

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting untuk diperhatikan guna menghasilkan sumber daya manusia yang baik, apabila sistem pendidikan di suatu Negara dapat dilaksanakan dengan baik, maka akan menghasilkan kualitas sumber daya manusia yang baik pula.

Indonesia harus menyelenggarakan sebuah sistem pendidikan yang berkualitas, efektif, dan menyeluruh, sehingga dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas, berdaya saing tinggi dan sesuai dengan kebutuhan bangsa ini. Pendidikan memiliki sebuah kurikulum untuk dijadikan pedoman atau peta petunjuk jalan untuk mencapai tujuan tersebut. Kurikulum merupakan acuan dalam penyelenggaraan pendidikan sekaligus sebagai tolak ukur pencapaian tujuan pendidikan.

Adapun lembaga pendidikan formal yang di harapkan mampu melaksanakan tujuan pendidikan nasional adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), yang menghasilkan siswa yang terampil, cakap, serta siap bekerja dalam dunia usaha.

Pelaksanaan pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), saat ini menerapkan Kurikulum 2013. Kurikulum tersebut menuntut siswa agar lebih aktif dalam proses belajar mengajar.

Lembaga Pendidikan kejuruan (SMK) yang ada di Sumatera Utara ini, terkhusus di Medan di antaranya adalah SMK Negeri 5 Medan yang beralamat di jalan Timr No. 36 Medan, Sumatera Utara. Visi SMK Negeri 5 Medan ingin menjadi SMK berstandar Nasional yang menghasilkan lulusan yang terdidik,

terampil, dan profesional, serta mampu bersaing di dunia usaha dan industri, memiliki iman dan taqwa (imtaq) serta mampu mengembangkan diri sejalan dengan perkembangan IPTEK. Terdapat 4 jurusan/program keahlian satu diantaranya adalah Program Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan yang disingkat DPIB.

Mata pelajaran produktif yang terdapat pada Bidang Keahlian DPIB di SMK Negeri 5 Medan adalah Mata Pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung (KdUG). Lebih khusus lagi Mata Pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung adalah mata pelajaran yang memberikan pengetahuan dan kemampuan dasar siswa dalam memahami konstruksi tentang Utilitas Gedung. Berdasarkan silabus mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung terdiri dari beberapa kompetensi dasar (KD), salah satu KD yang ada dalam mata pelajaran ini adalah KD 3.7 Menerapkan prosedur pembuatan gambar detail pondasi dan sloof ini diajarkan pada kelas XI Bidang Keahlian Program Keahlian Desain Pemodelan Dan Informasi Bangunan SMK Negeri 5 Medan.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di kelas XI Bidang Keahlian DPIB dengan melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran dan meminta dokumen-dokumen seperti Nilai ulangan Harian, Absensi siswa, dan bertanya kepada guru tentang metode mengajar yang di gunakan, di mana Proses pembelajaran selama ini masih terkesan hanya berpusat pada guru yang menganggap bahwa guru adalah satu-satunya sumber utama dan serba tahu, sedangkan siswa hanya menerima apa yang diberikan oleh guru, sehingga ceramah merupakan satu-satunya pilihan yang dianggap paling cocok dalam kegiatan pembelajaran. Beberapa masalah lain yang mengakibatkan rendahnya nilai siswa

pada mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung yang di akibatkan dari adanya pandemi Covid-19 maka pelaksanaan pembelajaran di laksanakan secara daring, di mana komunikasi antara guru dan siswa pun terbatas. Hal inilah yang menyebabkan hasil pembelajaran tidak sesuai dengan harapan, karena siswa hanya memperoleh pengetahuan secara teoretis dan bertindak pasif, sedangkan guru bertindak aktif dalam memberikan informasi.

Berdasarkan observasi lapangan, Di SMK Negeri 5 Medan pada tanggal 20 November 2020, di peroleh tingkat keberhasilan siswa masih rendah dapat dilihat dari nilai hasil perolehan siswa. Hal ini diperkuat dengan diperoleh hasil belajar Konstruksi dan Utilitas Gedung (KdUG) siswa kelas XI Bidang Keahlian DPIB SMK Negeri 5 Medan pada tahun ajaran 2020/2021 rata-rata siswa masih di bawah harapan. Hal ini yang didapat penulis pada saat observasi awal yang dilakukan di SMK Negeri 5 Medan sebagai berikut:

Tabel 1.1: Perolehan Nilai Ujian Harian Konstruksi dan Utilitas Gedung kelas XI Bidang Keahlian DPIB (Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan) SMK Negeri 5 Medan Semester Ganjil Tahun Ajaran 2020/2021.

