

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Perkembangan teknologi informasi sangat berdampak besar terhadap berbagai aspek dalam kehidupan, aspek yang dipengaruhi adalah aspek Pendidikan. Kemajuan teknologi yang sangat memicu perkembangan ilmu pengetahuan dalam pendidikan dapat mengubah persepsi dan pola hidup manusia, dapat menimbulkan dampak positif dalam kehidupan manusia, mempercepat mengirim informasi ilmu pengetahuan yang dapat menembus dimensi ruang dan waktu. Pendidikan implementasi perkembangan teknologi informasi dapat meningkatkan mutu Pendidikan. Di era revolusi industri 4.0 guru harus memberikan inovasi baru terhadap pembelajaran yang disiapkan, siswa juga dituntut untuk menemukan gaya belajarnya lebih nyaman untuk diri sendiri. Menurut maharyanti begitu banyak jenis metode dan teknik pembelajaran pada perkembangan zaman yang semakin pesat seperti sekarang ini.

Pendidikan merupakan salah satu aspek terpenting dalam kehidupan menjadi tolak ukur ilmu pengetahuan yang didapat dalam pendidikan untuk mengetahui pemahaman dalam kehidupan yang akan datang. Pendidikan adalah sektor yang sangat terdampak dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Herlandy & Novalia, 2020). Pendidikan formal dilaksanakan di sekolah dari dasar, menengah, hingga pendidikan tinggi. Pendidikan juga membangun kualitas diri pada manusia agar menjadi Sumber Daya Manusia (SDM) yang siap menghadapi di era digitalisasi. Upaya pemerintah yaitu

membangun SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) untuk membentuk dan meningkatkan kompetensi diri pada peserta didik.

Pembelajaran di sekolah pada revolusi industri 4.0 memiliki kualitas yang tinggi sejalan dengan pesatnya perkembangan teknologi, salah satunya dengan memanfaatkan media komunikasi seperti *handphone*, laptop, komputer, dll. Pemanfaatan media menunjang pembelajaran dan mutu dalam pendidikan dapat berpengaruh terhadap semua aspek pendidikan. Pembelajaran harus dapat menyesuaikan dengan tuntutan di era digital dengan membuat model pembelajaran yang mengimplementasikan internet. internet mampu menjadi salah satu sumber belajar dan memudahkan mencari informasi. Peserta didik dalam penerimaan informasi lebih efisien dan lebih mudah dalam pemahaman, serta mendidik siswa dalam menunjang hasil belajar peserta didik. Pada saat ini pembelajaran pada abad 21 sudah memasuki era digitalisasi. Dimana banyak praktisi membuat pembelajaran *online* untuk mengembangkan dan merancang pembelajaran.

*E-learning* merupakan pemanfaatan kemajuan teknologi informasi yang digunakan untuk menjadi media pembelajaran dengan menyampaikan bahan ajar. dari beberapa penelitian efektivitas pembelajaran dengan menggunakan *e-learning* sangat efektif untuk peningkatan hasil pemahaman peserta didik. Namun dalam metode pembelajaran seperti ini tidak sepenuhnya dapat mengatasi seluruh kendala pembelajaran di masa pandemik. Pembelajaran yang dilaksanakan saat ini pemerintah ikut mengupayakan dengan membuat kurikulum darurat dengan metode pembelajarannya menggunakan *e-learning*. Metode seperti juga mempunyai dampak yang negatif dalam pembelajaran, salah satunya adalah

tingkat pemahaman yang kurang terhadap praktik langsung yang biasanya dilaksanakan disekolah.

Berdasarkan wawancara dengan bapak Didik Akhmadi, S. Kom. dan observasi yang telah dilakukan tanggal 11 Oktober 2021 keadaan yang terjadi di SMK Negeri 1 Cerme adalah banyak peserta didik yang merasa kurang mampu dalam mempelajari praktik keahlian, dikarenakan memang tidak pernah membuat atau memegang langsung alat/mesin atau *software* yang ada di sekolah. Dampak yang ditimbulkan pada hasil belajar peserta didik menurun. Guru pun juga hanya menyediakan pemberian materi dalam kelas *e-learning*. Tahapan belajar dan praktik keahlian yang dilakukan secara *online* pun dirasa kurang efektif dan kurang efisien. Permasalahan lain juga seperti komunikasi dalam interaksi antara guru dan peserta didik dirasa kurang, waktu pembelajaran daring sangat sedikit hingga menyebabkan target penyampaian materi tidak tercapai, guru tidak dapat memastikan penuh tolak ukur pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Dari permasalahan berikut, dibutuhkan adanya model pembelajaran yang menginginkan aktivitas dalam pembelajaran kegiatan belajar mengajar antara peserta didik dan guru lebih baik, sehingga meningkatkan dalam hasil belajar.

