

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Abad 21 menjadi topik perbincangan yang hangat, zaman yang selalu berubah menuntut siswa dan generasi baru harus mempunyai kapasitas, *skill* yang baik, perlu mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, seperti berfikir kritis, mengambil keputusan yang tepat dan bisa memecahkan masalah (Risdiyanto, 2019). Hal ini menjadi tantangan yang harus dihadapi kedepannya, untuk memenuhi tantangan itu harus dibutuhkan pengembangan kapasitas berpikir kritis siswa, yaitu diperlukan untuk analisis situasi yang tidak dikenal, sehingga kemampuan bertanya, pemecahan masalah dan pengambilan keputusan akan didasarkan pada kerangka pemikiran rasional (Wibawa, 2019)

Komponen penting bagi seseorang untuk dapat menyelesaikan masalah di abad ke 21 salah satunya dengan HOTS (*High Order Thinking Skills*). HOTS adalah komponen utama dari pemikiran kreatif dan kritis dan pedagogi berpikir kreatif dapat membantu siswa mengembangkan ide-ide yang lebih inovatif, perspektif ideal dan wawasan imajinatif (Brookhart, 2010). HOTS berfokus pada mengembangkan kemampuan siswa untuk dapat menganalisis secara efektif, mengevaluasi dengan menggambarkan inferensi dari informasi yang ada dan membuat sesuatu yang baru. Tujuan utama HOTS adalah bagaimana meningkatkan kemampuan berfikir siswa pada level lebih tinggi, terutama yang berkaitan dengan kemampuan untuk berpikir secara kritis dalam menerima berbagai jenis informasi, berfikir kreatif dalam memecahkan suatu masalah menggunakan pengetahuan yang dimiliki serta membuat keputusan dalam situasi yang kompleks (Saputra, 2016).

Implementasi Kurikulum 2013 menurut Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang standar proses model pembelajaran HOTS yang diharapkan dapat membentuk perilaku saintifik, sosial serta mengembangkan rasa keingintahuan salah satunya pembelajaran berbasis proyek (PjBL) (Anazifa, 2017). PjBL merupakan model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai media pembelajaran. PjBL dapat menyebabkan peningkatan berpikir kritis dikalangan siswa (Wu, 2020). Siswa melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi,

sintesis dan mencari informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar serta menciptakan pembelajaran efektif (See, 2015). PjBL merupakan model pengajaran yang banyak digunakan di dunia. Model pembelajaran PjBL lebih mengembangkan keterampilan siswa dalam memecahkan masalah dan mengerjakan sebuah proyek yang dapat menghasilkan sesuatu. Implementasinya model PjBL memberikan peluang yang luas kepada siswa untuk membuat keputusan dalam memilih topik, melakukan penelitian dan menyelesaikan sebuah proyek tertentu (Yamashita, 2017).

Model PjBL dapat diterapkan dalam abad ke 21 dengan memadukan teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses belajar mengajar. Guru harus mampu berkolaborasi antara perencanaan pembelajaran, pengajaran pedagogik dan penguasaan materi dengan memanfaatkan teknologi untuk menghasilkan pembelajaran kreatif yang dapat memenuhi kebutuhan siswa untuk zaman sekarang (Wahyudi, 2018). Pemanfaatan teknologi digital salah satunya dengan sistem pembelajaran jarak jauh atau dalam jaringan (daring). Melalui pembelajaran *blended learning* yang didefinisikan sebagai sistem belajar yang mengkombinasikan pengajaran *face to face* dengan pengajaran berbantuan komputer baik secara *offline* maupun *online* untuk membentuk suatu pendekatan pembelajaran yang berintegrasi (Klentien, 2016). Tujuan *blended learning* adalah untuk memberikan pengalaman belajar yang paling efektif dan efisien (Soler, 2017).

Tata Boga merupakan program keahlian SMK yang sebagian proses pembelajarannya berisikan materi teori dan praktik. SMK Tata Boga memiliki tujuan menyiapkan lulusan yang memiliki pengetahuan dan keterampilan yang baik dalam bidang kompetensi *Restaurant Service*, *Kitchen Produk*, *Pastry* dan *Bakery* (Fahmi, 2016). Prospek kerja lulusan jurusan tata boga relatif luas seperti dalam bidang industry perhotelan, rumah sakit, restoran dan *catering*. Lulusan SMK Tata Boga juga bisa berwirausaha sendiri yang dapat mengurangi angka pengangguran. SMK Tata Boga harus memperhatikan aspek sarana dan prasarana, pendidik, serta model pembelajaran untuk menghasilkan lulusan yang sesuai dengan dunia kerja (Martono, 2016).

