

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan kejuruan atau vokasi direncanakan untuk menyiapkan siswa agar mampu memasuki dunia kerja serta dapat mengembangkan sikap keprofesionalannya dibidang kejuruan. Menurut Caillods (1994, hlm. 241), pendidikan kejuruan merupakan instrumen yang sangat diperlukan untuk meningkatkan mobilitas tenaga kerja, kemampuan beradaptasi dan produktivitas, sehingga memberikan kontribusi bagi daya saing serta meningkatkan dan menyelesaikan ketidakseimbangan pasar tenaga kerja. Pendidikan kejuruan terdiri dari semua transfer keterampilan, formal dan informal, yang dibutuhkan dalam peningkatan kegiatan produktif masyarakat (Carnoy, 1994, hlm. 221).

Visi pendidikan kejuruan masa depan memang sulit diprediksi dan menjadi tantangan untuk berubah. Volmari dkk. (2009, hlm. 11-12) memberikan beberapa gambaran perubahan pendidikan kejuruan masa depan yang lebih menekankan adanya kolaborasi antara institusi pendidikan dan dunia kerja, networking antar pemangku kepentingan baik lokal maupun nasional, pemanfaatan jaringan teknologi informasi dan komunikasi, kebutuhan yang dipersepsikan secara holistik, mengacu pada kebutuhan siswa dan pembelajaran mandiri, dan pentingnya persyaratan kompetensi pedagogi, *networking* dan komunikasi bagi guru dan instruktur pendidikan kejuruan. Berdasarkan visi pendidikan kejuruan masa depan yang dikemukakan oleh Kristiina Volmari dkk tersebut, sesuai dengan konteks pendidikan di Indonesia, salah satu poin penting menghadapi era masyarakat ekonomi ASEAN adalah peningkatan efektivitas proses belajar mengajar di pendidikan kejuruan sehingga lulusan pendidikan kejuruan Indonesia dapat lebih berkualitas dan mampu mengambil peran yang besar dalam kancah ketenagakerjaan di level negara-negara di Asia Tenggara.

Setelah lulus, diharapkan menjadi individu yang produktif dan mampu bekerja serta memiliki kesiapan untuk menghadapi persaingan dunia kerja sesuai bidang keahlian yang dimilikinya. Seperti yang diungkapkan Finch dan Crunkilton (dalam Oluwasola, 2014, hlm. 22) bahwa kompetensi vokasional secara khusus adalah tugas, keterampilan, sikap, nilai dan apresiasi yang dianggap penting. Sekolah Menengah Kejuruan adalah sekolah yang mempersiapkan siswanya dengan kompetensi keahlian di bidang tertentu sesuai jurusan yang ada di sekolah untuk dapat memasuki dunia kerja. Diharapkan dengan adanya kompetensi keahlian yang telah dimiliki maka siswa dapat terampil, terdidik dan professional serta menguasai IPTEK secara optimal, sehingga siswa lulusan SMK siap untuk menjadi tenaga kerja dan mampu bersaing. Lulusan Sekolah Menengah Kejuruan setelah diharapkan mampu diterima di lapangan kerja diberbagai dunia usaha dan industri, tapi yang terjadi dilapangan masih banyak lulusan Sekolah Menengah Kejuruan yang belum bekerja sehingga memperbanyak pengangguran. Untuk mengantisipasi masalah pengangguran ini, maka perlu disiapkan tenaga kerja yang kompeten sesuai dengan tuntutan dunia kerja.

Keberadaan pendidikan kejuruan menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa Pendidikan Kejuruan merupakan pendidikan yang mempersiapkan peserta didik untuk dapat bekerja dalam bidang tertentu. Hal ini dipertegas kembali melalui Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan yang menjadi acuan dasar untuk pemenuhan standar minimal pendidikan. Adapun standar minimal pendidikan yang ditentukan oleh Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 dalam Pasal 2 ayat 1 terdiri atas: (1) Standar Isi; (2)

Janner Simarmata, 2017

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING DALAM MENINGKATKAN KOMPETENSI SISWA SMK**  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Standar Proses; (3) Standar Kompetensi Lulusan; (4) Standar Pendidik dan Tenaga Kependidikan; (5) Standar Sarana dan Prasarana; (6) Standar Pengelolaan; (7) Standar Pembiayaan; (8) Standar Penilaian Pendidikan. Dari beberapa standar tersebut, maka standar minimal dari standar proses harus dipenuhi untuk meningkatkan kompetensi dan kualitas peserta didik.

