

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS BLENDED
LEARNING PADA MATA PELAJARAN TEKNIK KERJA BENGKEL DI SMK
NEGERI 10 MAKASSAR**

Irvianti Yunus¹, Supriadi², Faisal Syafar³

Universitas Negeri Makassar

Irviantiyunus04@gmail.com

supriadi6722@unm.ac.id

faisal.syafar@unm.ac.id

ABSTRAK

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui : (1) Untuk mengetahui bagaimana pengembangan model pembelajaran berbasis *Blended Learning* dengan menggunakan aplikasi *google classroom* pada mata pelajaran Teknik Kerja Bengkel; (2) Mengetahui kelayakan model pembelajaran pada mata pelajaran Teknik Kerja Bengkel berbasis *Blended Learning* dengan menggunakan aplikasi *google classroom* di SMK Negeri 10 Makassar. jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and development*) yang bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk. Prosedur pengembangan mengacu pada Model Pengembangan *ADDIE*. Hasil yang diperoleh pada penelitian ini adalah pengembangan model pembelajaran pada Mata Pelajaran Teknik Kerja Bengkel. Hasil uji kelayakan media oleh Ahli Media pertama memperoleh presentase kelayakan sebesar 90% dan berada pada kategori Sangat Layak. Untuk uji coba kelayakan oleh Ahli Media kedua diperoleh presentase sebesar 90% dan berada pada kategori Sangat Layak. Dari hasil penelitian Media Pembelajaran Mata Pelajaran Teknik Kerja Bengkel yang dikembangkan memiliki kategori “Sangat Layak” untuk digunakan atau diimplementasikan dalam pembelajaran Teknik Kerja Bengkel yang belum dilakukan penulis pada penelitian ini dan untuk memperkuat hasil penelitian ini peneliti menyarankan untuk memakai simbol matematika $\geq 61-80\%$ dan $\geq 81-100\%$ sebagai syarat kelayakan produk.

Kata kunci : Model Pembelajaran, Google Classroom, Teknik Kerja Bengkel

ABSTRACT

The purpose of this study is to find out: (1) To find out how the development of Blended Learning based learning models using the Google classroom application in Workshop Work Engineering subjects; (2) Determine the feasibility of the learning model in Blended Learning Workshop-based Work Technique subjects using the google classroom application at SMK Negeri 10 Makassar. the type of research used is research and development (Research and development) which aims to develop and produce a product. The development procedure refers to the ADDIE Development Model. The results obtained in this study are the development of learning models in Workshop Work Engineering Subjects. The results of the media feasibility test by the first Media Expert obtained a percentage of eligibility of 90% and were in the Very Eligible category. For the feasibility trial by the second Media Expert, a percentage of 90% is obtained and is in the Very Eligible category. From the research results of Learning Media Subjects Workshop Work Techniques that are developed have the category "Very Eligible" to be used or implemented in learning Workshop Work Techniques subjects that have not been done by the author in this study and to strengthen the results of this study the researchers suggest using mathematical symbols $\geq 61-80\%$ and $\geq 81-100\%$ as a product eligibility requirement.

Keywords: Learning Model, Google Classroom, Workshop Work Technique

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tidak bisa dihindari pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidik untuk selalu antusias menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha peningkatan mutu pendidikan, khususnya pada proses pembelajaran (Rusman and Riyana 2011).

Pendidikan merupakan faktor utama dalam pembentukan pribadi manusia. Pendidikan sangat berperan dalam membentuk baik atau buruknya pribadi manusia menurut ukuran normatif. Menyadari akan hal tersebut, pemerintah sangat serius menangani bidang pendidikan, sebab dengan sistem pendidikan yang baik diharapkan muncul generasi penerus bangsa yang berkualitas dan mampu menyesuaikan diri untuk hidup bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Teori-teori belajar belajar tersebut awalnya dilakukan dalam sebuah pembelajaran langsung atau tradisional yang belum menggunakan alat atau media pembelajaran melalui aplikasi ICT (Information, Comunication and Technology). Akan tetapi dengan berkembangnya ICT memunculkan berbagai pembelajaran secara online atau web-school atau cyber-school yang menggunakan fasilitas internet mengundang banyak istilah dalam pembelajaran. Banyak definisi tentang pembelajaran yang menggunakan internet, seperti, online learning, distance learning, web-based learning, e-learning (Luik, 2010). Hal tersebut banyak membuat orang menjadi bingung dengan istilah-istilah tersebut, akan tetapi Tsai memberikan definisi berdasarkan pendekatan terminologi, "Our approach to defining these terms involves two complementary methods. The terminology is analyzed based on the individual meaning of the constituting terms, and the meaning of related concepts." Berdasarkan hal tersebut, maka mereka memberikan definisi untuk masing-masing istilah di atas sebagai berikut:

