

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sekolah Menengah Kejuruan adalah sekolah menengah formal yang mempersiapkan sumber daya manusia (SDM) yang memiliki kemampuan afektif, kognitif dan psikomotorik sebagai pekerja yang terampil pada tingkat menengah. Upaya mempersiapkan lulusan kejuruan yang memiliki kemampuan afektif, kognitif dan psikomotorik sebagai pekerja tingkat menengah yang baik mengalami hambatan selama pandemi virus corona berlangsung (Mulyanti, 2020, hlm. 273).

Penyebaran virus COVID-19 di Indonesia terhitung sangat cepat sekali pertumbuhan kasusnya, hal ini berdampak pada dunia pendidikan. Untuk meminimalisasi penularan virus COVID-19 pemerintah berupaya membuat beberapa kebijakan yang dapat dilakukan selama pandemi virus corona ini berlangsung. Kebijakan yang diambil adalah membuat sistem pembelajaran secara daring atau *online* dan meliburkan semua kegiatan belajar mengajar tatap muka. Melalui pembelajaran secara daring ini diharapkan siswa dapat berkomunikasi dengan guru kapan saja secara elektronik (Firman, 2020, hlm. 82). Penggantian kegiatan belajar tatap muka menjadi pembelajaran secara daring dirasakan masih mengalami beberapa hambatan, maka dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang tepat sehingga dapat digunakan guru maupun siswa secara mudah dalam pengaplikasiannya.

Media pembelajaran merupakan salah satu sumber yang berperan penting dalam pembelajaran, selain sebagai suatu penerapan dalam pembelajaran, media juga mempunyai kegunaan untuk meningkatkan kemampuan siswa dan kualitas seorang siswa (Melawati, 2019, hlm 155). Pada saat pandemi corona virus ini penggunaan media pembelajaran daring menjadi pilihannya, pembelajaran ini dapat dipadukan dengan dengan pembelajaran tatap muka. *Blended* secara harfiah memiliki arti mencampur atau campuran dan jika kita gabungkan dengan kata *learning* yang berarti pembelajaran maka memiliki arti pembelajaran campuran.

Secara menyeluruh berarti pembelajaran yang mencampurkan beberapa model dalam pelaksanaan pembelajarannya (Davis, 2007). Pada hakikatnya, pencampuran model ini ditujukan agar siswa mendapatkan pengalaman belajar yang efektif dan efisien (Garrison, 2004).

Model pembelajaran *Prediction, Observation, Explanation, Elaboration, Write dan Evaluation* (POE2WE) merupakan pengembangan dari model pembelajaran POEW dan model pembelajaran Fisika dengan Pendekatan Konstruktivistik. Model POE2WE merupakan model pembelajaran yang ditujukan untuk mengetahui pemahaman siswa mengenai suatu konsep dengan pendekatan konstruktivistik (Nana, 2018). Model pembelajaran POE2WE dapat diintegrasikan pada *blended learning* sehingga model ini cocok untuk digunakan saat pandemi corona virus seperti saat ini.

Penerapan model POE2WE berbasis *blended learning* menggunakan media pembelajaran daring Google Classroom dan pembelajaran tatap muka secara langsung di kelas. Model POE2WE berbasis *blended learning* menggunakan media pembelajaran daring Google Classroom ini membuat peserta didik memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap proses pembelajaran. Penggunaan Google Classroom dapat membuat proses belajar lebih efektif dimana guru dan siswa dapat bertatap muka lewat kelas *online* Google Classroom (Rusdiana, 2020, hlm. 8).

Berdasar pada observasi yang dilakukan saat peneliti melaksanakan Program Pengenalan Lapangan Satuan Pendidikan (PPLSP) dan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital serta siswa saat proses pembelajaran dilaksanakan secara daring, banyak kendala yang dihadapi yaitu terdapat pada alat dan bahan yang dimiliki siswa terbatas serta interaksi yang kurang maksimal akibat tidak adanya kegiatan tatap muka. Maka dari itu peneliti memutuskan untuk menggunakan model pembelajaran POE2WE berbasis *blended learning*.

