

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan suatu bangsa tidak terlepas dari peran penting pendidikan, dimana pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan sumber daya yang mampu bersaing di era Revolusi Industri 4.0. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan Nasional yang tertuang dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar (UUD) 1945 yaitu untuk memajukan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa¹ dan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 disebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab². Melalui pendidikan, setiap anak diharapkan dapat menemukan jati dirinya sehingga terbentuk kepercayaan diri yang kuat dalam menghadapi tantangan hidup. Kehidupan ke depan akan terus mengalami perubahan dan perkembangan yang penuh tantangan dan kompetitif. Dalam menghadapi hal tersebut, manusia juga perlu melakukan pengembangan diri. Oleh sebab itu, peserta didik sangat

¹Pembukaan Undang-undang Dasar 1945

²Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3.

penting diberikan pendidikan yang bermakna (*meaningful learning*) sebagai bekal untuk keterampilan hidup³.

Sejalan dengan hal tersebut, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini telah membawa perubahan yang cukup besar pada hampir semua aspek kehidupan manusia, termasuk dalam aspek pendidikan. Revolusi industri 4.0 membawa perubahan pada sistem pendidikan menjadi lebih dinamis dengan mengikuti kebutuhan manusia. Era revolusi industri 4.0 ini merupakan era digital yang ditandai dengan adanya perubahan besar pada berbagai aspek kehidupan manusia melalui perkembangan teknologi. Perubahan ini memberi dampak terhadap pola pikir dan pola kerja di berbagai bidang. Perkembangan teknologi informasi dalam dunia pendidikan dibuktikan dengan semakin menyempitnya dan meleburnya faktor ruang dan waktu yang selama ini menjadi aspek penentu kecepatan dan keberhasilan penguasaan ilmu pengetahuan oleh umat manusia⁴. Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menyebabkan informasi dengan cepat menyebar ke seluruh penjuru dunia tanpa ada batas antara satu negara dengan negara lain. Hal ini menjadi tantangan yang cukup besar dalam meningkatkan mutu pendidikan agar bisa bertahan dan bersaing memperebutkan kesempatan dalam masyarakat global.

Upaya yang dapat dilakukan dalam menghadapi revolusi industri 4.0 dalam dunia pendidikan yaitu dengan menerapkan pembelajaran abad ke-21. Pembelajaran abad ke-21 ini bertujuan untuk menggali karakteristik peserta didik

³N.Dantes, *Kecenderungan Pendidikan Abad 21*, (Singaraja: Seminar Nasional HMJ-PGSD dan IKMA-PGSD Daerah III Wilayah II, 2017), h. 1.

⁴Badan Standar Nasional Pendidikan, *Paradigma Pendidikan Nasional Abad XXI*, Versi 1,0. (Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan, 2010), h. 20.

yang aktif dan kreatif sehingga diharapkan peserta didik memiliki keterampilan dan inovasi tinggi. Dengan demikian, pemerintah Indonesia telah merumuskan paradigma pendidikan nasional abad ke-21. Pendidikan nasional abad ke-21 bertujuan untuk mewujudkan cita-cita bangsa, yaitu masyarakat bangsa Indonesia yang sejahtera dan bahagia, dengan kedudukan yang terhormat dan setara dengan bangsa lain dalam dunia global, melalui pembentukan masyarakat yang terdiri atas sumber daya manusia yang berkualitas, yaitu pribadi yang mandiri, berkemauan dan berkemampuan untuk mewujudkan cita-cita bangsa⁵. Dalam *framework* pembelajaran abad ke-21, untuk mencetak sumber daya manusia yang berkualitas harus memiliki beberapa kompetensi dan/atau keahlian, yaitu : (1) berpikir kritis dan pemecahan masalah, (2) berkomunikasi dan berkolaborasi secara efektif; (3) mencipta dan membaharui, (4) literasi teknologi dan media, dan (5) belajar kontekstual⁶.

Pembelajaran abad ke-21 menuntut peserta didik untuk memiliki keterampilan hidup dan berkarir, keterampilan belajar dan berinovasi, serta keterampilan teknologi dan media informasi⁷. Keterampilan yang berkaitan dengan kecakapan hidup bertujuan agar peserta didik terampil dalam menjaga kelangsungan hidup secara mandiri dimasa yang akan datang. Sedangkan keterampilan yang paling penting dimiliki peserta didik di era globalisasi saat ini yaitu keterampilan teknologi dan media informasi. Keterampilan ini menyangkut literasi informasi, literasi media dan literasi TIK (Teknologi Informasi dan

⁵*Ibid.*, h. 39.