Pada implementasi standar proses pendidikan, guru memiliki peran dan kedudukan yang cukup signifikan dalam proses pembelajaran. Sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Pasal 4 tentang Guru dan Dosen yang menyatakan sebagai berikut.

Kedudukan guru sebagai tenaga profesional sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 ayat (1) berfungsi untuk meningkatkan martabat dan peran guru sebagai agen pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional

Terkait dengan peran guru sebagai agen pembelajaran, guru dituntut dapat memberikan pembelajaran secara optimal dengan menggunakan berbagai metode dan model pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa. Paolini (2015, hlm. 21) menegaskan seorang guru harus memprioritaskan materi yang mereka ajukan untuk memastikan bahwa hal itu sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sedangkan Benny (2010, hlm. 18) mengatakan bahwa implementasi perancangan sistem pembelajaran adalah untuk menjadikan pembelajaran yang berhasil, serta dapat membantu siswa dalam mencapai kompetensi yang diinginkan oleh siswa. Sementara, Djohar (2003, hlm. 1) dalam tulisannya menyebutkan bahwa pendidikan kejuruan/vokasi dituntut untuk menyiapkan sumber daya manusia (SDM) yang profesional agar dapat berkontribusi besar terhadap pencapaian tujuan pembangunan nasional, agar tujuan pendidikan kejuruan untuk mempersiapkan siswa sebagai individu memiliki kemampuan yang berguna terhadap pengembangan dirinya sendiri.

Tantangan terbesar dalam persaingan global yang semakin ketat adalah bagaimana cara untuk meningkatkan daya saing bangsa terutama meningkatkan karya-karya yang berkualitas dan mampu bersaing supaya kemajuan bangsa ini dapat tercapai. Untuk mewujudkan kemajuan bangsa ini maka harus dengan proses pembelajaran yang bermutu agar menghasilkan lulusan yang berwawasan luas, profesional, unggul, berpandangan jauh ke depan, memiliki kepercayaan diri dan harga diri yang tinggi. Untuk mewujudkan itu maka diperlukan cara atau strategi yang tepat yaitu dengan mengembangkan pengetahuan siswa berdasarkan kemampuan, sikap, sifat dan tingkah laku siswa agar siswa menyenangi proses pembelajaran, perlu meningkatkan sarana pembelajaran, dan penyelenggaraan pendidikan yang sesuai dengan jenjang pendidikan. Mutu lulusan berhubungan dengan proses pelaksanaan pembelajaran yang dipengaruhi oleh kurikulum, guru, proses pembelajaran, sarana dan prasarana, alat bantu dan bahan, manajemen sekolah, lingkungan sekolah dan lapangan latihan kerja siswa. Namun hal ini pada kenyataannya yang terjadi di lapangan bahwa pelaksanaan pembelajaran masih banyak yang belum berjalan dengan baik, ini disebabkan karena terbatasnya guru, sarana dan prasarana pembelajaran.

Mutu lulusan yang kompeten sangat ditentukan oleh mutu proses pembelajaran yang disusun berdasarkan tuntutan kurikulum untuk menghasilkan mutu lulusan yang kompeten. Kompetensi lulusan siswa akan menjadi salah satu tolak ukur keberhasilan pembelajaran terhadap implementasi kurikulum. Tapi kenyataannya yang terjadi di Sekolah sebagai satuan mikro penyelenggara proses pembelajaran menunjukkan bahwa hasil pembelajaran yang dicapai oleh siswa pada beberapa mata pelajaran produktif masih belum maksimal. Tabel 1.1 adalah data hasil survei pada salah satu SMK di Bandung (2016) tentang pencapaian kompetensi siswa pada mata pelajaran produktif.

