

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Anwar Makariem bersama tiga menteri lain di tanggal 30 Maret 2021 menetapkan Surat Keputusan Bersama (SKB) tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran di Masa Pandemi *Corona Virus Disease* 2019 (COVID-19). Pertimbangan atas Surat Keputusan Bersama ini berdasarkan hasil evaluasi pemerintah, di mana peserta didik mengalami hambatan saat menjalani pembelajaran jarak jauh dan membutuhkan proses belajar-mengajar secara tatap muka. Karenanya pada keputusan kedua disebutkan, “*Dalam hal pendidik dan tenaga kependidikan pada satuan pendidikan telah divaksinasi COVID-19 secara lengkap, maka pemerintah pusat, pemerintah daerah, kantor wilayah Kementerian Agama provinsi, kantor Kementerian Agama kabupaten/kota sesuai dengan kewenangannya mewajibkan satuan pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi di wilayahnya menyediakan pembelajaran tatap muka terbatas dan pembelajaran jarak jauh.*”

Terhitung semenjak tanggal 1 April 2021, sudah ada 20%-22% sekolah di Indonesia yang mulai menerapkan pembelajaran jarak jauh dan tatap muka terbatas. SMK Pekerjaan Umum Negeri Jawa Barat menjadi salah satu sekolah yang menerapkan *blended learning* sesuai dengan protokol kesehatan. Pertemuan tatap muka terbatas dilaksanakan satu minggu sekali dengan membagi kelas menjadi dua sesi supaya jumlah peserta didik maksimal dalam kelas adalah 16 orang. Menurut Bonk & Graham (2006), *blended learning* atau juga familier disebut dengan *mixed-method* sendiri merupakan penggabungan metode belajar tatap muka dengan metode belajar yang dijumpai oleh teknologi (*technology mediated instruction*) supaya terbentuk pendekatan

metode belajar yang berintegrasi dan memberikan pembelajaran yang paling efektif dan efisien. (H. Idris, 2018)

Pendidik berperan penting dalam pembelajaran berbasis *blended learning* untuk mengelola kegiatan belajar mengajar. Dalam sebuah penelitian dengan judul *Best Practices for Use of Blended Learning*, disebutkan bahwa ada 10 praktik instruksional terbaik yang dapat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran *mixed-method*. Salah satunya adalah *use of structured active learning* atau penggunaan pembelajaran aktif yang terstruktur (A. Margolis dkk., 2017). Model pembelajaran aktif (*active learning*) ialah wujud pendekatan pembelajaran dengan orientasi kepada aktivitas peserta didik, di mana peserta didik ditempatkan selaku subyek pembelajaran. *Active learning* dapat berpotensi meningkatkan kreativitas karena peserta didik menerima arahan agar berpartisipasi secara aktif, dengan merasakan (*feeling*), melihat (*looking*), serta menyentuh (*touching*) agar pembelajaran mudah dimengerti dan lebih bermakna. (M. Effendi, 2016)

Berdasarkan wawancara yang dilakukan penulis dengan pendidik di SMK PU Negeri Jawa Barat, *active learning* belum diterapkan secara maksimal ketika pembelajaran daring sebab pendidik lebih sering menggunakan model pembelajaran konvensional dengan memanfaatkan media *google classroom* untuk mengunggah materi serta tugas, *google meet* untuk menjelaskan materi dan *google form* untuk evaluasi. Sementara ketika pembelajaran luring, pendidik menggabungkan metode pembelajaran *practice & drill* dengan demonstrasi dan memfasilitasi peserta didik dengan *jobsheet*/lembar kerja. Bagi guru mata pelajaran praktik seperti Gambar Teknik, Dasar Konstruksi dan Teknik Pengukuran Tanah serta Aplikasi Perangkat Lunak, kendala saat mengajar pembelajaran luring masih dirasakan. Alokasi waktu belajar yang dipersingkat untuk menyesuaikan dengan kebijakan pembelajaran selama pandemi, membuat pembelajaran menggunakan metode tersebut kurang optimal pula.

