

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sebuah proses pembelajaran tidak terlepas dari kegiatan belajar dan mengajar. Belajar memiliki makna yang luas, belajar tidak hanya berpatokan pada aktivitas berfikir di otak saja tetapi juga merupakan proses perubahan tingkah laku setiap individu. Suyono dan Harianto (2014: 14) mengatakan bahwa belajar merujuk pada proses perubahan perilaku atau proses struktur kognitif seseorang berdasarkan praktik, pengalaman atau hasil interaksi aktifnya di lingkungan atau sumber-sumber pembelajaran yang ada di sekitarnya. Dengan belajar diharapkan manusia mengalami suatu perubahan, perubahan tersebut adalah perubahan ke arah yang positif. Sehingga setiap individu dapat mengaktualisasikan diri serta menggali kemampuan sendiri untuk diterapkan dalam lingkungan. Untuk mewujudkan perubahan tersebut maka diperlukan suatu pendidikan.

Pendidikan merupakan suatu proses yang berlangsung seumur hidup yang bisa dilakukan kapan dan dimana saja. Rasyid & Mujtahidin (2014: 4) berpendapat bahwa pendidikan adalah suatu pengalaman belajar, sehingga pendidikan dapat pula didefinisikan sebagai keseluruhan pengalaman belajar setiap orang sepanjang hidupnya. Oleh karena itu Indonesia perlu terus mengembangkan dan meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas yaitu manusia yang memiliki kecenderungan kuat untuk mengembangkan potensinya, baik sosial, intelektual

maupun moral spiritual yang dimilikinya secara optimal. Proses mengoptimalkannya yaitu melalui upaya pendidikan yang terarah dan berencana. Karena dengan adanya pendidikan maka dapat membawa Indonesia untuk lebih maju dan siap dalam menyongsong peradaban. Hal ini sesuai dengan fungsi dan tujuan pendidikan nasional yang dirumuskan pemerintah dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa:

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Uraian dalam pasal 3 tersebut merupakan tujuan pelaksanaan pendidikan. Pelaksanaan pendidikan saat ini tidak terlepas dengan penggunaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini sudah berkembang dengan pesat. Dengan berkembangnya IPTEK tersebut dapat membawa manfaat bagi manusia selama itu digunakan dengan baik dan bijak. Perkembangan teknologi dan komunikasi membawa dampak pada semua bidang tidak terkecuali pada bidang pendidikan. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) merupakan salah satu faktor penting yang memungkinkan kecepatan transformasi ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Dengan adanya IPTEK yang semakin hari semakin berkembang, guru diharapkan untuk lebih kreatif dan inovatif dalam pelaksanaan pembelajaran, sehingga peserta didik lebih aktif karena salah satu peran guru adalah sebagai fasilitator peserta didik. Menurut Sanjaya (2014: 23) agar dapat melaksanakan peran sebagai fasilitator maka guru dituntut untuk mampu mengorganisasikan berbagai jenis media dan dapat

memanfaatkan berbagai sumber belajar serta dapat mengikuti perkembangan teknologi mutakhir.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dalam dunia pendidikan, maka semakin bervariasi pula media pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru saat pembelajaran. Menurut Sadiman dkk (2003: 6) media adalah sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan agar dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses belajar terjadi. Oleh sebab itu dengan adanya media pembelajaran maka peserta didik akan lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran karena dengan media peserta didik akan tertarik untuk belajar sehingga otak bisa berfungsi secara optimal.

Sistem komputer adalah salah satu bagian dari paket keahlian jurusan rekayasa perangkat lunak (RPL), teknik komputer jaringan (TKJ) dan multimedia untuk kelas X. Sistem komputer merupakan mata pelajaran produktif yang mempelajari mengenai materi tentang konsep dasar dari sistem komputer dari sisi perangkat kerasnya. Pada mata pelajaran sistem komputer salah satu yang dipelajari yaitu mempelajari tentang struktur dan fungsi CPU. CPU merupakan komponen terpenting dari sistem komputer, CPU juga disebut sebagai otak dari komputer. Ada empat struktur utama di dalam sebuah komputer, yaitu CPU, memori, perangkat input, dan output (Haryanto & Sucipto, 2013: 9).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di SMK Negeri 2 Bangkalan pada tanggal 2 November 2018 terhadap guru mata pelajaran sistem komputer diperoleh informasi bahwa peserta didik kurang antusias dalam mengerjakan tugas apalagi ketika presentasi. Ketika diberi tugas beberapa siswa keesokan harinya tidak masuk sekolah. Pada saat pembelajaran sistem komputer guru sering

menggunakan metode ceramah, diskusi, dan presentasi. Selama pembelajaran sistem komputer ini guru merasa kekurangan jam tatap muka untuk bisa mencapai semua materi diterima oleh peserta didik sehingga itu berdampak pada hasil belajar peserta didik. Pada kelas X RPL 1 dan kelas RPL 2 rata-rata hasil belajar mata pelajaran sistem komputer kurang dari standart KKM yaitu kurang dari 70. Hal ini terlihat pada nilai PTS pada kelas X RPL hanya 49% yang di atas KKM dan 51 % dibawah KKM.

