

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Jarak Jauh (PJJ) adalah pendidikan yang peserta didiknya terpisah dari pendidik, dan lebih menekankan kepada cara belajar mandiri (Yuangga & Sunarsi, 2020). PJJ ini sudah terlebih dahulu di terapkan di negara-negara maju. Berdasarkan data yang diperoleh dari UNESCO (1989), PJJ sudah diterapkan di Amerika Serikat pada tahun 1892, Australia dan Selandia Baru sejak awal tahun 1922, sedangkan di Inggris pada tahun 1966 dan dianggap sebagai negara paling berhasil menerapkan PJJ (Indriani, Fathoni, & Riyana, 2018). Dengan di terapkannya pendidikan jarak jauh di negara-negara maju dapat disimpulkan bahwa PJJ sudah diakui oleh berbagai negara dan bisa diterapkan untuk mengatasi berbagai permasalahan pendidikan.

Pemerintah Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat sejak tahun 2016 membuka program SMA terbuka dan SMK PJJ untuk anak yang putus sekolah karena kondisi ekonomi maupun kondisi geografis. Dasar pelaksanaan program ini adalah Permendikbud no 119 tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh Pada Pendidikan Dasar dan Menengah. Program ini juga merupakan salah satu strategi untuk mengatasi permasalahan perluasan dan pemerataan akses pendidikan, mutu dan relevansi pendidikan menengah. Saat ini PJJ di SMK tidak hanya diterapkan untuk peserta didik putus sekolah, namun bagi peserta didik yang menempuh pendidikan formal telah mengikuti PJJ dengan konsep Belajar Dari Rumah (BDR).

Selama proses BDR, guru dan peserta didik dituntut kesiapan dalam menyampaikan dan menerima materi melalui *e-learning* atau LMS (*Learning Management System*). Pemanfaatan *e-learning* memberikan pengalaman dalam hal pemanfaatan teknologi serta mewujudkan tantangan guru di abad-21. Proses BDR membawa perubahan dalam sistem pendidikan, materi yang akan diajarkan, dan pembelajaran yang dilakukan. Namun proses BDR tidak luput dari hambatan-hambatan yang dihadapi baik oleh guru, peserta didik dan penyelenggara pendidikan. Hal tersebut dapat diketahui dari hasil belajar peserta didik jurusan Agribisnis Pengolahan Hasil Pertanian di SMKN 5 Pangalengan. Pada tahun

2020/2021 semester ganjil, sebanyak 76% peserta didik tidak mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum).

Penyebab rendahnya hasil belajar selama BDR yaitu peserta didik kesulitan dalam koneksi internet, tidak bisa berdiskusi secara langsung, peserta didik merasa lelah berada di depan laptop atau *handphone* secara terus menerus, dan peserta didik kesulitan untuk membagi waktu belajar dan disiplin diri saat di rumah (Pujiasih, 2020). Adapun kelemahan pembelajaran tatap muka (*face to face*) ialah terbatas ruang dan waktu. Selama proses pembelajaran peserta didik memerlukan umpan balik dari pengajar dan sebaliknya pengajar juga memerlukan umpan balik dari peserta didiknya, dengan cara ini barulah akan didapat hasil belajar yang lebih efektif, dan tepat sasaran (Indriani et al., 2018). Upaya dalam meminimalisir kekurangan dari PJJ/BDR dan tatap muka ialah menerapkan strategi pembelajaran *Blended Learning*. Melalui *Blended Learning* diharapkan mampu saling melengkapi antara kekurangan BDR dengan pembelajaran tatap muka.

Blended learning (BL) merupakan pembelajaran *e-learning* yang terintegrasi ke dalam pembelajaran tatap muka dan *online* (Alsahli, Eltahir, & Al-Qatawneh, 2019). BL tidak hanya memberikan kemudahan dalam pembelajaran *online*, tetapi juga dapat memperkuat koneksi antara guru dan peserta didik sehingga peserta didik secara efektif mendapatkan umpan balik dengan tepat waktu (Li, He, Yuan, Chen, & Sun, 2019). Berdasarkan penelitian di German, bahwa pembelajaran BL dapat meningkatkan keterampilan peserta didik farmasi secara signifikan, dan memberikan tanggapan positif terhadap survei kepuasan (Farahani, Laeer, Farahani, Schwender, & Laven, 2020). Sejalan dengan penelitian lain, melalui penerapan BL menggunakan Edmodo dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa otomasi perkantoran (Nadziroh, Rahmanuri, & Amalina, 2019). Selain itu BL juga mampu menunjang efektivitas pelaksanaan pendidikan jarak jauh (Muzakkir, Wibawa, Astutik, & Muhakkikin, 2018).

Pembelajaran SMK bidang pertanian menuntut peserta didik dapat belajar mandiri baik di kelas ataupun di luar waktu pembelajaran tatap muka. Hal tersebut ditinjau dari karakteristik pembelajaran pada program studi Agribisnis Pengolahan Hasil Pertanian (APHP). Program studi APHP mempelajari tentang pasca panen,

diantaranya penanganan, pengolahan, pengemasan, penyimpanan dan penggudangan komoditas pertanian, serta pengendalian mutu produk pangan. Materi tersebut dapat dipelajari secara mandiri oleh peserta didik dimanapun dan kapanpun, namun terdapat pula beberapa kompetensi dasar yang tidak bisa dilakukan secara mandiri seperti praktik pengemasan produk yang perlu ditunjang oleh alat-alat skala industri. Maka dari itu pendekatan BL dapat memungkinkan diterapkan di SMK bidang pertanian khususnya pada program studi APHP.