Untuk dapat mewujudkan pembelajaran aktif yang terstruktur, tentunya diperlukan beberapa perangkat pembelajaran, salah satunya ialah media pembelajaran. Media berperan besar dalam pendidikan selaku sebuah perangkat atau sarana dengan fungsi perantara dalam proses berinteraksi. Media dapat menyuguhkan informasi dalam berbagai cara, termasuk suara, visual, gerakan dan warna, baik alami ataupun buatan, yang memberikan bantuan bagi guru dalam penciptaan lingkungan belajar yang kian menarik, dinamis, atau membosankan. (Asyar, 2012)

Peneliti memilih media *flash card* sebagaimana dipaparkan oleh Susilana dkk, (2009) yakni: “*flash card* merupakan media pembelajaran yang berbentuk kartu bergambar gambar-gambarnya dibuat menggunakan tangan, foto, atau memanfaatkan gambar atau foto yang sudah ada kemudian ditempelkan pada lembaran-lembaran *flash card*”. Media *flash card* dipilih karena kelebihanannya, yakni bahan cukup murah, mudah disusun serta digunakan, mudah dipindahkan, dapat disusun berjajar, digandakan, ataupun dihilangkan. Tidak hanya itu, media ini membantu kapabilitas otak kanan dalam mengingat kata-kata maupun gambar sebagai komponennya. (E. Hotimah, 2010)

Selain gagasan di atas, pada penelitian-penelitian sebelumnya, media *flash card* banyak dikombinasikan bersama model ataupun metode pembelajaran lain. Karena hal itu peneliti menarik kesimpulan di mana *flash card* merupakan media dengan fleksibilitas dalam penerapannya dan dapat dipakai berkelanjutan selama materi dalam *flash card* masih relevan dengan kompetensi pembelajaran. Pengguna tidak merasa terbatas karena cara penggunaan media *flash card* dapat dimodifikasi sedemikian rupa menyesuaikan kebutuhan pembelajaran. Bahkan media ini dapat digunakan saat pembelajaran *offline* maupun *online*, dengan ataupun tanpa didampingi oleh pendidik sehingga tidak menutup kesempatan apabila peserta didik ingin menggunakan media *flash card* secara mandiri.

Peneliti menerapkan model serta media yang diteliti pada mata pelajaran Gambar Teknik sebab berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti selama masa PPLSP (Program Pengenalan Lapangan Satuan Pendidikan) di bulan Februari hingga April melihat bahwa peserta didik kelas X belum mampu memahami norma menggambar dan standar menggambar teknik yang terlihat dari kualitas hasil gambar, sementara norma ini adalah hal dasar yang harus dipahami dan akan terus dipakai ketika peserta didik berkecimpung di dunia arsitektur. Maka dari itu digunakan model pembelajaran aktif tipe *card sort* berbantuan media *flash card* untuk membantu peserta didik mengenal norma dan standar menggambar teknik.

Mengacu pada uraian diatas, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran *flash card* yang diterapkan menggunakan model *active learning* pada mata pelajaran Gambar Teknik di SMK Pekerjaan Umum Negeri Jawa Barat dengan melakukan penelitian berjudul **“Penerapan Model Pembelajaran *Active Learning* Menggunakan Media *Flash Card* pada Mata Pelajaran Gambar Teknik di masa *Pandemic Covid*”**

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang diatas, peneliti dapat mengidentifikasi permasalahan sebagai berikut;

- a. Menurut pendapat peserta didik, saat pembelajaran jarak jauh kurang terjalin interaksi sebab pendidik hanya menekankan pada pemberian dan pengumpulan tugas dan jarang sekali ada penjelasan materi dari pendidik
- b. Berdasarkan pengakuan pendidik, saat pertemuan tatap muka terbatas, alokasi waktu yang dibutuhkan dalam menerapkan metode pembelajaran *practice & drill* yang dipadu dengan metode demonstrasi kurang
- c. Belum diterapkannya *active learning* yang terstruktur ketika dilaksanakan *blended learning* di SMK Pekerjaan Umum Negeri Jawa Barat