- **Blended learning** adalah sebuah kemudahan pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pengajaran, dan gaya pembelajaran, memperkenalkan berbagai pilihan media dialog antara fasilitator dengan orang yang mendapat pengajaran. Blended learning juga sebagai sebuah kombinasi pengajaran langsung (face-to-face) dan pengajaran online, tapi lebih daripada itu sebagai elemen dari interaksi sosial

- **Online learning** dihubungkan dengan konten yang siap diakses pada komputer. Konten tersebut mungkin di Web atau internet, atau hanya diinstal pada CD-ROM atau hard disk komputer.

- **Distance learning** melibatkan interaksi pada jarak jauh antara instruktur dan peserta didik, dan memungkinkan reaksi instruktur tepat waktu pada peserta didik. Dengan cukup memposting atau menyiarkan materi pembelajaran untuk peserta didik bukan merupakan pembelajaran jarak jauh. Instruktur harus terlibat dalam menerima umpan balik dari peserta didik.

- **Web-based learning** dihubungkan dengan materi pembelajaran yang disampaikan dalam Web browser, termasuk ketika materi dikemas dalam CD-ROM atau media lain.

Istilah lain dalam pembelajaran yang menggunakan aplikasi ICT (komputer dan internet) dikenal dengan nama Blended Learning. Model Blended Learning ini muncul ketika Kerres dan Witt (2003) “Menyatakan bahwa web-based learning dapat dikombinasikan dengan face-to-face learning (Luik, 2006). Definisi Web-based learning sudah dijelaskan sebelumnya, sementara itu menurut Alessi and “Face-to-face learning atau web-based courses atau on-site learning adalah pembelajaran menggunakan sumber belajar web dengan tatap muka antara guru dan siswanya yang dilakukan di ruang kelas (Luik, 2006).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru pengampuh mata pelajaran Teknik Kerja Bengkel pada hari Senin, 9 Agustus 2019 yang telah dilakukan. Maka penulis mendapat informasi mengenai salah satu permasalahan yang datang dari siswa yaitu kesadaran siswa untuk belajar dan berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar yang terbilang masih kurang, pembelajaran konvensional masih sering diterapkan pada mata pelajaran ini, pembelajaran konvensional yang dimaksud disini adalah pembelajaran yang menyampaikan materinya diuraikan oleh guru dengan standar seperti power point. Kemudian kebutuhan akan media pembelajaran yang telah melalui validasi masih kurang dan kebutuhan akan media pembelajaran masih sangat terbatas, sehingga siswa kurang paham terhadap pembelajaran Teknik Kerja Bengkel. Oleh karena itu sangat dibutuhkan media interaktif yang dapat menghubungkan antar guru dan siswa didalam ataupun dilur jam pelajaran, solusi dalam mengatasi permasalahan pembelajaran dikelas dalam memanfaatkan penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan.

Model pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah model berbasis Blended Learning dengan menggunakan aplikasi google classroom, penggunaan aplikasi google classroom merupakan salah satu solusi dan potensi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, seiring perkembangan teknologi yang semakin canggih, ada cara yang lebih praktis dan instan. Dengan layanan aplikasi pembelajaran google classroom ini, adalah metode pembelajaran yang memadukan pertemuan tatap muka dengan materi online secara harmonis. Perpaduan antara guru dan siswa dimana siswa dan guru bertemu langsung dan perpaduan dengan materi online yang bias diakses kapan saja, di mana saja. Adapun bentuk lain blended learning adalah pertemuan virtual guru dan siswa mereka mungkin saja berada ditempat yang berbeda, namun bisa saling memberi feedback, bertanya, atau menjawab. Semua dilakukan secara real time. Sebagian menyebut dengan long distance instructed learning, model pembelajaran ini memanfaatkan teknologi IT lewat media. Dimana aplikasi google classroom ini akan menjadi trend belajar akan semakin populer di dunia, termasuk Indonesia. Hal ini didukung berbagai faktor. Salah satunya adalah pergeseran bagaimana orang mencari informasi.