Suatu upaya dalam membantu peserta didik untuk memengaruhi hasil belajar maka suatu proses pembelajaran diusahakan inspiratif, inovatif, menyenangkan dan nyaman. Oleh karena itu, guru diharapkan harus memilih model, metode ataupun media pembelajaran yang cocok untuk diterapkan pada saat pembelajaran. Guru juga bisa memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada untuk proses pembelajaran seperti pembelajaran *blended learning*. Menerapkan model pembelajaran *blended learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian yang dilakukan Dziuban, Hartman dan Moskal (dalam Dwiyogo, 2018: 61) menemukan bahwa *blended learning* memiliki potensi meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran *blended learning* bertujuan untuk memfasilitasi kegiatan belajar dengan menyediakan berbagai sumber belajar sehingga sumber belajar tidak hanya berasal dari guru saja tetapi bisa memanfaatkan teknologi yang ada. Salah satu media yang mendukung pembelajaran *blended learning* yaitu adanya media pembelajaran *e-learning*.

Model pembelajaran *blended learning* di dalamnya dapat memanfaatkan berbagai media dengan memanfaatkan teknologi informasi salah satunya yaitu memanfaatkan media *e-learning* edmodo, karena pada dasarnya pembelajaran

blended learning merupakan suatu perpaduan antara pembelajaran konvensional dan *online*. Seperti yang dikemukakan oleh Dwiyo (2018: 60) pembelajaran *blended learning* (PBBL) merupakan pembelajaran yang mengkombinasikan strategi penyampaian pembelajaran menggunakan tatap muka, pembelajaran berbasis komputer (*offline*), dan komputer secara *online*. Pembelajaran dengan menggunakan komputer secara *online* yaitu dengan memanfaatkan media *e-learning* dalam pelaksanaan pembelajaran. Media *e-learning* merupakan suatu bentuk pemanfaatan internet sebagai bagian dari pembelajaran di lingkungan sekolah. *The ILRT of Bristol University* dalam (Suartama & Tastra, 2014:11) mendefinisikan *e-learning* sebagai penggunaan teknologi elektronik yang memiliki fungsi mengirim, mendukung dan meningkatkan pengajaran, pembelajaran dan penilaian.

Berdasarkan penelitian yang relevan yaitu penelitian yang dilakukan oleh Marini, dkk (2017 :87) yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran *Blended Learning* Berbantuan Media Aplikasi *Quipper School* terhadap Minat, Kemandirian, dan Hasil Belajar pada Materi Gelombang Mekanik Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Cawas” menunjukkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar fisika, kelompok yang belajar dengan *blended learning* dengan siswa yang belajar konvensional dengan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Kelas *blended learning* memiliki peningkatan hasil belajar lebih baik dibanding kelas konvensional.

Adapun penelitian yang Khofifah (2016: 981) dengan judul “pengaruh model pembelajaran *blended learning* terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa kelas XI TEI pada mata pelajaran komunikasi data dan *interface* di SMK Negeri Jetis Mojokerto ” yang menyimpulkan bahwa berdasarkan hasil rata rata

masing-masing kelas yaitu kelas kontrol 81,20 dan kelas eksperimen 87,20 yang berarti hasil belajar kelas eksperimen yang menggunakan model *blended learning* lebih unggul dari pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Mangabarani, dkk (2016) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Blended learning* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Pitumpanua Kab.Wajo (*Studi Pada Materi Pokok Sistem Periodik Unsur*)” juga menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Blended learning* terhadap hasil belajar siswa “.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Model Pembelajaran *Blended learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Kelas X RPL SMK N 2 Bangkalan**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *blended learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sistem komputer kelas X RPL SMK N 2 Bangkalan?
2. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *blended learning* pada mata pelajaran sistem komputer kelas X RPL SMK N 2 Bangkalan?
3. Bagaimana respon siswa terhadap model pembelajaran *blended learning* pada mata pelajaran sistem komputer kelas X RPL SMK N 2 Bangkalan?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pemaparan rumusan masalah di atas, maka tujuan dilakukannya penelitian ini adalah:

1. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *blended learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sistem komputer kelas X RPL SMK N 2 Bangkalan.
2. Mengetahui keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *blended learning* pada mata pelajaran sistem komputer kelas X RPL SMK N 2 Bangkalan.
3. Mengetahui respon siswa terhadap model pembelajaran *blended learning* pada mata pelajaran sistem komputer kelas X RPL SMK N 2 Bangkalan.

1.4 Batasan Penelitian

Agar tidak terjadi perluasan masalah yang diteliti, maka peneliti membatasi permasalahan yang diteliti agar lebih jelas. Batasan masalah yang terdapat pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian dilakukan di SMK N 2 Bangkalan
2. Penelitian dilakukan di kelas X RPL 1 dan X RPL 2
3. Penelitian diterapkan pada mata pelajaran sistem komputer dengan materi Struktur dan Fungsi CPU
4. Penelitian menggunakan media pembelajaran *e-learning* yaitu edmodo
5. Hasil belajar dibatasi pada ranah kognitif

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk seluruh pihak yang langsung maupun tidak langsung terlibat dalam dunia pendidikan.

1. Bagi guru

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif kepada guru agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran
- b. Penelitian ini diharapkan dapat memberi solusi kemudahan dalam pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran sistem komputer.

2. Bagi siswa

- a. Penelitian ini diharapkan dapat membantu memengaruhi hasil belajar sehingga pemahaman tentang konsep pembelajaran pada mata pelajaran sistem komputer dapat lebih bermakna dan mudah dipahami.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa tetap dapat belajar sekalipun tidak hadir secara fisik di kelas.

3. Bagi Peneliti Lain

- a. Penelitian ini diharapkan dapat membantu peneliti lain untuk meneliti pengaruh model pembelajaran *blended learning*.