⁶*Ibid.*, h. 42.

⁷ Etistika Yuni Wijaya, Dwi Agus Sudjimat, dan Amat Nyoto, "Transformasi Pendidikan Abad 21 sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia di Era Global", *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika 2016*, (Malang: Universitas Kanjuruhan Malang, 2016), h. 263.

Komunikasi). Literasi TIK dapat dilihat dari peserta didik saat ini yang dapat dengan cepat menerima dan memahami kehadiran teknologi baru. Peserta didik jaman sekarang sudah terbiasa menggunakan media digital untuk aktivitas sehari-hari, mulai dari aktivitas bermain, belajar, dan kegiatan lain yang relevan. Media digital mulai dari media televisi hingga telepon genggam berbasis android yang terkoneksi dengan jaringan internet dapat dimanfaatkan untuk aktivitas pembelajaran. Peserta didik dapat mendalami ilmu pengetahuan mereka dengan didukung kemampuan untuk mencari informasi tambahan di luar jam sekolah melalui media digital. Bahkan penggunaan web dan multimedia interaktif sudah digunakan secara intensif dalam proses pembelajaran di sekolah.

Keterampilan-keterampilan yang dituntut pada pembelajaran abad ke-21 tersebut sangat diperlukan pada seluruh jenjang pendidikan termasuk juga pada jenjang pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Sekolah Menengah Kejuruan sebagai bagian dari Sistem Pendidikan Nasional merupakan pendidikan formal yang mengutamakan pengembangan kemampuan peserta didik untuk dapat bekerja dalam bidang tertentu, beradaptasi dengan lingkungan kerja, melihat peluang kerja, dan mengembangkan kariernya di masa yang akan datang. Oleh karena SMK mengutamakan lulusan untuk dapat langsung bekerja, maka peserta didik SMK diharapkan memiliki keterampilan-keterampilan untuk dapat bersaing di dunia kerja. Apalagi dengan perkembangan teknologi yang ada saat ini, selain dituntut untuk memiliki karakter disiplin, kreatif, mandiri dan bertanggung jawab, lulusan SMK juga harus mampu menguasai teknologi. Dengan kemampuan teknologi yang mumpuni, lulusan SMK tetap bisa bersaing di era digital ini.

Sekolah Menengah Kejuruan adalah lembaga pendidikan yang bukan hanya mampu bersaing dalam mencari kerja di dunia industri tetapi juga diharapkan mampu mencetak tenaga kerja yang handal, profesional, dan berdaya saing tinggi baik di tingkat regional, nasional, maupun internasional serta mampu menciptakan lapangan kerja baru.

Di SMK terdapat berbagai bidang keahlian yang telah dikembangkan oleh pemerintah Indonesia. Bidang keahlian Tata Busana menjadi salah satu bidang keahlian di SMK yang bertujuan untuk mengasah bakat dan keterampilan peserta didik di bidang *fashion* sebagai antisipasi terhadap perkembangan industri kreatif di Indonesia. *Trend fashion* sangat cepat mengalami perubahan dan selalu berkembang sehingga dapat dijadikan peluang bagi desainer lokal untuk berkreasi dalam menghasilkan produk-produknya yang dapat dikenal baik di tingkat nasional maupun internasional. Menurut Kepala Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf), Triawan Munaf, *fashion* menjadi salah satu dari tiga subsektor utama yang menopang ekonomi kreatif di Indonesia⁸. Subsektor *fashion* telah memberikan kontribusi terbesar kedua dalam kontribusi ekonomi kreatif terhadap produk domestik bruto (PDB), yakni 18,01% setelah kuliner dan menjadi penyumbang terbesar ekspor ekonomi kreatif sebanyak 54,54% pada tahun 2016⁹. *Fashion* saat ini sudah menjadi gaya hidup masyarakat di era modern. Oleh karena itu, peserta didik bidang keahlian Tata Busana di SMK nantinya setelah terjun di dunia kerja

⁸Putri Syifa Nurfadilah, "Potensi Besar, Ini 3 Subsektor Utama Ekonomi Kreatif di Indonesia", *Kompas*, tanggal 25 September 2018, <https://ekonomi.kompas.com/read/2018/09/25/202052726/potensi-besar-ini-3-subsektor-utama-ekonomi-kreatif-di-indonesia>(Diakses 22 April 2019), h. 1.

⁹Asiska Riviyastuti, "Bekraf Perkuat Ekosistem Industri Fesyen", 10 September 2018, <http://www.bekraf.go.id/berita/page/10/bekraf-perkuat-ekosistem-industri-fesyen>, (Diakses 22 April 2019), h. 1.

diharapkan dapat menunjukkan kreativitasnya dengan memberikan inovasi-inovasi dan tren baru untuk memajukan industri *fashion* di Indonesia.