Tahun Pelajaran	Nilai	Jumlah Siswa	Persentasi (%)	Predikat
2020/2021	90 – 100	3	9,68	Sangat Kompeten
	80 – 89	7	22,58%	Kompeten
	75 – 79	8	25,8%	Cukup Kompeten
	<75	13	41,94%	Tidak Kompeten
	Jumlah	31	100	

(Sumber: Guru Mata Pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung SMK Negeri 5 Medan).

Pada Tabel 1.1 perolehan nilai ujian harian Konstruksi dan Utilitas Gedung kelas XI Bidang Keahlian DPIB SMK Negeri 5 Medan tahun ajaran 2020/2021, dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang berlaku di SMK Negeri 5

Medan yaitu 75. Dari hasil observasi ada 31 orang siswa yang memperoleh nilai 90–100 dengan kategori sangat kompeten sebesar 9,68%, siswa yang memperoleh nilai 80–89 dengan kategori kompeten sebesar 22,58%, yang memperoleh nilai 75–79 dengan kategori cukup kompeten sebesar 25,8%, dan siswa yang memperoleh nilai <75 dengan kategori tidak kompeten yaitu sebesar 41,94%. Berdasarkan data yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa masih ada siswa yang belum memenuhi standart kelulusan yang ditetapkan sekolah.

Mengingat observasi ini dilakukan pada masa pandemi Covid-19, maka guru dituntut untuk lebih kreatif dalam melakukan proses kegiatan belajar mengajar, hal ini dilakukan agar proses pembelajaran tetap dapat berlangsung. Salah satu alternatif yang digunakan adalah kegiatan belajar mengajar secara *Online/Daring*. Dengan adanya pembelajaran daring, diharapkan pembelajaran tetap efektif dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Strategi adalah sebuah cara untuk mencapai hasil atau suatu tujuan tertentu, dan dimana dengan strategi yang baik maka akan mendapatkan hasil yang baik pula dari setiap tujuan yang telah ditentukan. Dapat dihubungkan dengan proses belajar mengajar, strategi yaitu cara yang dipilih untuk menyampaikan materi pelajaran dalam lingkungan pengajaran tertentu, yang meliputi sifat, lingkup, dan urutan kegiatan yang dapat memberikan pengalaman belajar kepada siswa.

Karakteristik dari *blended learning* secara umum adalah sebagai berikut: (a) kombinasi pembelajaran dari berbagai teknik model, gaya dan penyampaian serta teknologi yang beragam dalam pembelajaran (b) kombinasi pengajaran langsung, mandiri dan online. (c) kombinasi yang efektif dari cara penyampaian, cara mengajar dan gaya pembelajaran. (d) peran penting yang dimiliki pengajar dan

orang tua yaitu orangtua sebagai pendukung dan pengajar sebagai fasilitator.

Adapun tujuan dari *blended learning* yaitu (1) membantu pendidik untuk berkembang lebih baik di dalam proses belajar, sesuai dengan gaya belajar dan preferensi dalam belajar. (2) menyediakan peluang yang praktis realistis bagi guru dan pendidik untuk pembelajaran secara mandiri, bermanfaat, dan terus berkembang. (3) peningkatan penjadwalan fleksibilitas bagi pendidik, dengan menggabungkan aspek terbaik dari tatap muka dan instruksi online. Kelas tatap muka dapat digunakan untuk melibatkan para siswa dalam pengalaman interaktif, sedangkan kelas online memberikan pendidik, sedangkan porsi online memberikan para siswa dengan konten multimedia yang kaya akan pengetahuan pada setiap saat, dan di mana saja selama pendidik memiliki akses internet.

Pembelajaran tatap muka dan *online* atau yang biasa disebut dengan *blended learning* dapat dipadukan dengan model ADDIE (*Analysis, Desigh, Development, Implementation* dan *Evaluation*). Sehingga proses pembelajaran akan lebih menyenangkan. Di masa adanya pandemi Covid-19 *blende learning* mampu memberikan peningkatan fleksibilitas, suasana, hasil belajar dan kemampuan untuk menjangkau siswa secara global. *Blended learning* dalam penelitian ini adalah mengkombinasikan antara pembelajaran tatap muka dan pembelajaran secara online berbasis *Moodle*.