Mata pelajaran Teknik Kerja Bengkel merupakan mata pelajaran yang mengambil peran penting di program keahlian Teknik Elektronika SMK Negeri 10 Makassar, mata pelajaran ini mempelajari tentang materi peralatan bengkel dan cukup menarik karena mata pelajaran ini siswa melakukan praktek tentang kebengkelan

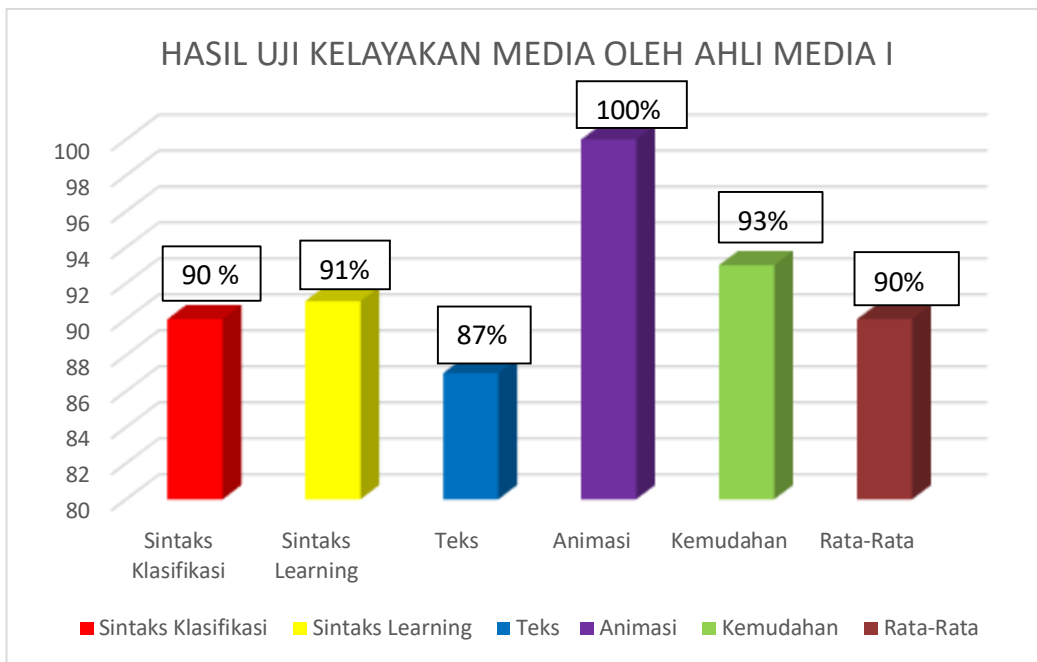
METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan model pengembangan ADDIE menurut (Endang:2014) . Model pengembangan ini dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan, pada penelitian ini hanya terdiri tahapan yaitu : Tahap analisis , tahap desain dan tahap Development, tahap Implementation, tahap Evaluasi. Subjek uji coba pada penelitian ini meliputi dua orang Ahli media. Adapun instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa angket (kuesioner), sebagai bahan pertimbangan revisi media pembelajaran. Bertujuan untuk melihat kelayakan Media Pembelajaran. Data yang telah terkumpul pada angket (kuesioner) selanjutnya akan dianalisis menggunakan analisis deksriptif kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