Pembelajaran sebelumnya pun seperti pembelajaran konvensional dan pembelajaran *online* pun juga dirasa kurang efektif terhadap pemahaman yang berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Permasalahan yang sudah dijelaskan menurut peneliti bahwa dibandingkan dengan *Blended Learning* menjadi pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran serta hasil belajar peserta didik di SMK Negeri 1 Cerme. Pembelajaran *Blended Learning* tentunya mampu

beradaptasi dengan keadaan pandemi dengan kegiatan belajar mengajar yang dapat dilakukan di berbagai waktu dan tempat. *Blended Learning* membutuhkan sarana yang digunakan *Blended Learning*.

*Blended Learning* adalah pembelajaran menggabungkan pembelajaran *online* dengan tatap muka yang saling melengkapi agar terciptanya pembelajaran yang efisien dan lebih efektif untuk peserta didik (Pratiwi & Silalahi, 2021). Dalam pembelajaran *Blended Learning* mampu memberikan opsi waktu yang lebih efisien dengan adanya pembelajaran di pandemi seperti ini. Evaluasi yang telah dilakukan di tengah semester untuk melakukan model *Blended Learning* untuk membantu pemahaman dalam kegiatan belajar mengajar secara praktik langsung dengan menggunakan sarana dan prasarana, seperti alat laboratorium, komputer, dll. Selain sarana prasarana media pembelajaran secara daring diharapkan lebih meningkatkan kegiatan belajar mengajar.

*Learning Management System* (LMS) adalah platform online berguna untuk mengelola pembelajaran daring pada LMS terdapat yang gratis dan berbayar, seperti *Google Classroom*, *Moodle*, *Blackboard*, *Dokeos*, *Edmodo* dan lain-lain. Untuk memilih LMS yang tepat harus sesuaikan kemampuan dan kebutuhan institusi. (Handoko et al., 2018) LMS adalah salah satu perangkat yang diciptakan untuk membantu dalam membuat, mendistribusikan dan mengatur dalam pembelajaran. selain itu di dalamnya tak hanya dengan pemberian materi, guru juga dapat mengelola aktivitas belajar dan juga dapat mengevaluasi pembelajaran. LMS dapat meringankan peserta didik untuk meneruskan pembelajaran di sekolah maupun di luar sekolah. Guru juga dapat membuat rancangan pembelajaran dengan berbagai media dalam bentuk digital seperti e-

*book*, animasi dan video. dengan demikian dapat meningkatkan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Salah satu aplikasi yang digunakan dalam pengelolaan adalah *Google Classroom*.

*Google Classroom* merupakan salah satu fitur produk yang bagian dari *Google Apps for Education* (GAFE) pada tahun 2014. *Google Classroom* menyediakan fasilitas yang dibutuhkan oleh guru untuk membuat dan menyelesaikan tugas dengan mudah, memberikan umpan balik secara efisien, dan berkomunikasi dengan kelas mereka dengan mudah. Metode pengajaran tradisional saat ini adalah pembelajaran yang berpusat pada guru dimana dosen menggunakan alat bantu visual berupa *slide presentasi* dan *visualizer* (Shaharaneet al., 2016). Selain *Google Classroom* juga mempunyai beberapa layanan lain seperti *google drive*, *google mail*, *google docs* dll.(Hidayat & Sudibyo, 2018). Hal ini dapat memanfaatkan *Google Classroom* dalam mendorong pembelajaran dalam *Blended Learning*.

Hasil belajar diartikan sebagai kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik sesudah mendapat pengalaman belajarnya, adalah terbentuk konsep. Proses Pembelajaran memiliki peranan sangat penting terhadap hasil belajar yang menjadikan tolak ukur pemahaman peserta didik setelah melakukan pengalaman belajar mendapatkan pengalaman belajar (Rusman, 130:2017). Hasil belajar peserta didik juga dapat mengukur derajat pemahaman terhadap materi pembelajaran yang melalui evaluasi setiap kegiatan belajar mengajar (Surya, 93:2009). Terdapat beberapa kategori dari hasil belajar yaitu, informasi verbal. Keterampilan intelektual, strategi kognitif, keterampilan motorik dan sikap. Pada penelitian ini lebih mengarah hasil belajar peserta didik ranah kognitif. Dapat

mengetahui tentang proses pembelajaran hasil belajar intelektual melihat dari evaluasi dari C1 hingga C3.

Salah satu mata pelajaran yang terdapat di jurusan multimedia adalah Desain Media Interaktif. Pada mata pelajaran mengkombinasikan segala unsur multimedia yang sudah dipelajari dalam mata pelajaran sebelumnya, sehingga peserta didik mampu menjadi lebih kreatif dalam berbagai unsur multimedia. Peneliti memilih subjek kelas 12 dikarenakan mata pelajaran ini berada di semester 5 dan 6, selain itu kelas akhir ini dengan peserta didik yang lebih mampu memahami dan lebih memiliki pengalaman belajar yang lebih baik dari pada kelas bawahnya.