LMS (*Learning Management System*) adalah aplikasi yang mengotomasi dan memvirtualisasi proses belajar mengajar secara elektronik. *Learning Management System* (LMS) mempunyai ruang lingkup administrasi, penyampaian materi, penilaian, monitoring, dan komunikasi. Materi-materi dalam kompetensi pedagogik dan professional, yang dibuat dengan kemasan multimedia (teks,

animasi, video, *sound*) yang ada dalam LMS akan mempercepat (akselerasi) penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara optimal.

Kehadiran *Learning Management System* (LMS) mampu memberikan inovasi baru dalam dunia pendidikan dengan meluasnya penggunaan media komunikasi elektronik. Suasana pembelajaran LMS akan memaksa siswa memainkan peran aktif dalam pembelajaran. Hal ini karena pembelajaran *Learning Management System* (LMS) mengharuskan siswa untuk mencari materi dengan usaha inisiatif sendiri. Penggunaan LMS lebih fleksibel tanpa terikat ruang dan waktu. LMS mendukung siswa untuk belajar secara mandiri. Selain itu LMS mampu menghidupkan proses pembelajaran. Siswa dapat berdiskusi dengan yang lain sehingga membuat pembelajaran lebih terbuka. *Learning Management System* (LMS) yang dipakai saat ini sudah banyak jenisnya seperti *Edmodo*, *Schoology*, *Moodle*, *Kahoot*, *Claroline*, *Docebo*, *A Tutor*, *Chamilo*. dan masih banyak lagi. Dalam penelitian ini LMS (*Learning Management system*) yang akan digunakan peneliti salah satunya yaitu *Moodle*.

Dari uraian di atas penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah strategi pembelajaran *Blended Learning* menggunakan *Moodle* untuk mengetahui bagaimana validitas strategi pembelajaran ini untuk siswa kelas XI Bidang Keahlian DPIB SMK Negeri 5 Medan pada mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung.

Moodle adalah singkatan dari *Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment*. *Moodle* adalah *platform* yang bersifat *web-based*. Jadi, seluruh kegiatan belajar mengajar dilakukan dengan mengakses *website* menggunakan

browser.

Karakteristik dari *Moodle* itu sendiri yaitu sama halnya dengan belajar di dalam kelas, *Moodle* merupakan *platform* yang dibuat khusus sebagai sebuah sistem manajemen pembelajaran. *Moodle* adalah platform yang bersifat web-based. Jadi, seluruh kegiatan belajar mengajar dilakukan dengan mengakses *website* menggunakan *browser*. Platform ini bersifat *open source* dan bisa digunakan secara gratis. Dengan demikian, bisa menjadi solusi cara belajar mengajar yang murah tapi tetap efektif.

Pemanfaatan *Moodle* yaitu, di dunia *e-learning* Indonesia, *Moodle* lebih dikenal fungsinya sebagai *Course Management System* atau *LMS (Learning Management System)*. Dengan tampilan seperti halaman *web* pada umumnya, *Moodle* memiliki fitur untuk menyajikan kursus (*course*), di mana pengajar bisa mengunggah materi ajar, soal dan tugas. Murid bisa masuk *log* ke *Moodle* kemudian memilih kursus yang disediakan atau di-*enroll* untuknya. Aktivitas siswa di dalam *Moodle* ini akan terpantau progress dan nilainya.

Blende learning dapat dilakukan dengan *LMS (learning management sistem)* salah satunya yaitu aplikasi *Moodle*. Di mana *Moodle* dapat membantu guru dalam membuka kesempatan komunikasi yang luas kepada siswa agar siswa dapat lebih mudah untuk mengambil peran/bagian dalam diskusi dan kerja sama dalam tim. Selain itu, *Moodle* juga didukung oleh berbagai bentuk media seperti video, audio dan gambar yang dapat menarik minat siswa dan memudahkan siswa untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Dari karakteristik di atas, penelitian ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran *blended learning* berbasis *Moodle* efektif untuk digunakan dalam

menerapkan pembelajaran pada mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung di kelas XI Bidang Keahlian DPIB SMK Negeri 5 Medan, yang nantinya dapat mempermudah siswa untuk memahami materi menerapkan prosedur pembuatan gambar detail pondasi dan sloof, di mana penulis dapat membuat video animasi dan mengirim pembaharuan ke *course*, grup serta pesan pribadi dan memberikan umpan balik pada siswa. Penggunaan aplikasi *Moodle* dalam pembelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung mengakibatkan siswa kreatif bertanya dan menjawab pertanyaan yang diberikan baik secara langsung (di kelas) maupun melalui media *Moodle (Online)*. Siswa juga lebih bertanggung jawab terhadap tugas-tugas belajarnya karena aplikasi *Moodle* memberikan kemudahan bagi siswa untuk mengerjakan dan mengumpulkan tugas yang diberikan guru.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Strategi Pembelajaran *Blended Learning* Berbasis *Moodle* Pada Mata Pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung Kelas XI Bidang Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan di SMK Negeri 5 Medan”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