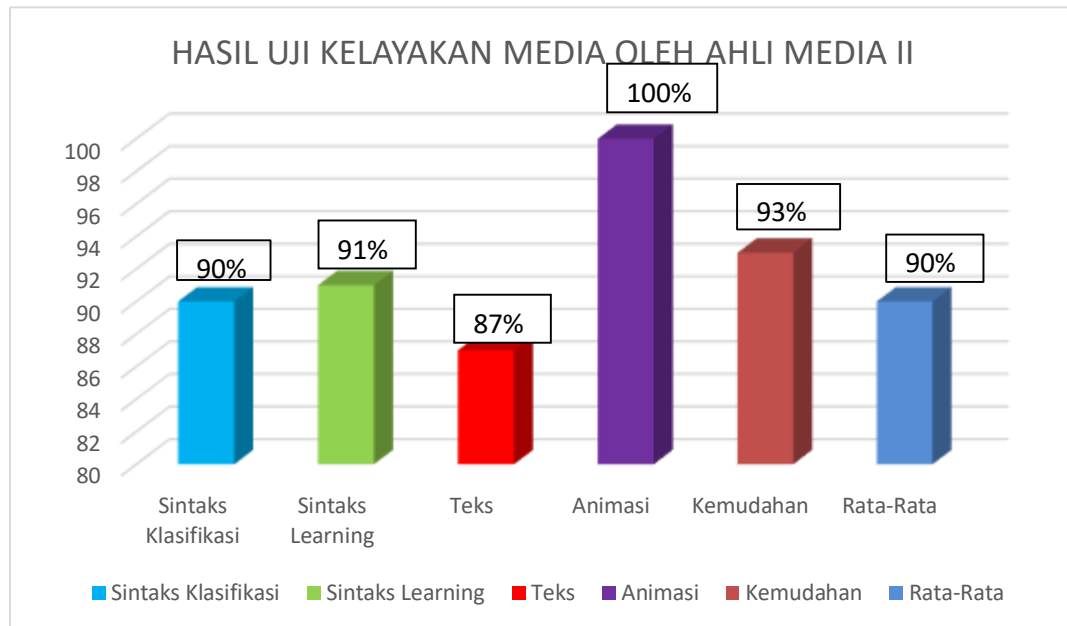
Peneliti telah melakukan tahap pengembangan media yang menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ini dimodifikasi hanya sampai pada tahap pengembangan (*Development*). Adapun tahapan pengembangan media pembelaran sebagai berikut : (1) tahap analisis (*analysis*), Hasil tahap analisis adalah melakukan studi lapangan dan melakukan studi literatur. (2) tahap Desain (*Design*), Hasil tahap perancangan adalah merancang materi pembelajaran, merancang desain media pembelajaran dan merancang video pembelajaran. (3) tahap pengembangan (*Development*) (4) tahap Implementation, (5) tahap Evaluasi. Hasil tahap Model pengembangan dan mendesain dan membuat media pembelajaran mata pelajaran Teknik Kerja Bengkel dan aplikasi Google Classroom.

Hasil uji coba kelayakan pada media pembelajaran mata pelajaran teknik kerja bengkel yaitu Hasil validasi ahli media I untuk aspek Penyajian Ilustrasi Media Pembelajaran Google Classroom didapatkan presentase sebesar 90% maka dapat dinyatakan dalam bagian “Sangat Layak”, Pada aspek Hasil validasi ahli media II untuk aspek Penyajian Ilustrasi Media Pembelajaran Google Classroom didapatkan persentase sebesar 90% maka dapat dinyatakan dalam bagian “Sangat Layak” Dari aspek-aspek diatas maka didapatkan dikategorikan "Sangat Layak" sehingga Media Berbasis Google Classroom Layak digunakan sebagai media pembelajaran di SMK NEGERI 10 MAKASSAR



Gambar 1. Hasil Validasi Ahli Media I

Jumlah skor penilaian berdasarkan data uji coba untuk Ahli Media I pada aspek Sintaks Klasifikasi Media Pembelajaran Google Classroom dengan 6 indikator diperoleh skor sebesar 27 dari jumlah skor ideal 30, Sehingga didapatkan presentase untuk aspek Penyajian Ilustrasi Media Pembelajaran Google Classroom sebesar 90% dan dinyatakan “Sangat Layak”. Pada aspek Sintaks Learning dengan 7 indikator diperoleh skor sebesar 32 dari jumlah skor ideal 35, Sehingga didapatkan presentase 91% dan dinyatakan “Sangat Layak”. Pada aspek Kelayakan Teks dengan 3 indikator diperoleh skor sebesar 13 dari jumlah skor ideal 15, sehingga didapatkan presentase 87% dan dinyatakan “Sangat Layak”. Pada aspek Animasi dengan 4 indikator diperoleh skor sebesar 20 dari jumlah skor ideal 20, sehingga didapatkan presentase 100% dan dinyatakan “Sangat Layak”. Pada aspek Kemudahan Materi dengan 6 indikator diperoleh skor sebesar 28 dari jumlah skor ideal 30, sehingga didapatkan presentase 93% dan dinyatakan “Sangat Layak” Rata-Rata skor penilaian dari ke lima aspek penilaian diperoleh presentase sebesar 90%, maka media pembelajaran mata pelajaran Teknik Kerja Bengkel dinyatakan dalam kategori “Sangat Layak” dari penilaian ahli media kedua sehingga media pembelajaran berbasis *Blended Learning* dengan menggunakan aplikasi Google Classroom dapat digunakan sebagai Media pembelajaran pada Program Keahlian Teknik Elektronika di SMK Negeri 10 Makassar.