Namun pembelajaran BL tidak cukup dengan *face to face learning* dan *online learning* namun juga perlu strategi dalam mendukung proses pembelajaran tersebut (Nadziroh, Rahmannuri, & Amalina, 2019). Pembelajaran BL dapat dikombinasikan dengan model pembelajaran PjBL. Model PjBL merupakan model pembelajaran yang menekankan aktivitas siswa dalam memecahkan berbagai permasalahan yang bersifat *open-ended* dan mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam mengerjakan sebuah proyek untuk menghasilkan sebuah produk otentik tertentu (Maryanto & Wasidi, 2021).

Selain itu salah satu kepuasan peserta didik secara kognitif terhadap pembelajaran BL dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran BL (Gao, Jiang, & Tang, 2020). Media pembelajaran memiliki fungsi yang penting dalam proses pembelajaran, media pembelajaran memiliki beberapa manfaat praktis; media pembelajaran dapat memperjelas penyajian informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar (Hamka & Effendi, 2019). Pemanfaatan media pembelajaran yang dapat diterapkan pada pembelajaran BL yaitu video animasi berbasis *powtoon* untuk pembelajaran daring dan media *Augmented Reality* (AR) untuk pembelajaran tatap muka.

Powtoon merupakan salah satu aplikasi multimedia yang dapat dijadikan media pembelajaran. *Powtoon* memiliki berbagai keunggulan yaitu fitur animasi yang sangat menarik diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan lini masa yang sangat mudah (Nurdiansyah, Faisal, & Sulkipani, 2018). Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada mata pelajaran IPA, media video animasi berbasis *powtoon* diketahui efektif digunakan dalam proses pembelajaran (Adkhar, 2016).

Augmented Reality (AR) merupakan teknologi yang memproyeksikan objek digital ke dalam objek dunia nyata (Cuendet, Bonnard, Do-Lenh, & Dillenbourg, 2013). Keuntungan AR dalam pendidikan dapat membantu peserta didik terlibat dalam eksplorasi otentik di dunia nyata, dan benda-benda virtual seperti teks, video, dan gambar (Wu, Lee, Chang, & Liang, 2013). Berdasarkan penelitian tentang penggunaan AR dalam pembelajaran elektromagnetis melalui metode kuasi eksperimen, bahwa hasil menunjukkan AR dapat meningkatkan pemahaman peserta didik SMA secara signifikan (Ibáñez, Di Serio, Villarán, & Delgado Kloos, 2014).

Berdasarkan penjelasan tersebut diperlukan pengembangan media pembelajaran *powtoon* dan AR untuk proses pembelajaran BL, serta pengaruhnya terhadap minat dan hasil belajar peserta didik pada materi pengemasan.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana mengembangkan media berbasis animasi untuk pembelajaran *blended learning* pada materi pengemasan?
2. Bagaimana proses pembelajaran *blended learning* berbasis animasi pada materi pengemasan?
2. Bagaimana minat belajar peserta didik melalui pembelajaran *blended learning* berbasis animasi pada materi pengemasan?
4. Bagaimana hasil belajar peserta didik melalui pembelajaran *blended learning* berbasis animasi pada materi pengemasan?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengembangkan media berbasis animasi untuk pembelajaran *blended learning* pada materi pengemasan
2. Mengetahui proses pembelajaran *blended learning* berbasis animasi pada materi pengemasan
3. Mengetahui minat belajar peserta didik melalui pembelajaran *blended learning* berbasis animasi pada materi pengemasan.
4. Mengetahui hasil belajar peserta didik melalui pembelajaran *blended learning* berbasis animasi pada materi pengemasan

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi peserta didik

Media belajar mandiri dan menarik pada pembelajaran pengemasan sebagai upaya untuk meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik.

2. Manfaat bagi guru

Salah satu alternatif metode dan media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada materi pengemasan, dan memberikan informasi tentang metode dan media pembelajaran sebagai upaya meningkatkan kompetensi guru.

3. Manfaat bagi sekolah

Memberikan sumbangan untuk perbaikan sistem pembelajaran pada materi pengemasan jurusan Agribisnis Pengolahan Hasil Pertanian jenjang SMK.

E. Struktur Organisasi Tesis

Struktur organisasi tesis berisi rincian tentang urutan penulisan dari setiap bab dan bagian bab dalam tesis, mulai dari BAB I hingga BAB V. BAB I berisi uraian tentang pendahuluan dan merupakan bagian dari awal tesis yang meliputi: 1) latar belakang; 2) rumusan masalah; 3) Tujuan penelitian; 4) Manfaat penelitian; 5) Struktur organisasi tesis; dan 6) Definisi operasional

BAB II berisi tentang kajian pustaka. Kajian pustaka mempunyai peran yang sangat penting untuk mendukung penelitian ini. Kajian pustaka berfungsi sebagai landasan teoritik dalam menyusun pertanyaan penelitian dan tujuan.

BAB III berisi penjabaran yang rinci metode penelitian yang terdiri dari 1) Desain penelitian; 2) Subjek penelitian; 3) Instrument penelitian; 4) Prosedur penelitian; dan 5) Analisis Data.

BAB IV berisi tentang temuan dan pembahasan. Bab ini menyampaikan dua hal yang utama, yakni (1) temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian, dan (2) pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya

Bab V berisi simpulan, implikasi, dan rekomendasi, yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian tersebut.