- 1.2.1. Proses belajar mengajar lebih berpusat pada guru bukan pada siswa padahal pada kurikulum 2013 siswa dituntut berperan aktif.
- 1.2.2. Metode pembelajaran pada mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung cenderung menggunakan metode ceramah dan penugasan.
- 1.2.3. Media pembelajaran kurang bervariasi.

- 1.2.4. Hasil belajar Konstruksi dan Utilitas Gedung siswa kelas XI Bidang Keahlian DPIB SMK Negeri 5 Medan semester ganjil tahun ajaran 2020/2021 masih terdapat sebagian siswa yang belum sesuai harapan sekolah.
- 1.2.5. Guru belum menerapkan Strategi Pembelajaran *blende learning* berbasis *Moodle* pada Mata Pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung.
- 1.2.6. Pandemi Covid-19 mengharuskan pembelajaran dari rumah secara daring.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan beberapa masalah yang telah teridentifikasi di atas, maka penulis membatasi masalah dengan memfokuskan permasalahan, agar ruang lingkup penelitian ini lebih terarah, terfokus, serta tepat tujuan. Dengan demikian, penelitian dibatasi pada permasalahan yaitu :

- 1.3.1. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Bidang Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 5 Medan Semester Ganjil Tahun Ajaran 2021/2022.
- 1.3.2. Mata pelajaran yang diajarkan dalam penelitian ini adalah Konstruksi dan Utilitas Gedung, materi ajar menerapkan prosedur pembuatan gambar detail pondasi dan sloof (KD) 3.7.
- 1.3.3. Strategi pembelajaran dalam pengembangan strategi pembelajaran ini adalah *blended learning* berbasis *Moodle*.
- 1.3.4. Hasil belajar yang ditinjau adalah pada ranah kognitif siswa kelas XI Bidang Keahlian DPIB SMK Negeri 5 Medan Semester Ganjil Tahun Ajaran 2021/2022.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan pembatasan masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1.4.1 Bagaimana prosedur pengembangan strategi pembelajaran *blended learning* berbasis *Moodle* pada mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung siswa kelas XI Bidang Keahlian DPIB SMK Negeri 5 Medan Semester Ganjil Tahun Ajaran 2021/2022 ?

1.4.2 Bagaimana kelayakan produk strategi pembelajaran *blended learning* berbasis *Moodle* ini pada mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung untuk siswa kelas XI Bidang Keahlian DPIB SMK Negeri 5 Medan ?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagaiberikut:

1.5.1. Mengetahui prosedur pengembangan strategi pembelajaran *blended learning* berbasis *Moodle* pada mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung siswa kelas XI Bidang Keahlian DPIB di SMK Negeri 5 Medan Semester Ganjil Tahun Ajaran 2021/2022.

1.5.2. Mengetahui kelayakan produk strategi pembelajaran *blended learning* berbasis *Moodle* pada mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung untuk siswa kelas XI Bidang Keahlian DPIB SMK Negeri 5 Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini tentunya diharapkan dapat memberikan manfaat dan informasi yang berguna bagi guru, siswa, sekolah, dan peneliti. Manfaat dari rancangan kelas

pembelajaran online ini siswa menjadi 2 (dua) yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru dan inovasi dalam pembelajaran yang selama ini sudah dilaksanakan dalam dunia Pendidikan. Rancangan kelas pembelajaran *blended learning* ini diharapkan dapat menjadi solusi sebagai upaya pencegahan penyebaran virus COVID-19, terkhusus mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung dan tetap dapat meningkatkan hasil pembelajaran pada siswa yang mengikutinya.