Struktur kurikulum bidang keahlian tata busana di SMK terdiri atas Kelompok A (wajib), Kelompok B (wajib), dan Kelompok C (kejuruan). Kelompok C (kejuruan) terdiri atas Dasar Bidang Keahlian, Dasar Program Keahlian, dan Paket Keahlian. Pada Paket Keahlian, terdapat salah satu mata pelajaran yaitu Dasar Desain. Mata pelajaran Dasar Desain memuat pengetahuan dan keterampilan dasar sebelum melangkah ke mata pelajaran paket keahlian selanjutnya. Dasar Desain bertujuan untuk memberi wawasan tentang unsur-unsur dan prinsip-prinsip seni rupa dalam bentuk gambar, melalui penguasaan penggunaan alat dan bahan serta berbagai teknik menggambar. Mata pelajaran ini tidak hanya semata-mata pada penguasaan dan pemahaman konsep seni tetapi juga pada peningkatan keterampilan tingkat tinggi yaitu keterampilan menciptakan suatu produk. Hal ini sesuai dengan pernyataan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Muhadjir Effendy, hadirnya revolusi industri 4.0 membuat dunia mengalami perubahan yang semakin cepat dan kompetitif sehingga dianggap perlu untuk merevisi kurikulum dengan menambahkan lima kompetensi¹⁰. Pertama peserta didik diharapkan memiliki kemampuan berpikir kritis. Kedua, peserta didik diharapkan memiliki kreativitas dan memiliki kemampuan yang inovatif. Ketiga, peserta didik memiliki kemampuan dan keterampilan berkomunikasi. Keempat, peserta didik mampu bekerjasama dan

¹⁰ Febrianto Adi Saputro dan Muhammad Hafil, “Mendikbud Ungkap Cara Hadapi Revolusi 4.0 di Pendidikan”. *Republika*. 2 Mei 2018.
<https://www.republika.co.id/berita/pendidikan/education/18/05/02/p8388c430-mendikbud-ungkap-cara-hadapi-revolusi-40-di-pendidikan>. (Diakses 23 September 2019). h. 1-10.

berkolaborasi. Kelima, peserta didik diharapkan memiliki kepercayaan diri. Pembelajaran Dasar Desain memiliki potensi besar dalam mengembangkan keterampilan berpikir peserta didik. Desain merupakan perencanaan dalam pembuatan sesuatu yang akan diciptakan. Selain mempelajari pengetahuan tentang unsur-unsur, prinsip-prinsip desain, dan berbagai teknik menggambar, peserta didik juga dituntut untuk dapat menerapkan pengetahuan tersebut dalam menciptakan suatu benda atau busana. Peserta didik memerlukan ide-ide kreatif untuk dapat menciptakan suatu produk yang memiliki nilai seni dan berkualitas. Agar terampil dalam menerapkan unsur-unsur, prinsip-prinsip desain, dan penggunaan alat dan bahan dengan berbagai teknik menggambar, peserta didik harus terus berlatih dan mencari berbagai sumber ide sebagai sumber inspirasi.

Upaya mewujudkan tujuan ini, maka proses pembelajaran yang dilakukan harus membuat peserta didik aktif dalam menggali dan membangun pengetahuan sendiri. Pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik aktif akan memberikan pengalaman belajar. Kondisi ini menuntut guru mampu merancang dan melaksanakan pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Menciptakan pembelajaran kreatif dan inovatif tidak terlepas dari penggunaan model pembelajaran¹¹. Dengan pembelajaran seperti ini akan menghasilkan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan yang berdampak terhadap hasil belajar peserta didik. Hasil belajar merupakan aktivitas seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungan sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku yang bersifat

¹¹ Kusumayanti, N. P. C., Asri, I. G. A. A. S., & Putra, D. K. N. S., "Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Audio Visual Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Peserta didik Kelas V", *Mimbar PGSD*, 5(2), 2017, h. 1.