**Janner Simarmata, 2017**

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING DALAM MENINGKATKAN KOMPETENSI SISWA SMK**  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tabel 1.1  
Uji Kompetensi Memahami Rancang Bangun Jaringan

No	Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi Perolehan Nilai		Ketuntasan Belajar
			Jumlah Siswa	Persentase	
1.	9,00-10,00	A	0	0,00	41,18%
2.	8,00-8,99	B	4	11,76	
3.	7,00-7,99	C	10	29,41	
4.	< 7,00		20	58,82	
	Jumlah		34	100,00	

(Sumber: Dokumen Guru Mata Pelajaran Program Keahlian)

Dapat dilihat bahwa rata-rata nilai kompetensi siswa terbanyak adalah 7,00 sekitar 41,18%, ini dapat dikatakan bahwa pencapaian ketuntasan belajar masih rendah dan jauh di bawah standar ketuntasan belajar dalam kurikulum sebesar 75%. (dapat dilihat pada panduan kurikulum). Jika kondisi ini tetap dibiarkan dan tidak diantisipasi dengan melakukan program-program perbaikan, maka sulit kiranya untuk menjangkau dan menyesuaikan pencapaian kompetensi siswa sesuai dengan tuntutan pasar kerja atau Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI).

Program pembelajaran yang dilaksanakan pada pendidikan kejuruan berdasarkan pada penjabaran kurikulum tiga komponen yaitu normatif, adaptif, dan produktif. Sudji (2012, hlm. 14), dalam tulisannya menyatakan bahwa komponen normatif berhubungan dengan program pembelajaran terutama pada pembentukan watak sebagai bangsa Indonesia. Komponen adaptif berhubungan pada program pembelajaran terutama terhadap pembekalan kemampuan untuk pengembangan diri yang berkelanjutan. Komponen produktif berhubungan dengan program pembelajaran terutama pada pembekalan kemampuan keahlian tertentu sebagai bekal untuk bekerja. Sudji (2012, hlm. 14) mengatakan dengan adanya program pembelajaran diharapkan hasil belajar dapat diintegrasikan dengan ketiga komponen tersebut, dimana lulusan pendidikan kejuruan memiliki kompetensi pada bidang tertentu yang meliputi penguasaan pengetahuan yang memadai, perilaku yang positif, dan keterampilan yang unggul.

Hasil belajar adalah pernyataan tentang apa yang dipelajari, dipahami, dan dapat dipelajari oleh siswa saat menyelesaikan proses belajar, yang didefinisikan dalam pengertian pengetahuan, keterampilan dan kompetensi (EQF, 2008, hlm. 11). Dengan demikian hasil belajar dapat digambarkan dalam tiga dimensi yaitu pengetahuan, keterampilan dan kompetensi (Pukelis, 2011, hlm. 43). Dewasa ini, proses pembelajaran mengharuskan siswa berperan aktif untuk menggali berbagai informasi berkenaan dengan mata pelajaran, sehingga pembelajaran lebih bermakna. Terlebih, pembelajaran di SMK mengharuskan siswa berperan aktif dalam setiap pembelajaran karena pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan siswa untuk bekerja dalam bidang tertentu (Penjelasan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 15). Proses pembelajaran yang menekankan pada aspek pemahaman akan lebih bermakna karena siswa tidak hanya mengetahui materi saja melainkan siswa juga memahami materi dengan cara mendapatkan informasi mengenai materi tersebut dari pengalaman yang didapat sehingga menimbulkan kesan berdampak pada proses pembelajaran yang bermakna.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 70 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan menyatakan bahwa salah satu kompetensi inti yang harus dicapai siswa di Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan yaitu mampu memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan,

kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah. Pemberdayaan diarahkan untuk mendorong pencapaian kompetensi setiap siswa mampu menjadi pembelajar sepanjang hayat dan mewujudkan masyarakat belajar. Oleh karena itu, setiap guru diharapkan mampu mengimplementasikan metode pembelajaran yang inovatif yang berpusat pada siswa, karena pembelajaran konvensional saat ini, dianggap tidak lagi mampu memenuhi pencapaian kompetensi.