Pada masa pandemi saat ini pemerintah memperbolehkan siswa SMK untuk

datang ke sekolah. Namun pembelajaran tatap muka ini hanya dibolehkan untuk pembelajaran praktik saja. Jumlah siswa juga dibatasi dan tetap mematuhi protokol kesehatan yang ketat. Dirjen Pendidikan Vokasi Kemendikbud, Wikan Sakarinto mengatakan pembelajaran praktik di SMK memperbolehkan siswa datang ke sekolah di semua zona sesuai dengan peraturan kepala daerah setempat. Hal ini hanya berlaku untuk pembelajaran praktik yang memerlukan kehadiran di laboratorium dan workshop (Zubaidah, 2020).

Menurut Wikan proses pembelajaran di SMK 60% teori dan 40% praktik. Oleh karena itu jika pembelajaran di SMK dalam jaringan (daring) semua, maka dikhawatirkan akan menciptakan lulusan SMK yang kurang kompeten (Zubaidah, 2020). Salah satu aspek yang paling dominan dalam proses pembelajaran praktik adalah keberadaan *jobsheet*, karena *jobsheet* dipakai untuk pemandu atau pegangan siswa dalam mempelajari atau menguasai kompetensi praktik yang diajarkan guru (Triana, 2016). *Jobsheet* berisi petunjuk prosedur pelaksanaan praktik mulai dari proses persiapan alat dan bahan, langkah-langkah pelaksanaan dan hasil akhir produk yang dibuat. Permasalahan lain yang terjadi dalam pembelajaran praktik di SMK yaitu siswa sulit memahami *guided learning* berupa *jobsheet* yang diberikan oleh guru. Pada saat melaksanakan praktik masih banyak melakukan kesalahan dalam langkah-langkah pembuatan dan bertanya kepada guru sehingga menyebabkan kondisi pembelajaran tidak efektif. *Guided learning* berupa panduan belajar yang dipandu secara bersama-sama dengan mentor yang lebih berpengalaman. Hubungan *guided learning* dengan *jobsheet* terutama dalam pembelajaran praktik yaitu *jobsheet* dipakai untuk memandu atau sebagai pedoman, lembar kerja juga dilengkapi dengan lembar evaluasi hasil kerja siswa dalam mempelajari dan menguasai kompetensi praktik di SMK.

Guru sebagai fasilitator harus mampu mempersiapkan panduan belajar yang interaktif. Pembuatan panduan yang berupa *jobsheet* merupakan suatu kewajiban yang harus dilakukan guru (Nurhasanah, 2017). Guru perlu mengevaluasi kemampuan diri untuk mengembangkan *guided learning*. *Guided learning* dengan berbasis PjBL dan *blended learning* harus dapat diakses siswa melalui internet ataupun secara *offline*. Materi dan soal latihan yang harus dikerjakan siswa harus ada dalam *guide learning* untuk mengukur perkembangan belajar (Billet, 2014).

Pembelajaran praktik *bakery* dan *pastry* diperoleh informasi dari guru mata pelajaran bersangkutan, bahwa guru kesulitan dalam mengajar praktek hanya dengan mengandalkan sebuah *jobsheet* yang sudah lama sekali diterbitkan sehingga gambar dalam *jobsheet* tersebut kurang jelas tahap demi tahapnya. Hal ini mengakibatkan guru harus menjelaskan dan mencontohkan dengan detail langkah-langkah proses praktik *bakery* dan *pastry*, sehingga butuh waktu yang lebih lama dalam menyelesaikan pembelajaran. Guru juga kewalahan untuk menjelaskan materi praktik saat proses praktikum, karena siswa belum sepenuhnya memahami teori yang diberikan. Guru hanya bisa menjelaskan dan mendemokan tata cara praktikum 20 menit di awal pertemuan sebelum praktik dimulai dan sisa waktu lainnya digunakan untuk praktik, penilaian serta evaluasi produk yang dipraktikkan. Selain itu penggunaan *jobsheet* sebagai lembaran kerja secara manual atau berupa lembaran kertas memiliki kekurangan yaitu mudah robek atau hilang oleh siswa sebagai bahan panduan dalam pelaksanaan praktik. Maka untuk mengurangi kekurangan dan kendala *jobsheet* manual dibutuhkan *jobsheet online* yang dapat diakses melalui internet. Kemudian akan di upload melalui *platform google classroom*. *Jobsheet offline* siswa langsung mempraktikkannya diruang praktik.