1.6.2. Manfaat praktis

a. Bagi Sekolah

Dapat memberikan sumbangsih pemikiran pada sekolah dalam usaha peningkatan mutu pembelajaran di sekolah.

b. Bagi Guru

Dapat menjadi usaha dalam perbaikan dan peningkatan kegiatan pembelajaran yang dapat menghasilkan rasa puas dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Dapat mengembangkan pembelajaran secara *blended learning* sehingga dapat menilai dan menginovasi pembelajaran yang dikelola.

c. Bagi Siswa

Dapat menikmati pembelajaran secara *blended learning* yaitu dapat dilaksanakan dengan tatap muka atau dengan online walau dalam masa sulit pandemi pada mata pelajaran tersebut dengan

tujuan pembelajaran yang jelas dan terarah.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Melatih dan mengembangkan kompetensi, wawasan, dan pengalaman mahasiswa (peneliti) dalam pembuatan karya ilmiah dan mengembangkan bentuk pembelajaran menyesuaikan kondisi pandemi berbasis daring.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Adapun spesifikasi produk yang diharapkan berupa strategi pembelajaran *blended learning* berbasis *Moodle* untuk kelas XI Bidang Keahlian DPIB mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung SMK Negeri 5 Medan sebagai berikut:

1.7.1. Materi yang ada pada strategi pembelajaran *blended learning* berbasis *Moodle* sesuai dengan KD 3.7 menerapkan prosedur pembuatan gambar detail pondasi dan sloof yang diajarkan di SMK Negeri 5 Medan pada semester ganjil.

1.7.2. *Platform learning management system* yang digunakan dalam pengembangan strategi pembelajaran *blended learning* ini adalah *Moodle*.

1.7.3. Strategi pembelajaran yang dihasilkan berupa *blended learning* berbasis *Moodle* disediakan petunjuk penggunaan media pembelajaran agar yang menggunakan tidak mengalami kesulitan atau kendala dalam penyampaian materi pembelajaran.

1.7.4. Strategi pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini memerlukan laptop/*smartphone* dan jaringan internet.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Penelitian “Pengembangan Strategi Pembelajaran *Blended Learning* Berbasis *Moodle* Pada Mata Pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung Kelas XI Bidang Keahlian DPIB SMK Negeri 5 Medan” perlu dilakukan untuk dapat membantu guru menyediakan media pembelajaran dalam menjelaskan media pembelajaran yang memiliki peran penting dalam bidang keahlian produktif dan kehidupan sehari-hari, sehingga siswa akan lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1. Asumsi

Beberapa asumsi yang mendasari pengembangan strategi pembelajaran *blended learning* berbasis *Moodle* pada mata pelajaran gambar teknik materi garis-garis gambar teknik berdasarkan bentuk dan fungsi garis ini adalah:

- a. Sekolah sudah memiliki seperangkat computer dan jaringan wifi yang mampu mengoperasikan program media pembelajaran sesuai spesifikasi dan sebagian siswa sudah memiliki laptop atau smartphone sendiri di rumah masing-masing. Guru mata pelajaran gambar teknik dan siswa sudah mampu mengoperasikan komputer, laptop maupun smartphone dan mampu mengoperasikan *Platform learning management system* sebagai media pembelajaran.
- b. Konstruksi dan Utilitas Gedung merupakan mata pelajaran kompetensi keahlian (C3), di mana tujuan dari mata pelajaran gambar teknik untuk membekali siswa pengetahuan dan keterampilan di bidang keahlian yang diketahui agar mampu menjadi lulusan yang memiliki kompetensi dan siap

bersaing di dunia kerja maupun melanjutkan ke jenjang pendidikan tinggi. Hal tersebut dapat dicapai dengan pembelajaran yang efektif dan suasana yang tidak membosankan sehingga materi yang disampaikan dapat diserap dengan baik dengan menggunakan media pembelajaran *blended learning*.

- c. Dengan pengembangan strategi pembelajaran *blended learning* dengan aplikasi *Moodle* yang didesain semenarik mungkin, dapat membantuguru dalam menyediakan media pembelajaran serta mampu membantu siswa dalam peningkatan hasil belajarnya.

1.9.2. Keterbatasan

Pengembangan strategi pembelajaran *blended learning* berbasis *Moodle* ini juga memiliki keterbatasan yaitu:

- a. Materi yang digunakan dalam mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung masih terbatas hanya KD 3.7 (prosedur pembuatan gambar detail pondasi dan sloof).
- b. Validitas strategi pembelajaran dilakukan oleh ahli media, dan ahli materi yang berada di lingkungan kampus Universitas Negeri Medan.



THE
Character Building
UNIVERSITY