Peran guru bukan lagi sebagai pentransfer ilmu, melainkan sebagai fasilitator atau membantu siswa agar mampu menguasai kompetensi yang diharapkan serta mampu mengembangkan sikap dan pengalaman sesuai dengan perbedaan potensinya. Oleh karena itu, proses kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah diharapkan mampu mengembangkan kemampuan untuk mengetahui, memahami, melakukan sesuatu, hidup dalam kebersamaan, dan mengaktualisasikan diri. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran perlu menggunakan prinsip seperti: (1) berpusat pada siswa, (2) mengembangkan kreativitas siswa, (3) menciptakan kondisi menyenangkan dan menantang, (4) bermuatan nilai, etika, estetika, logika, dan kinestetika, dan (5) menyediakan pengalaman belajar yang beragam.

Saat ini dunia pendidikan telah berupaya melakukan peningkatan kualitas pembelajaran baik dalam penguasaan materi maupun metode pembelajarannya. Upaya-upaya yang dilakukan guru dalam peningkatan kualitas pembelajaran tersebut adalah dalam penyusunan berbagai macam skenario kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Dimana pembelajaran yang dimaksud adalah perpaduan antara kegiatan pengajaran yang dilakukan guru dan kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa. Dalam kegiatan pembelajaran ini ada interaksi antara siswa dengan siswa, interaksi antara guru dan siswa, dan interaksi antara siswa dengan sumber belajar. Dengan adanya interaksi tersebut diharapkan, siswa dapat membangun pengetahuannya secara aktif, pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, serta dapat memotivasi siswa sampai mereka mencapai kompetensi yang diharapkan.

Pembelajaran program produktif di SMK lebih ditekankan pada penguatan dasar keahlian yang kuat, mendasar, serta penguasaan alat dan teknik bekerja yang tepat. Pembelajaran program produktif yang diselenggarakan di sekolah dapat juga dilakukan pada industri atau bengkel kerja agar siswa dapat mengetahui, mengenal, memahami pekerjaan yang sebenarnya. Kompetensi kerja adalah bagian dari keseluruhan kompetensi yang harus dimiliki siswa. Untuk mencapai kecakapan hidup maka siswa harus melalui proses belajar yang dilaksanakan di sekolah, oleh sebab itu pembelajaran produktif sangat membutuhkan inovasi pembelajaran yang mengarah kepada pengembangan kecakapan hidup.

Pelaksanaan pembelajaran menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 dilakukan sesuai Standar Proses yang mensyaratkan seorang pendidik harus memperhatikan karakteristik peserta didiknya. Karakteristik peserta didik terdiri atas, pertama: usia, gender, kelas dan faktor budaya serta sosioekonomi, kedua kompetensi spesifik seperti gaya belajar yang berhubungan dengan kecerdasan majemuk, kekuatan konseptual, kebiasaan memproses informasi, motivasi dan faktor fisiologi. Proses pembelajaran yang berlangsung selama ini belum terlihat memenuhi ketetapan seperti yang disebutkan pada Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan dan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses untuk satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Padahal untuk beberapa sekolah dan lembaga memiliki infrastruktur yang mendukung untuk mewujudkan pelaksanaan pembelajaran seperti yang disebut pada PP di atas, termasuk pada mata pelajaran Rancang Bangun Jaringan.

Rancang Bangun Jaringan adalah mata pelajaran wajib pada paket keahlian Teknik Komputer Jaringan (TKJ) untuk mengembangkan pengetahuan dan kompetensi sikap dan ketrampilan yang berkaitan dengan materi mata pelajaran dalam merancang suatu materi ajar tentang memahami, menerapkan, dan menjelaskan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

