

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Hasil belajar adalah sebuah tindakan evaluasi yang dapat mengungkap aspek proses berpikir (*cognitive domain*) juga dapat mengungkap aspek kejiwaan lainnya, yaitu aspek nilai atau sikap (*affective domain*) dan aspek keterampilan (*psychomotor domain*) yang melekat pada diri setiap individu peserta didik. Ini artinya melalui hasil belajar dapat terungkap secara holistik penggambaran pencapaian siswa setelah melalui pembelajaran (Sudijono 2012).

Hasil belajar siswa merupakan tolak ukur ataupun penilaian yang bisa dijadikan sebagai acuan berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran. Hasil belajar dapat berupa kemampuan – kemampuan yang dimiliki siswa. Kemampuan ini didapat setelah melalui dan menerima pengalaman – pengalaman dalam proses belajar yang diperoleh oleh siswa. Hasil belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru, (Depdikbud,1989-700).

Untuk mengetahui hasil belajar yang diperoleh oleh siswa maka dilakukan penilaian hasil belajar. Tinggi dan bagus nilai hasil belajar berarti proses pembelajaran telah sukses. Akan tetapi rendahnya hasil belajar siswa menunjukkan tidak tercapai dan suksesnya proses pembelajaran. Menurut Nana Sudjana (1995: 26) hasil belajar yang dicapai dipengaruhi dua faktor utama, yakni : faktor dalam diri dan faktor lingkungan.

Adapun menurut Slameto (2010:54) faktor – faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dikaji sebagai berikut : faktor internal yang meliputi : faktor jasmani (kesehatan dan cacat tubuh), faktor fisiologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kedisiplinan) dan faktor kelelahan (jasmani dan rohani); faktor eksternal yang meliputi : faktor keluarga (relasi antar keluarga, keadaan ekonomi keluarga, latar belakang kebudayaan keluarga), faktor sekolah (metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, disiplin siswa, keadaan gedung) dan faktor kegiatan masyarakat (media massa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat).

Penilaian hasil belajar adalah kegiatan penyetaraan hasil belajar siswa yang dilakukan melalui dua kegiatan pokok, yaitu kegiatan esesmen dan evaluasi. Esesmen dimaknai sebagai kegiatan pengumpulan hasil belajar, sedangkan evaluasi dimaknai sebagai kegiatan penyetaraan atau pengolahan hasil belajar. Standar penilaian pendidikan didefinisikan sebagai kriteria mengenai mekanisme, prosedur, dan instrument penilaian hasil belajar peserta didik.

Pada jenjang pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) penekanan penilaian hasil belajar siswa lebih banyak pada dimensi pengetahuan, diikuti dengan dimensi keterampilan, dan dimensi sikap (Permendikbud No. 66/2013). Di samping dalam ranah penilaian, cara pelaporan hasil belajar dalam raport juga mengalami perubahan yang signifikan. Hasil belajar siswa tidak hanya dikomunikasikan dalam bentuk angka – angka prestasi belajar, tetapi dalam bentuk deskripsi kemampuan (kompetensi) peserta didik yang diberikan dalam bentuk deskripsi kemampuan dengan kata – kata.

Memasuki era revolusi industry 4.0, yaitu era dimana perkembangan ilmu pengetahuan yang pesat ditunjang oleh perkembangan teknologi menuju terbentuknya masyarakat digital. Masyarakat digital yang mampu memiliki keterampilan abad 21 seperti keterampilan untuk belajar secara mandiri (*the ability to learn independently*), etika dan tanggung jawab (*ethicd and responsibility*), keterampilan komunikasi (*communication skills*), keterampilan berpikir (*thinking skills; critical thinking problem – solving, creativity, originality, strategizing*), kerja tim dan fleksibilitas (*team work and flexibility*), serta keterampilan digital (*digital skills*) dan keterampilan literasi. (Hana, Ridwan : 2020, 597).

Dalam mengembangkan pengetahuan siswa, guru ditantang untuk memadukan model pembelajaran dengan kemajuan teknologi informasi untuk mengimbangi gaya belajar siswa yang beragam. Model – model pembelajaran yang dikembangkan harus dapat berjalan selaras dengan perkembangan teknologi karena pemilihan model pembelajaran sangat berpengaruh terhadap tingkat keberhasilan belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mengembangkan kemampuan pengetahuan siswa melalui penggunaan media berbasis teknologi adalah model *blanded learning*.

Blanded learning adalah metode pembelajaran campuran yang menggabungkan metode pembelajaran langsung (*synchronous*) dan metode pembelajaran mandiri/tidak langsung yang dapat dilakukan kapan saja (*asynchronous*). Pembelajaran *Blanded Learning* terdiri dari pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka (*face to face*) langsung di kelas dan pembelajaran yang dilakukan secara daring melalui website (*e-learning*).

