

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan adalah bagian penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan adalah “serangkaian proses dan hasil. Pendidikan sebagai hasil, merujuk pada hasil interaksi manusia dengan lingkungannya. Yaitu berupa perubahan dan peningkatan kognitif, afektif, dan psikomotorik” (Ahmadi, 2016). Seiring dengan perkembangan zaman, proses pembelajaran tidak hanya dilakukan secara tatap muka. Namun juga dapat dilakukan dari jarak jauh atau dikenal dengan pembelajaran daring.

Sejak COVID-19 diumumkan masuk ke Indonesia, pembelajaran daring menjadi proses pembelajaran yang dijadikan sebagai solusi dalam pelaksanaan proses pendidikan di Indonesia. Dari surat edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease 2019 (COVID-19), serta Surat Edaran Sekretariat Jenderal Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease 2019 (COVID-19). Pemerintah mewajibkan seluruh tenaga kependidikan dan peserta didik untuk melaksanakan proses pembelajaran jarak jauh atau dapat dikatakan pembelajaran daring, dalam upaya untuk memutus rantai penyebaran corona di Indonesia.

Proses pembelajaran daring tersebut, dilaksanakan melalui media pembelajaran seperti google meet, Microsoft Teams, zoom, google classroom,

quizizz dan lain-lain. Dalam hal ini, model pembelajaran blended learning menjadi model yang paling umum digunakan saat situasi pandemik berlangsung. Dari hasil wawancara disimpulkan bahwa saat proses pembelajaran, pendidik menggunakan blended learning melalui model flex. Dimana materi pembelajaran akan dikirimkan secara online melalui google classroom, kemudian peserta didik diarahkan untuk belajar mandiri mempelajari materi tersebut dan berdiskusi secara kelompok melalui aplikasi google meet atau zoom dan tetap dipantau oleh pendidik. Namun penggunaan blended learning melalui model flex ini, membuat peserta didik kesulitan dalam memahami materi.

Berdasarkan hasil studi dokumentasi tentang hasil belajar siswa kelas X TKJ di SMK Negeri 4 Gorontalo pada mata pelajaran Sistem Komputer, khususnya materi sistem bilangan menunjukkan bahwa pencapaian peserta didik terhadap hasil belajar tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Maksimum (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 75. Peserta didik yang tuntas pada materi tersebut hanya berjumlah 9 orang dari 40 siswa, dimana presentasi ketuntasannya yaitu 22,50%.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka penelitian ini dilakukan untuk mengukur seberapa besar pengaruh model pembelajaran blended learning terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan rujukan dalam memilih model pembelajaran yang tepat dalam pelaksanaan proses pembelajaran agar lebih efektif.

## **1.2 Rumusan Masalah**

1. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran blended learning pada mata pelajaran sistem komputer di SMK Negeri 4 Gorontalo terhadap hasil belajar siswa?
2. Faktor apa saja yang mempengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sistem Komputer di SMK Negeri 4 Gorontalo?

## **1.3 Ruang Lingkup**

Berdasarkan rumusan masalah di atas. Peneliti hanya berfokus pada:

1. Hanya meneliti di kelas X TKJ Jurusan TKJ ,
2. Hanya akan meneliti di mata pelajaran Sistem Komputer materi sistem bilangan tahun ajaran 2020/2021,
3. Peneliti hanya mengukur faktor instrumental yaitu penerapan model pembelajaran dari seluruh faktor yang mempengaruhi hasil belajar,
4. Model pembelajaran yang digunakan adalah blended learning dengan model flex,
5. Data hasil belajar didapatkan dari studi dokumentasi yang diukur oleh pendidik dengan melakukan tes formatif,
6. Uji validitas instrument menggunakan korelasi pearson product moment dengan bantuan SPSS,
7. Uji reliabilitas menggunakan formula alpha cronbach's ( $\alpha$ ) dengan bantuan SPSS,
8. Uji normalitas data menggunakan metode uji kolmogorov smirnov dengan bantuan SPSS,

9. Uji statistik yang digunakan adalah analisis regresi linear sederhana.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengukur seberapa besar pengaruh model pembelajaran blended learning pada mata pelajaran Sistem Komputer di SMK Negeri 4 Gorontalo terhadap hasil belajar siswa.
2. Untuk mengetahui faktor apa saja yang mempengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sistem Komputer di SMK Negeri 4 Gorontalo.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian tersebut, manfaat dari penelitian ini yaitu :

1. Manfaat Teoritis
  - a. Diharapkan dapat menambah kajian pengetahuan untuk penelitian selanjutnya mengenai model pembelajaran blended learning.
2. Manfaat Praktis
  - a. Dapat dijadikan bahan acuan oleh pendidik dalam memperbaiki proses pembelajaran agar lebih efektif.
  - b. Dapat dijadikan referensi oleh pihak sekolah agar dapat menggunakan model pembelajaran yang sesuai.
  - c. Dapat dijadikan sebagai motivasi kepada siswa agar mengikuti proses pembelajaran dengan baik.