Rancang Bangun Jaringan adalah mata pelajaran yang memiliki peranan penting pada kompetensi Teknik Komputer Jaringan (TKJ). Berdasarkan penelitian pendahuluan yang dilakukan peneliti disalahsatu sekolah (Tabel 1), bahwa masih banyak siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar minimal dengan nilai 75, dari nilai yang ditentukan siswa baru mencapai ketuntasan belajar dengan nilai 70, sehingga banyak siswa harus melakukan remedial. Disamping rendahnya ketuntasan belajar, ternyata motivasi belajar siswa juga masih rendah, ini dapat dilihat dari kurangnya persiapan siswa waktu proses pembelajaran dimulai di kelas. Selain itu, para siswa mengalami kesulitan dalam mengimplementasikan jaringan komputer. Penyebab dari kesulitan lainnya adalah mata pelajaran Rancang Bangun Jaringan adalah alokasi waktu hanya 2 jam disampaikan satu kali dalam seminggu dan tidak ada pengulangan materi pada minggu berikutnya, dan sumber belajar yang digunakan siswa hanya berupa catatan, buku yang dapat dipinjam dari perpustakaan, dan modul materi pelajaran yang diberikan oleh guru.

Jika merujuk kepada Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, proses pembelajaran Rancang Bangun Jaringan pada pelaksanaannya, kurang interaktif karena dalam proses pembelajaran belum terjadi proses interaksi, baik interaksi antara guru dan siswa, siswa dengan media yang digunakan, siswa dengan siswa lain dan siswa dengan lingkungan kelas. Aldalalah dan Gasaymeh (2014, hlm. 219) menjelaskan selain itu, penerapan sistem pendidikan tradisional berdasarkan hafalan, pengulangan, dan ini membuat siswa merasa bosan.

Upaya lain yang dapat ditempuh adalah perlu adanya bantuan media yang dapat memperkuat pemahaman konsep siswa. Media pembelajaran salah satu alternatif dalam proses pembelajaran dalam dunia pendidikan. Sjukur (2010, hlm. 369) mengatakan salah satu Kebijakan Umum Direktorat Pembinaan SMK Tahun 2011 didasarkan pada hasil evaluasi pelaksanaan program tahun 2010, dan Rancangan Renstra Direktorat Pembinaan SMK Tahun 2010-2014 adalah upaya untuk mencapai sasaran sekurang-kurangnya 70% SMK melaksanakan e-pembelajaran, e-manajemen dan e-layanan. Meerza dan Beauchamp (2017, hlm. 35) mengatakan sejak integrasi ICT ke sektor pendidikan, beberapa penelitian telah mencoba untuk mengeksplorasi faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan penerapannya.

Sahin (2010, hlm. 96) mengatakan kemajuan teknologi dan perubahan dalam pendekatan belajar mengajar (berpusat ke siswa) memudahkan munculnya model baru seperti *blended learning*. Keuntungan terbesar dari *blended learning* selain biaya adalah kemampuannya dalam menyediakan bentuk pembelajaran yang beragam dan adanya interaksi sosial siswa untuk menemukan pengetahuan yang mereka inginkan (Chou dkk, 2013, hlm. 2). Terlepas dari manfaat yang diharapkan dari penerapan pendekatan *blended learning* dalam pendidikan, integrasi pembelajaran tatap muka dengan teknologi informasi tidak dapat memberikan jaminan untuk menciptakan lingkungan belajar dan mengajar yang efektif. Pengembangan materi *blended learning* tidak hanya menggabungkan pembelajaran fisik dan virtual, tetapi juga harus bergantung pada rancangan instruksional yang stabil untuk mendukung lingkungan belajar (Mabed dan Koehler, 2012, hlm. 5003).

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka model pembelajaran yang tepat untuk digunakan adalah dengan menggunakan model *blended learning*, dengan model ini siswa dapat belajar secara mandiri maupun konvensional, dan keduanya menawarkan kelebihan-kelebihan sehingga dapat saling melengkapi. Dengan pemanfaatan *blended learning* diharapkan dapat memotivasi peningkatan kualitas pembelajaran dan materi ajar, kualitas belajar dan kemandirian siswa, serta komunikasi antara siswa dengan guru maupun antar siswa itu sendiri. *Blended learning* juga dapat digunakan untuk mengatasi keterbatasan ruang kelas dan hambatan karena jarak dan waktu terhadap pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Diharapkan melalui pendekatan ini siswa mampu memiliki kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang jauh lebih baik.