positif dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun psikomotor¹². Aspek kognitif terkait dengan kemampuan berpikir peserta didik dalam mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mensistesis (menggabungkan beberapa informasi menjadi suatu simpulan), dan mengevaluasi proses pembelajaran yang telah dilakukan. Hal ini dapat dilihat dari pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran yang telah diberikan melalui nilai-nilai yang diperoleh dalam proses pembelajaran seperti nilai tes atau ujian. Sementara itu aspek afektif terkait dengan kemampuan peserta didik dalam memerhatikan baik saat pendidik atau teman berpendapat, menanggapi atau berperan aktif di kelas, menerima atau menghargai proses pembelajaran yang sedang berlangsung, mampu mengorganisasi baik itu waktu maupun sikap disiplin serta mengkarakterisasi suatu nilai yang terkait dengan pribadi, emosi, dan sosial. Aspek psikomotor terkait dengan keterampilan atau kemampuan bertindak peserta didik pada proses pembelajaran. Mata pelajaran Dasar Desain pada bidang keahlian Tata Busana di SMK terdiri atas materi teori dan praktik. Penilaian kognitif dapat diperoleh dari hasil penilaian materi pelajaran yang bersifat teoritis sedangkan penilaian psikomotor dapat diperoleh dari praktik membuat desain yang dilakukan oleh peserta didik. Aspek afektif berhubungan dengan efikasi diri peserta didik sebab efikasi diri merupakan suatu bentuk sikap yang ditimbulkan dari dalam diri individu atas keyakinan diri yang dimiliki.

Efikasi diri adalah faktor psikologis yang berhubungan dengan keyakinan pribadi mengenai kompetensi dan kemampuan diri. Hal tersebut merujuk pada

¹²Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berbasis Standar Proses Pendidikan*. (Jakarta: Prenada Media Group, 2010), h. 229.

keyakinan seseorang terhadap kemampuan untuk menyelesaikan suatu tugas dengan baik. Efikasi diri merupakan keyakinan dan kemampuan seseorang untuk mengatur dan melakukan tindakan yang diperlukan untuk mengelola situasi yang akan dihadapi¹³. Peserta didik dalam melakukan suatu tugas selalu mengacu pada keyakinan tentang hal-hal yang dapat dilakukannya tentang hasil yang dapat dicapai dari tindakannya. Bandura juga mengatakan bahwa efikasi diri dapat memengaruhi peserta didik dalam memilih suatu tugas, usaha, ketekunan, dan prestasinya¹⁴. Efikasi diri akan membawa peserta didik pada pemilihan tindakan, pengerahan usaha, dan keuletan untuk meraih prestasi yang lebih tinggi. Peserta didik yang merasa mampu melaksanakan tugas akan lebih siap bekerja keras, ulet, dan mandiri dalam menghadapi kesulitan. Konsep efikasi diri adalah elemen penting dari proses regulasi diri (kemandirian) karena dapat memengaruhi pilihan target dan tingkat pencapaian yang diharapkan¹⁵.

Efikasi diri peserta didik dalam menciptakan suatu benda yang bernilai seni akan memiliki dampak baik apabila dikerjakan dengan keyakinan yang baik, sedangkan jika dikerjakan dengan keyakinan yang kurang baik, peserta didik akan merasa terbebani untuk menyelesaikan tugas. Dalam pembelajaran abad ke-21, efikasi diri peserta didik dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan berpikir mereka, khususnya keterampilan berpikir tingkat tinggi dalam menciptakan suatu produk benda yang memiliki nilai seni. Efikasi diri merupakan keyakinan seseorang terhadap kemampuan dirinya untuk mengelola dan

¹³ Albert Bandura, *Self-Efficacy in Change Societies* (New York: Cambridge University Press, 1997), h. 2.

¹⁴ Albert Bandura, *op.cit.*, h.205.

¹⁵ Howard Friedman dan Mirriam W. Schustack, *Kepribadian: Teori Klasik dan Riset Modern*, (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2008), h. 201.

menjalankan suatu kegiatan yang dibutuhkan untuk mengatasi situasi yang terjadi¹⁶. Efikasi diri yang kuat dapat membentuk kemandirian dan kepercayaan diri peserta didik untuk berhasil dalam menyelesaikan tugas-tugas dengan baik maupun mendapatkan nilai yang baik. Jika setiap peserta didik memiliki efikasi diri yang kuat maka akan menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas dalam berinovasi. Berdasarkan hal tersebut dapat dinyatakan bahwa efikasi diri dan hasil belajar merupakan komponen penting dalam pembelajaran di SMK, khususnya bidang keahlian Tata Busana. Dengan hasil belajar dan efikasi yang tinggi akan menghasilkan lulusan yang sesuai dengan standar kompetensi lulusan SMK. Dimana ada 9 standar kompetensi lulusan SMK yang harus dimiliki yaitu 1) keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa; 2) kebangsaan dan cinta tanah air; 3) karakter pribadi dan sosial; 4) literasi; 5) kesehatan jasmani dan rohani; 6) kreativitas; 7) estetika; 8). kemampuan teknis; dan 9) kewirausahaan¹⁷. Efikasi diri juga merupakan salah satu faktor yang dapat memengaruhi motivasi, ketekunan, perilaku sosial, dan efisiensi belajar¹⁸. Ketika peserta didik percaya akan kemampuan dirinya dan telah berhasil pada pembelajaran sebelumnya, maka mereka akan termotivasi untuk mengerjakan tugas yang lebih sulit.