Pembelajaran berbasis *blended learning* dimulai sejak ditemukan komputer, walaupun sebelum itu juga sudah terjadi adanya kombinasi (*blended*). Terjadinya pembelajaran awalnya karena adanya tatap muka dan interaksi antara pengajar dan pebelajar, setelah ditemukan mesin cetak maka guru memanfaatkan media cetak. Pada saat ditemukan media audio visual, sumber belajar dalam pembelajaran mengkombinasi antara pengajar, media cetak, dan audio visual. Namun terminologi *blended learning* muncul setelah berkembangnya teknologi informasi sehingga sumber dapat diakses oleh pebelajar secara offline maupun online. Saat ini pembelajaran berbasis *blended learning* dilakukan dengan menggabungkan pembelajaran tatap muka, teknologi cetak, teknologi audio, teknologi audio visual, teknologi komputer, dan teknologi m-learning (*mobile learning*).

Sejarah *blended learning* yang berkembang di dunia pelatihan pada awalnya juga seperti yang dilakukan pada lembaga pendidikan yaitu sumber belajar utama adalah pelatih/fasilitator. Dengan ditemukannya teknologi komputer, pelatihan dilakukam menggunakan mainframe based yang dapat melakukan kegiatan pelatihan secara individual tidak bergantung pada waktu dan materi yang sama (Bersin, 2004). Perkembangan berikutnya pembelajaran yang tetap menggunakan basis komputer tetapi daya jangkauannya menjadi lebih luas melintasi pulau dan benua karena perkembangan teknologi satelit. Demikian pula, isi pelatihan dilakukan penyebarannya melalui CD ROM dan internet.

Definisi awal yang berpengaruh adalah Graham, yang mengusulkan bahwa sistem *blended learning* menggabungkan instruksi tatap muka dengan instruksi yang dimediasi komputer (Bonk, Graham, 2006). Ini mendefinisikan konsep dalam

dua mode penyampaian kursus, dan mendefinisikan *blended* atau campuran sebagai beberapa kombinasi dari dua model.

Pada saat Graham menawarkan definisi ini, komunikasi yang dimediasi komputer dipandang sebagian besar tidak sinkron dan berbasis teks. Karena aplikasi telekonferensi sudah umum, Friesen menyarankan perlunya mendefinisikan ulang "face-to-face" atau tatap muka (F2F) sebagai "co-present" atau bersama-sama. Bagi Friesen, *blended learning* menunjukkan berbagai kemungkinan yang disajikan dengan menggabungkan internet dan media digital dengan bentuk ruang kelas yang sudah mapan yang memerlukan kehadiran fisik bersama antara guru dan siswa (Friesen, 2017).

Komposisi *blended* yang sering digunakan yaitu 50/50, artinya dari alokasi waktu yang disediakan, 50% untuk kegiatan pembelajaran tatap muka dan 50% dilakukan pembelajaran online. Atau ada pula yang menggunakan komposisi 75/25, artinya 75% pembelajaran tatap muka dan 25% pembelajaran online. Demikian pula dapat dilakukan 25/75, artinya 25% pembelajaran tatap muka dan 75% pembelajaran online.

SMK Negeri 1 Lubuk Pakam merupakan salah satu Sekolah Menengah Kejuruan yang terletak di jalan Galang Tanjung Gabus 1 Kabupaten Deli Serdang yang berkewajiban untuk menciptakan lulusan yang memiliki kemampuan, keterampilan dan ahli dalam bidang keteknikan. SMK Negeri 1 Lubuk Pakam terbagi dalam beberapa program keahlian antara lain; Program keahlian teknik permesinan (TP), program keahlian teknik kendaraan ringan (TKR), Program keahlian teknik sepeda motor (TSM).

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 2 Juni 2022 hasil belajar pada mata pelajaran Teknik Pengelasan kelas X program keahlian Teknik Pemesinan belum optimal. Nilai rata-rata siswa masih dibawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hasil belajar siswa pada mata pelajaran teknik Pengelasan terlihat belum optimal. Pada tahun ajaran 2021/2022 yang dimana, kelas X TP 1 terdapat 20 siswa yang memiliki nilai ≤ 75 , 6 siswa yang memiliki nilai 76 – 80, 4 siswa yang memiliki nilai 81 – 89, 0 siswa yang memiliki nilai 90 – 100. Pada kelas X TP 2 terdapat 19 siswa yang memiliki nilai ≤ 75 , 6 siswa yang memiliki nilai 76 – 80, 5 siswa yang memiliki nilai 81 – 89, dan 0 siswa yang memiliki nilai 90 – 100. Dari data tersebut terlihat hasil belajar siswa pada mata pelajaran teknik Pengelasan pada kelas X TP 1, dan X TP 2 di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam masih belum memenuhi kriteria standart nilai ketuntasan belajar.