Dari latar belakang yang diuraikan diatas, peneliti memutuskan melakukan penelitian pada penerapan model pembelajaran POE2WE berbasis *blended learning* dengan menggunakan media Google Classroom dan pembelajaran tatap muka langsung dikelas pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital di kelas X TJA SMK Unggulan Terpadu PGII Bandung, dengan skripsi yang berjudul **“Penerapan Model Pembelajaran POE2WE Berbasis Blended Learning pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK UT PGII Bandung”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah, dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana persiapan yang dilakukan siswa saat proses pembelajaran menggunakan model POE2WE berbasis *blended learning* pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital?
2. Bagaimana respon pengalaman siswa saat proses pembelajaran menggunakan model POE2WE berbasis *blended learning* pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital?
3. Apa saja kendala yang dihadapi siswa saat proses pembelajaran pembelajaran menggunakan model POE2WE berbasis *blended learning* pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital?

1.3 Batasan Masalah

Masalah pada penelitian ini dibatasi oleh beberapa hal sebagai berikut:

1. Subjek penelitian ini adalah siswa di kelas X SMK UT PGII Bandung dengan kompetensi keahlian Teknik Jaringan Akses Tahun Ajaran 2020/2021.
2. Pembelajaran yang dibahas mencakup pada kompetensi dasar Komunikasi Sinkron dan Asinkron dalam Jaringan pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Tahun Ajaran 2020/2021.
3. Media pembelajaran daring yang digunakan adalah Google Classroom.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Mengetahui persiapan siswa pada saat melaksanakan proses pembelajaran menggunakan model POE2WE berbasis *blended learning* pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital di SMK Unggulan Terpadu PGII Bandung.
2. Mengetahui respon pengalaman siswa saat proses pembelajaran menggunakan model POE2WE berbasis *blended learning* pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital di SMK Unggulan Terpadu PGII Bandung.
3. Mengetahui kendala yang dihadapi siswa saat proses pembelajaran menggunakan model POE2WE berbasis *blended learning* pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital di SMK Unggulan Terpadu PGII Bandung.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan pada tujuan penelitian mengenai “Penerapan Model Pembelajaran POE2WE Berbasis *Blended Learning* Pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK UT PGII Bandung”, diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah, penelitian ini dapat menunjang proses belajar mengajar dengan cukup efektif saat pandemi COVID-19 pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital.
2. Bagi peserta didik, hasil penelitian ini dapat mempermudah peserta didik memahami materi Komunikasi Sinkron dan Asinkron dalam Jaringan.
3. Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat menjadi bekal pengetahuan dirinya sebagai calon guru jika menggunakan model pembelajaran POE2WE berbasis *blended learning* pada kegiatan belajar mengajar saat pandemi COVID-19 serta menjadi bahan pertimbangan dan masukan bagi peneliti lain yang sejenis.

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi berfungsi untuk memberikan gambaran isi setiap bab. Adapun struktur organisasi skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab 1 ini menjadi dasar dan acuan pada penelitian ini. Bab ini berisikan mengenai latar belakang adanya penelitian ini, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab 2 berisikan literatur yang berkaitan dengan topik penelitian meliputi teori pembelajaran, model pembelajaran, media pembelajaran, dan hasil penelitian sebelumnya yang relevan.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab 3 membahas mengenai teknik dalam pelaksanaan penelitian meliputi desain penelitian, partisipan penelitian, populasi dan sampel, tahapan penelitian kualitatif, tahapan prosedur penelitian, dan analisis data.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bab 4 memuat pemaparan mengenai gambaran umum penelitian, hasil temuan dan pembahasan penelitian yang memenuhi tujuan penelitian dan merupakan jawaban dari rumusan masalah.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Bab 5 memuat pemaparan tentang kesimpulan yang didapat dari hasil analisis temuan penelitian, serta implikasi dan rekomendasi yang didapat dari hasil penelitian dan pembahasan berupa saran bagi pengguna hasil penelitian dan peneliti selanjutnya.