Berdasarkan uraian di atas, maka diperlukan pembelajaran dengan model *blended learning* dan peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “implementasi model pembelajaran *blended learning* dalam meningkatkan kompetensi siswa SMK”. Implementasi model pembelajaran ini diharapkan dapat berguna serta sebagai suplemen untuk melengkapi proses pembelajaran tatap muka yang telah ada. Berikut adalah penelitian-penelitian terdahulu terkait dengan *Blended learning*:

Hasil penelitian Boyle dkk. (2003, hlm. 165) yaitu *Using Blended Learning to Improve Student Success Rate in Learning to Program*, menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan *blended learning* untuk mengatasi masalah yang signifikan baik dalam pengajaran dan pembelajaran pengantar pemrograman, sifat perubahan yang dilakukan dipengaruhi oleh dua faktor yaitu analisis masalah, dan ide pedagogis untuk menghasilkan tingkat pengalaman belajar siswa.

Isman dkk (2012, hlm. 336) dalam penelitiannya dikatakan bahwa hasil uji statistik menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara perlakuan pra-paska pada kelompok eksperimen dan hasilnya menunjukkan bahwa *Blended Learning* dapat membantu meningkatkan keterampilan mengajar mereka.

Karen dkk (2009, hlm. 6) dalam penelitiannya menjelaskan data-data yang dianggap paling berkontribusi pada *blended learning* adalah sebagai berikut tugas-tugas dengan rata-rata 4,72%, buku cetak dengan rata-rata 4,54%, presentasi di kelas dengan rata-rata 4,42%, dan pembelajaran di kelas dengan rata-rata 4,15%. Pembelajaran yang menggunakan fasilitas *video online*, kontribusinya terhadap belajar dengan rata-rata 3,83%, buku pelajaran *online* dengan rata-rata 3,32% dan termasuk kontribusi yang paling rendah dimana hampir setengah dari siswa (46,5%) menyatakan sering menggunakannya.

Khan dkk (2012, hlm. 28) dalam penelitiannya mengatakan, *blended learning* memberikan dukungan pembelajaran yang lebih fleksibel, interaktif, efisien, mudah diakses, dan pengalaman belajar beragam untuk guru dan siswa. Daya tarik pendekatan *blended learning* terletak pada adaptasi teknologi untuk metode pembelajaran, disamping pembelajaran berbasis tradisional yang ada.

Menurut hasil yang diperoleh dari penelitian Zaeri (2013, hlm. 28) bahwa *blended learning* dapat melengkapi pengajaran berbasis kelas konvensional dalam banyak aspek. Hasil penelitiannya menunjukkan adanya kepuasan siswa melalui penyajian materi secara *online*, dan materi yang disiapkan dalam lingkungan kolaboratif. Selanjutnya dari hasil studinya Zaeri (2013, hlm. 38) menjelaskan beberapa keuntungan yang ditekankan kepada siswa. Ini meliputi: (1) membantu siswa untuk melakukan persiapan sebelum masuk di dalam kelas, (2) kebebasan dalam mengakses forum dan tugas setiap saat (3) kesempatan untuk mengevaluasi pengetahuan sendiri sebelum tes dilakukan (4) kesempatan untuk melihat dan mengevaluasi tugas dan (5) berpartisipasi dalam kerja kelompok.

Dalam penelitian Debnath dkk. (2014, hlm. 89) menjelaskan bahwa pendekatan *blended learning* membantu siswa dalam memahami subjek teknik dengan cara yang lebih mudah. Pendekatan ini dapat dengan mudah digunakan untuk setiap institusi dengan infrastruktur yang ada pada ruang kelas dan kontennya lebih interaktif. Penelitian Irawan dkk. (2017, hlm. 5) dengan judul *Blended learning based on schoology: Effort of improvement learning outcome and practicum chance in vocational high school*, menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar antara siswa dengan *Blended Learning* berdasarkan model *Schoology* dengan model pembelajaran berbasis masalah yaitu ( $\text{sig } p = 0.000 < \alpha = 0,05$ ), ada perbedaan signifikan dalam hasil belajar antara siswa yang memiliki pengetahuan sebelumnya, siswa yang memiliki pengetahuan menengah sebelumnya, dan siswa yang memiliki pengetahuan awal ( $\text{sig } p = 0.000 < \alpha = 0,05$ ), dan tidak ada interaksi antara model pembelajaran dan pengetahuan sebelumnya terhadap hasil belajar siswa ( $\text{sig } p = 0,1996 > \alpha = 0,05$ ).