1.3. Batasan Masalah

Untuk menghindari permasalahan pada penelitian ini meluas, peneliti membatasi pembahasan masalah ini dalam:

- a. Subjek penelitian merupakan peserta didik kelas X jurusan Desain Permodelan dan Informasi Bangunan SMK PU Negeri Jawa Barat
- b. Penelitian dilakukan dengan menerapkan media beserta model pembelajaran pada mata pelajaran Gambar Teknik saat pembelajaran tatap muka terbatas
- c. *Active learning* yang diterapkan adalah tipe *card sort*
- d. Media *flash card* yang digunakan merupakan kartu berukuran 8x12 cm. Sisi kartu berisi informasi gambar dan kata
- e. Batasan materi pada penelitian ini yaitu capaian kompetensi dasar 3.2

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang serta identifikasi masalah, dapat ditarik rumusan permasalahan pada penelitian ini yang memiliki fokus pertanyaan yaitu:

- a. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *flash card* untuk menyokong pembelajaran *active learning* tipe *card sort*?
- b. Bagaimana kualitas media pembelajaran *flash card* menurut *judgement* ahli?
- c. Bagaimana implementasi pembelajaran yang menerapkan model *active learning* dengan media *flash card* pada mata pelajaran gambar teknik di masa pandemi COVID-19?
- d. Bagaimana respons peserta didik terhadap pembelajaran yang menerapkan model *active learning* dengan media *flash card* pada mata pelajaran gambar teknik di masa pandemi COVID-19?
- e. Bagaimana hasil penilaian peserta didik setelah dilaksanakan pembelajaran yang menerapkan model *active learning* dengan media *flash card* pada mata pelajaran gambar teknik di masa pandemi COVID-19?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran *flash card* yang dilakukan menggunakan metode ADDIE
- b. Untuk mengetahui kualitas media pembelajaran *flash card* menurut *judgement* ahli
- c. Mengetahui bagaimana implementasi pembelajaran yang menerapkan model *active learning* dengan media *flash card* pada mata pelajaran gambar teknik di masa pandemi COVID-19
- d. Mengetahui bagaimana respons peserta didik terhadap pembelajaran yang menerapkan model *active learning* dengan media *flash card* pada mata pelajaran gambar teknik di masa pandemi COVID-19
- e. Mengetahui bagaimana hasil penilaian peserta didik setelah dilaksanakan pembelajaran yang menerapkan model *active learning* dengan media *flash card* pada mata pelajaran gambar teknik di masa pandemi COVID-19

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan harapan dapat memiliki manfaat sebagai berikut:

- a. Mengembangkan serta menambah kajian pendidikan khususnya pada model pembelajaran *active learning* dan media pembelajaran *flash card*
- b. Sebagai inovasi untuk membantu memperbaiki kualitas pembelajaran terutama ketika adaptasi kebiasaan baru di masa pandemi COVID-19
- c. Dengan tercapainya tujuan penelitian ini dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik
- d. Sebagai bahan perbandingan atau referensi untuk penelitian di masa mendatang

1.7. Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri atas 5 bab yang dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Bab I merupakan Pendahuluan yang menjelaskan latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta struktur organisasi skripsi
- b. Bab II merupakan Kajian Teori yang berisi landasan teori dan konsep turunannya yang menjadi acuan kerangka berpikir peneliti dalam bidang yang dikaji ketika menyusun penelitian ini serta penelitian terdahulu
- c. Bab III berisi penjabaran dari Metode Penelitian yang digunakan mencakup desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisa data
- d. Bab IV merupakan Temuan dan Pembahasan yang menjabarkan temuan penelitian berdasarkan metode penelitian yang telah dilaksanakan serta pembahasan temuan tersebut untuk menjawab rumusan masalah dan mencapai tujuan penelitian yang sebelumnya telah ditetapkan
- e. Bab V berisi Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi yang menyajikan pemaknaan dan hal-hal penting terhadap analisis penelitian yang telah dilaksanakan