan tepat sasaran dalam mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi tuntutan keterampilan abad 21.