Penerapan model *blended learning* dibidang pendidikan kejuruan yang sangat spesifik telah membuahkan hasil yang positif. Untuk mengidentifikasi bidang kejuruan lainnya di mana model *blended learning* digunakan, penelitian lebih lanjut harus dilakukan dengan penekanan pada aplikasi dan praktek daripada pengetahuan teoritis. Sahin (2010, hlm. 99) dalam penelitiannya yang berjudul *Blended learning in vocational education: An experimental study*, bahwa pengujian nilai rata-rata akhir adalah 72,1429 untuk kelompok kontrol dan 84,1071 untuk kelompok eksperimen. Hipotesisnya mengusulkan *blended learning* secara signifikan dapat meningkatkan kinerja siswa pada pendidikan kejuruan yang didukung oleh data, serta menunjukkan bahwa model *blended learning* secara signifikan dapat mempengaruhi kinerja siswa dan menghasilkan tingkat keberhasilan yang lebih tinggi.

Chang dkk (2014, hlm. 226) menyimpulkan dengan membandingkan pembelajaran tradisional dengan siswa yang belajar melalui *blended learning* memiliki persepsi kognisi dan keterampilan yang lebih positif karena *blended learning* dapat mengatasi kelemahan-kelemahan yang ada pada pembelajaran tradisional. Hal ini disebabkan bahwa *blended learning* menyediakan lingkungan pembelajaran tradisional dan *e-learning* pada saat bersamaan yang memungkinkan siswa dapat meninjau ulang materi secara berulang-ulang bahkan berdiskusi dengan teman-teman secara *online*.

## B. Identifikasi Masalah

Latar belakang masalah yang telah dijabarkan di atas, menjadi panduan dasar dalam menerapkan model pembelajaran *blended learning* yang dapat meningkatkan kompetensi siswa dengan cara mengidentifikasi masalah-masalah yang terkait dengan pelaksanaan pembelajaran di SMK yaitu:

1. Pembelajaran mata pelajaran produktif di SMK belum menerapkan model pembelajaran secara optimal yang dapat meningkatkan kompetensi, oleh karena itu, diperlukan pengembangan dan implementasi model pembelajaran untuk menghasilkan lulusan SMK yang kompeten dan berkualitas.
2. Pembelajaran mata pelajaran dilakukan secara konvensional/tatap muka dengan dukungan sarana dan prasarana sudah cukup memadai. Tapi, pemanfaatan sarana dan prasarana yang ada belum optimal digunakan. Oleh karena itu, perlu adanya model pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam mengembangkan kompetensinya.

3. Dalam proses pembelajaran, pembahasan materi pelajaran tidak tuntas dan optimal ini disebabkan cakupan materi yang luas, sehingga ada beberapa materi yang tertinggal dan ini sangat menyulitkan siswa dalam belajar.

### C. Perumusan Masalah

Dari identifikasi masalah yang ada, sehingga dapat disimpulkan bahwa perlu adanya suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan kompetensi siswa, disamping itu belum optimalnya pencapaian kompetensi siswa yang sesuai dengan standar kompetensi lulusan. Diharapkan pihak sekolah memiliki kemampuan dan kreatifitas dalam mengembangkan berbagai pendekatan dalam proses pembelajaran karena ini salah satu penentu keberhasilan siswa.