Berdasarkan hasil observasi di SMKN 1 Lubuk Pakam dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Teknik Pengelasan masih tergolong rendah hal ini dapat dilihat dari hasil ujian semester ganjil peserta didik pada tahun 2021/2022. Rendahnya hasil belajar siswa salah satunya dilatar belakangi oleh kurangnya pemahaman siswa atau kurang mendalami materi pembelajaran yang diberikan dan juga rendahnya minat belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari : (1) kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan kurangnya pertanyaan maupun tanggapan yang ditujukan untuk guru, (2) Kurangnya perhatian siswa pada materi yang diajarkan.

Paradigma pembelajaran yang dapat mengatasi kendala siswa dalam pembelajaran teori maupun praktik diperlukan untuk mengatasinya. Dalam proses

pembelajaran di era teknologi saat ini model pembelajaran *blanded learning* diperlukan dalam pembelajaran di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam. Seperti sudah dijelaskan *blanded learning* mampu mengatasi kejenuhan siswa dalam proses pembelajaran juga memotivasi siswa untuk mampu belajar mandiri dan juga mencari solusi dalam penyelesaian masalah juga membuat siswa lebih aktif dan mengambil peran dalam pendidikan.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa masih ada beberapa faktor yang menghambat siswa memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Permasalahan di atas dapat menggambarkan bahwa model pembelajaran berpengaruh dalam pencapaian hasil belajar siswa. Maka penelitian dengan judul Penerapan Model Pembelajaran Blanded Learning pada Mata Pelajaran Teknik Pengelasan Siswa Kelas X SMKN 1 Lubuk Pakam perlu dilakukan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa kelas X mata pelajaran Teknik Pengelasan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam masih tergolong rendah.
2. Kurangnya pemanfaatan teknologi dan media dalam penyampaian materi yang digunakan guru.
3. Rendahnya pemahaman *Blanded Learning* sebagai model pembelajaran dikarenakan kurangnya pengetahuan tentang konsep penerapan dan manfaat terhadap hasil belajar.

4. Siswa tidak serius dalam menanggapi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.
5. Siswa tidak mau bertanya kepada guru saat tidak memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, agar masalah yang telah disebutkan diatas untuk memperjelas penelitian dan mendapatkan hasil penelitian yang fokus maka perlu dilakukan batasan masalah. Penelitian ini berfokus untuk meneliti masalah Hasil Belajar Pengelasan siswa pada aspek Kognitif yang masih rendah dan juga penerapan Pembelajaran *Blanded Learning* , maka masalah yang dibahas difokuskan pada Penerapan Model Pembelajaran *Blanded Learning* pada Mata Pelajaran Teknik Pengelasan Siswa Kelas X SMKN 1 Lubuk Pakam TA 2022/2023.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah penerapan *Blanded Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran teknik Pengelasan dikelas X SMK Negeri 1 Lubuk Pakam?
2. Bagaimana Pemahaman siswa pada mata pelajaran teknik Pengelasan di kelas X SMK Negeri 1 Lubuk Pakam?

3. Apa saja faktor mendukung dan menghambat pembelajaran *Blanded Learning* agar dapat meningkatkan pemahaman siswa dikelas X SMK Negeri 1 Lubuk Pakam?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mendapatkan peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan *Blanded Learning*.
2. Untuk mengetahui faktor mendukung dan menghambat peningkatan hasil belajar siswa menggunakan pembelajaran *Blanded Learning*.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Dapat memberikan kontribusi terhadap teori yang dijadikan landasan dalam penelitian, menjadi sumbangan pemikiran didunia pendidikan, dan referensi dalam melaksanakan pembelajaran khususnya pada pelajaran teknik Pengelasan.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi peneliti, dapat menambah pengetahuan dan pengalaman peneliti dalam menyelesaikan permasalahan dilapangan. Serta sebagai syarat dalam menyelesaikan pendidikan program sarjana Universitas Negeri Medan.

- b. Penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai masukan bagi guru SMK Negeri 1 Lubuk Pakam untuk meningkatkan hasil belajar.
- c. Memberikan sumbangan pemikiran dan perbaikan dalam penanganan masalah model pembelajaran *Blanded Learning* terhadap hasil belajar siswa dimasa yang akan datang.