Pada pembelajaran *bakery* siswa harus mengikuti dengan teliti semua prosedur pembuatan produk dari mulai pemilihan bahan, penimbangan bahan, teknik pengolahan, prosedur pembuatan, teknik pemanggangan serta pengemasan secara tepat. Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat mengatasi masalah tersebut adalah dengan adanya *Guided Learning* berbasis *Project Based Blended Learning* (PjB2L) sebagai panduan pembelajaran praktik. Siswa diharapkan mampu memahami materi yang akan dipraktikkan, mampu membangkitkan minat belajar, dan menjadikan siswa aktif. Model PJB2L melibatkan siswa dalam penyelidikan, mencari solusi permasalahan siswa, yang membuat siswa menjadi lebih aktif lagi dengan proses pembelajaran campuran (dapat diakses baik *online* maupun *offline*) sehingga memudahkan proses pembelajaran dimasa pandemi saat ini. Maka *jobsheet* yang berbasis *project* ini diharapkan mampu memenuhi tujuan dari adanya *jobsheet* sebagai panduan praktik yang lebih produktif dalam penerapannya. Selain itu, memberikan akses terbuka tanpa terkekang waktu

pembelajaran, sehingga kebaruan informasi dapat dilakukan secara komunikatif.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dikaji dalam penelitian pengembangan *guided learning* berbasis *project based blended learning* untuk praktik *pastry* dan *bakery* adalah:

- a. Bagaimana tahapan menganalisis kebutuhan/identifikasi *guided learning* berbasis *project based blended learning* dalam pembelajaran praktik *pastry* dan *bakery*?
- b. Bagaimana tahapan perancangan *guided learning* berbasis *project based blended learning* dalam pembelajaran praktik *pastry* dan *bakery*?
- c. Bagaimana hasil *usability testing* dalam perancangan *guided learning* berbasis *project based blended learning* dalam pembelajaran praktik *pastry* dan *bakery*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan khusus dalam penelitian pengembangan *guided learning* berbasis *project based blended learning* untuk praktik *pastry* dan *bakery* adalah:

- a. Tahapan menganalisis kebutuhan/identifikasi *guided learning* berbasis *project based blended learning* dalam pembelajaran praktik *pastry* dan *bakery*
- b. Tahapan perancangan *guided learning* berbasis *project based blended learning* dalam pembelajaran praktik *pastry* dan *bakery*
- c. Hasil *usability testing* dalam perancangan *guided learning* berbasis *project based blended learning* dalam pembelajaran praktik *pastry* dan *bakery*

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian pengembangan *guided learning* berbasis *project based blended learning* untuk praktik *pastry* dan *bakery* diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak, baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat yang diperoleh dari penelitian pengembangan *guided learning* berbasis *project based blended learning* untuk praktik *pastry* dan *bakery* adalah:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian pengembangan *guided learning* berbasis *project based blended learning* untuk praktik *pastry* dan *bakery* diharapkan dapat menjadi referensi untuk memperluas ketepatan penggunaan pembelajaran berbasis internet yang dapat diakses siswa dimanapun dan kapanpun.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Peneliti

Hasil penelitian pengembangan *guided learning* berbasis *project based blended learning* untuk praktik *pastry* dan *bakery* diharapkan menjadi bahan referensi bagi penulis program kependidikan yang kelak akan terjun dalam dunia pendidikan.

1.4.2.2 Bagi Sekolah

Manfaat penelitian pengembangan *guided learning* berbasis *project based blended learning* untuk praktik *pastry* dan *bakery* bagi sekolah dapat memberikan masukan dan informasi kepada siswa dan guru SMK khususnya pada bidang keahlian Tata Boga tentang penggunaan pembelajaran berbasis internet yang dapat diterapkan disekolah.

1.5 Struktur Organisasi Tesis

Struktur organisasi penulisan tesis ini terdiri dari 5 bab. Dimulai dari Bab I Pendahuluan yang berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi tesis. Dilanjutkan pada Bab II Kajian Pustaka bagian ini memberikan konteks yang jelas terhadap topik atau permasalahan yang diangkat dalam tesis. Bab III Metode Penelitian, bagian ini membahas tentang desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian dan analisis data yang digunakan. Bab IV Temuan dan Pembahasan, bagian ini memaparkan tentang hasil temuan penelitian yang merupakan inti sari dari jawaban tujuan penelitian. Terakhir Bab V, bagian ini berisi tentang kesimpulan, implikasi penelitian serta rekomendasi sebagai referensi dan bahan perbaikan untuk peneliti selanjutnya.