Berdasar pada rumusan masalah di atas, sehingga penelitian ini dapat dirumuskan, yaitu: Bagaimanakah implementasi model pembelajaran *blended learning* untuk meningkatkan kompetensi siswa SMK? Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka dikembangkan rumusan permasalahan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana tahapan-tahapan implementasi model pembelajaran *blended learning* yang dapat meningkatkan kompetensi siswa SMK?
2. Bagaimana persepsi siswa terhadap implementasi model pembelajaran *blended learning*?
3. Faktor apa sajakah yang menjadi pendukung dan penghambat dalam pembelajaran *blended learning* mata pelajaran produktif?

### D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian implementasi model pembelajaran *blended learning* untuk siswa SMK maka tujuan umum yang akan dicapai melalui penelitian ini adalah menghasilkan suatu model pembelajaran *blended learning* yang dapat meningkatkan kompetensi siswa, yaitu:

1. Mengetahui tahapan-tahapan pelaksanaan model pembelajaran *blended learning* yang dapat meningkatkan kompetensi siswa SMK.
2. Mengetahui persepsi siswa terhadap implementasi model pembelajaran *blended learning*.
3. Mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi model pembelajaran *blended learning* untuk meningkatkan kompetensi siswa.

### E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang dikembangkan diharapkan penelitian bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis:

1. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan secara konsep dapat menghasilkan teori tentang implementasi model pembelajaran *blended learning*, terutama pembelajaran produktif di Sekolah Menengah Kejuruan pada mata pelajaran program Keahlian Teknik Komputer Dan Informatika.
2. Secara praktis Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat:

Janner Simarmata, 2017

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING DALAM MENINGKATKAN KOMPETENSI SISWA SMK**  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



- a. Sumbangan sebuah model pembelajaran *blended learning* yang disusun berdasarkan standar kompetensi sekolah menengah kejuruan pada program Keahlian Teknik Komputer dan Informasi dengan menitikberatkan pada aspek profesional dan berorientasi pada tuntutan kebutuhan lapangan kerja.
- b. Diharapkan model pembelajaran *blended learning* dapat menjadi salah satu acuan dan alternatif pilihan model pembelajaran di SMK serta dapat dikembangkan pada program pembelajaran mata pelajaran lainnya.
- c. Bagi Guru terutama pada mata pelajaran produktif, model pembelajaran *blended learning* bisa dijadikan sebagai acuan atau model pembelajaran alternatif untuk menjembatani kompetensi yang harus dimiliki oleh siswa, disamping itu, kesiapan, motivasi dan komitmen seorang guru sangat dibutuhkan dalam menyusun dan menyiapkan perangkat-perangkat model pembelajaran.
- d. Guru dan tenaga kependidikan, diharapkan mampu mengembangkan model pembelajaran sehingga dapat mempersiapkan lulusan SMK yang kompeten dan berkualitas serta mencintai profesi vokasionalnya.
- e. Bagi Sekolah, terutama kepala sekolah, wakil kepala sekolah dan ketua program keahlian harus memahami dan mengetahui dengan seksama implementasi Model Pembelajaran *Blended Learning*, supaya dengan mudah dalam mengambil suatu kebijakan, dan pemantauan.
- f. Bagi Dinas Pendidikan, diharapkan dengan adanya model ini dapat dijadikan suatu masukan untuk menentukan langkah kebijakan dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan di lingkungan sekolah menengah kejuruan setempat.
- g. Bagi Direktorat Pembinaan SMK, implementasi model pembelajaran *Blended Learning* dapat dijadikan sebagai bahan kebijakan lebih luas kepada sekolah-sekolah yang memiliki fasilitas untuk mendayagunakan, memelihara dan mengembangkan sarana praktek agar dapat menghasilkan lulusan SMK yang kompeten.
- h. Pihak Peneliti bidang Pendidikan Kejuruan, penelitian ini telah dilaksanakan dengan mengikuti langkah-langkah metode ilmiah, namun hasilnya mungkin belum sempurna.
- i. Ini bisa menjadi masukan bagi dinas pendidikan nasional dalam menentukan kebijakan mengembangkan model pembelajaran yang sesuai untuk dapat diterapkan di sekolah menengah kejuruan untuk memiliki kompetensi yang profesional.