Gambar 2. Hasil Validasi Ahli Media II

Jumlah skor penilaian berdasarkan data uji coba untuk Ahli Media II pada aspek Sintaks Klasifikasi dengan 6 indikator diperoleh skor sebesar 26 dari jumlah skor ideal 30, Sehingga didapatkan presentase untuk aspek Sintaks Klasifikasi sebesar 87% dan dinyatakan “Sangat Layak”. Pada aspek Sintaks Learning dengan 7 indikator diperoleh skor sebesar 33 dari jumlah skor ideal 35, Sehingga didapatkan presentase 94% dan dinyatakan “Sangat Layak”. Pada aspek Teks dengan 4 indikator diperoleh skor sebesar 13 dari jumlah skor ideal 15, sehingga didapatkan presentase 94% dan dinyatakan “Sangat Layak”. Pada aspek Animasi dengan 4 indikator diperoleh skor sebesar 19 dari jumlah skor ideal 20, sehingga didapatkan presentase 95% dan dinyatakan “Sangat Layak”. Pada aspek Kemudahan Materi dengan 6 indikator diperoleh skor sebesar 28 dari jumlah skor ideal 30 sehingga didapatkan persentase 93% dan dinyatakan “Sangat Layak”. Rata-Rata skor penilaian dari ke lima aspek penilaian diperoleh presentase sebesar 90%, maka media pembelajaran mata pelajaran Teknik Kerja Bengkel dinyatakan dalam kategori “Sangat Layak” dari penilaian ahli media kedua sehingga media pembelajaran berbasis *Blended Learning* dengan menggunakan aplikasi Google Classroom dapat digunakan sebagai Media pembelajaran pada Program Keahlian Teknik Elektronika di SMK Negeri 10 Makassar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan Model *Blended Learning Teknik Kerja Bengkel* di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK NEGERI 10 MAKASSAR) yang memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif. Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian dan pengembangan diperoleh simpulan dan saran sebagai berikut:

A. Kesimpulan

1. Pengelolaan pembelajaran paket keahlian *Teknik Kerja Bengkel* di Sekolah Menengah Kejuruan, dilakukan secara konvensional yaitu pembelajaran hanya dilakukan dengan cara tatap muka di kelas atau di laboratorium. Pendidik telah melakukan perencanaan yang ditandai dengan adanya perangkat pembelajaran, dan telah melakukan evaluasi pembelajaran, namun masih minim dalam hal strategi/metode pembelajaran, penggunaan media pembelajaran dan pengelolaan sumber belajar.
2. Model *Blended Learning Teknik Kerja Bengkel* dan perangkat pembelajarannya di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memenuhi kriteria Valid ditunjukkan oleh penilaian ahli dan praktisi.
3. Model *Blended Learning Teknik Kerja Bengkel* dan perangkat pembelajarannya di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK NEGERI 10 MAKASSAR) memenuhi kriteria Praktis yang ditunjukkan oleh keterlaksanaan *Blended Learning*
4. Model *Blended Learning*) dan perangkat pembelajarannya di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK NEGERI 10 MAKASSAR) memenuhi kriteria Efektif yang ditunjukkan oleh aktivitas peserta didik dalam pembelajaran dan respon positif terhadap pelaksanaan pembelajaran, serta pencapaian kompetensi belajar peserta didik.

B. Saran

1. Penggunaan Model *Blended Learning Teknik Kerja Bengkel* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan.
2. Kepada pengambil keputusan untuk melengkapi sarana dan prasarana pembelajaran di sekolah khususnya sarana laboratorium komputer dan jaringan internet, karena penggunaan model *Blended Learning Teknik Kerja Bengkel* dapat dilaksanakan dengan baik apabila ditunjang dengan sarana dan prasarana terutama kualitas perangkat dan jaringan internet yang digunakan.
3. Kepada pendidik direkomendasikan untuk menggunakan model *Blended Learning* sebagai salah satu alternatif yang dapat meningkatkan kemandirian dan hasil belajar peserta didik.
4. Model *Blended Learning* perlu didesiminasikan pada pendidik-pendidik lain, khususnya pendidik pengampuh mata pelajaran pada paket keahlian *Teknik Kerja Bengkel* di Sekolah Menengah Kejuruan.
5. Bagi peneliti dan pengembang, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut dengan mengoptimalkan laboratorium komputer dan jaringan internet di Sekolah Menengah Kejuruan.

DAFTAR PUSTAKA

- Riyana, Rusman, 2011. "Pembelajaran Berbasisi Teknologi Dan Komunikasi: Mengembangkan Profesional Guru
- Luik, 2006. Penerapan Model *Belnded Learning* Untuk Meningkatkan Performansi Belajar siswa Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA. Jurnal
<http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/viewFile/17602/15020>
- Endang. 2014. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Yogyakarta: Alfabeta.
- Supriadi, 2016. *Model Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.