Adapun penelitian yang relevan telah dilakukan oleh Fhadilah dkk. (2021) melakukan penelitian tindakan kelas berjudul “Efektivitas Penerapan Model *Blended Learning* Berbasis *Google Classroom* Ditinjau dari Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasa Trigonometri Kelas XI IPA-1 SMA Hang Tuah 4 Surabaya”. Hasil pada penelitian ini efektif untuk digunakan karena pada hasil peningkatan skor motivasi belajar yang sebelumnya rata-rata sesudah terjadi penerapan dengan rata-rata 48,71. Dan skor hasil belajar menjadi setelah diberi penerapan dengan rata-rata 83,79.

Penelitian yang selanjutnya yang dilakukan oleh Dian, Puput, Dwi (2021) melakukan penelitian yang berjudul “Model Pembelajaran *Blended Learning* Berbasis *Google Classroom* Terhadap Hasil Belajar Matematika” Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *Blended Learning* berbasis *Google Classroom* lebih efektif terhadap hasil belajar

matematika siswa kelas VII SMP Pancasila Dander pada materi segiempat tahun pelajaran 2020/2021

Adapun penelitian yang ketiga yang telah dilakukan oleh Hendri Panggayuh (2021) dengan judul “Efektivitas Model Pembelajaran *Blended Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 5 Muara Teweh Tahun Pelajaran 2020/2021”. Hasil pada penelitian ini terdapat peningkatan hasil belajar ranah kognitif 7,5%, ranah afektif 19,25%, selain itu pelaksanaan & hasil tindakan. Maka kesimpulan penggunaan model pembelajaran *Blended Learning* meningkatkan hasil belajar ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

Latar belakang dari hasil observasi menjadi inovasi melakukan penelitian yang berjudul “Efektivitas *Blended Learning* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Desain Multimedia Interaktif XII Multimedia SMKN 1 Cerme”.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat diambil rumusan masalah adalah “Bagaimana efektivitas model pembelajaran *Blended Learning* pada mata pelajaran desain multimedia interaktif terhadap hasil belajar peserta didik kelas XII di SMK Negeri 1 Cerme?”

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pemaparan rumusan masalah diatas, maka tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *Blended Learning* menggunakan *Google Classroom* pada mata pelajaran desain multimedia interaktif terhadap hasil belajar peserta didik kelas XII SMK Negeri 1 Cerme.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk seluruh pihak terlibat sebagai berikut:

1. Bagi guru

Dapat memberikan kontribusi positif bagi upaya guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan dapat solusi praktis dalam penerapan model pembelajaran.

2. Bagi siswa

Dampak yang diharapkan dapat membantu meningkatkan hasil belajar sehingga pemahaman konsep pembelajaran pada mata pelajaran dapat lebih jelas dan mudah dipahami

3. Bagi Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan model pembelajaran dengan penggunaan teknologi di sekolah dan dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran pada sekolah

4. Manfaat bagi Peneliti

Mampu memberi kontribusi dan memberikan pengalaman dalam mengakses dan mengajar dengan menggunakan pembelajaran *Blended Learning*

#### **E. Batasan Penelitian**

Batasan masalah guna untuk menghindari penyimpangan ataupun pelebaran pokok suatu masalah. Batasan masalah peneliti sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran *Blended Learning*

2. Aplikasi pendukung yang digunakan *Google Classroom*
3. Pembelajaran ini terbatas dalam mata pelajaran Desain Multimedia Interaktif pada materi Prinsip - Prinsip Desain *User Interface*
4. Penelitian ini diujikan pada siswa kelas XII Multimedia SMK Negeri 1 Cerme
5. Hasil belajar peserta didik mengarah pada ranah kognitif

#### **F. Definisi Istilah**

1. Efektivitas adalah bagaimana cara melakukan tugas untuk tercapainya sasaran dibutuhkan usaha dan sumber daya untuk mewujudkan tujuan.
2. *Blended Learning* merupakan suatu pembelajaran yang mengkombinasikan antara pembelajaran secara tatap muka dan *online*.
3. *Learning Management System* (LMS) adalah salah satu perangkat yang diciptakan untuk membantu dalam membuat, mendistribusikan dan mengatur dalam pembelajaran.
4. *Google Classroom* merupakan salah satu aplikasi ruang kelas yang ada di google, di dalam aplikasi tersebut guru dapat memberikan materi, tugas, dengan banyak fitur yang ada.
5. Hasil Belajar merupakan suatu tolak ukur atau standar tertentu dalam menunjukkan keberhasilan seseorang tentang pembelajaran yang diberikan terhadap guru. Dari penelitian ini merupakan hasil belajar secara kognitif.