Kemampuan awal merupakan pengetahuan yang sudah dibawa atau dimiliki peserta didik sebelum memulai proses pembelajaran yang baru. Berdasarkan pandangan konstruktivis, pada proses pembelajaran, peserta didik

¹⁶Albert Bandura and Nancy E. Adams, "Analysis of Self-efficacy Theory of Behavioral Change". *Cognitive Therapy and Research*, 1977, h. 287-310.

¹⁷Permendikbud No. 34/2018 Tentang Standar Nasional Pendidikan SMK/MAK, 2018.

¹⁸August Flammer, "Self-Efficacy", *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences*, 2nd edition, Volume 21, 2015, h. 505.

tidak dianggap sebagai kertas putih kosong yang tidak memiliki pengetahuan apa-apa sebelum proses pembelajaran di sekolah tetapi sebagai individu yang sudah memiliki kemampuan awal atau konsepsi awal¹⁹. Kemampuan awal tidak hanya dapat memfasilitasi pengembangan pengetahuan yang lebih terintegrasi selama proses pembelajaran tetapi juga berperan dalam menentukan bahan ajar yang cocok untuk peserta didik²⁰. Peserta didik dengan kemampuan awal yang dimilikinya akan lebih siap saat menerima pelajaran yang baru. Pada dasarnya setiap individu memperoleh pengetahuan sejak kecil baik melalui lingkungan keluarga maupun lingkungan sosialnya. Saat memasuki pendidikan formal, peserta didik telah membawa kemampuan awal yang mereka miliki tersebut sehingga dapat saling terintegrasi dengan ilmu-ilmu baru yang mereka dapatkan pada pembelajaran di sekolah. Selain itu, peran teknologi informasi dan komunikasi saat ini memberikan kemudahan akses bagi peserta didik dalam memperluas wawasan dan pengetahuan terhadap hal-hal baru yang belum mereka ketahui. Kemampuan awal berperan penting dalam mengoptimalkan proses pembelajaran sebab peserta didik dapat mengaitkan informasi-informasi baru yang diperoleh di sekolah dengan pengetahuan yang dimiliki oleh masing-masing peserta didik.

Kemampuan awal pada mata pelajaran Dasar Desain berperan dalam membantu peserta didik untuk lebih cepat memahami prinsip-prinsip dan dasar-dasar sebelum memulai praktik pembuatan desain. Kemampuan awal memainkan

¹⁹Unang Purwana, "Profil Kemampuan awal (*Prior Knowledge*) Peserta didik SMP tentang Konsep Kemagnetan", *Jurnal Pendidikan MIPA*, Volume 13, Nomor 2, 2012, h. 118.

²⁰ Kirsten R. Butcher, "How Does Prior Knowledge Impact Students' Online Learning Behaviors?", *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning*, Vol. 1, No.4, 2011, h. 2.

peran penting untuk pengelolaan diri (*self regulation*) dalam belajar²¹. Selain performa belajar dan strategi pembelajaran yang digunakan, kemampuan awal dapat memengaruhi motivasi dan sikap peserta didik terhadap sistem pembelajaran²². Oleh karena itu, kemampuan awal dan efikasi diri, keduanya memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran. Dengan adanya usaha-usaha untuk terus berlatih khususnya pada mata pelajaran Dasar Desain Busana, peserta didik dapat terus memaksimalkan hasil belajarnya sesuai yang diharapkan.

Namun, masalah di lapangan yang terjadi adalah saat ini guru hanya menyampaikan materi kepada peserta didik masih bersifat konvensional dengan hanya melakukan pembelajaran di kelas berupa ceramah, selanjutnya peserta didik diberikan tugas sesuai dengan materi yang dijelaskan. Pembelajaran yang bersifat konvensional menimbulkan rasa bosan pada diri peserta didik saat belajar²³. Pada metode ini pendidik dan peserta didik berpedoman pada buku teks yang sudah ada. Kondisi ini memberikan pengaruh yang kurang baik, dimana masih banyak peserta didik di bidang keahlian Tata Busana mengalami kesulitan dalam proses melahirkan ide untuk menciptakan suatu desain busana²⁴. Peserta didik pada mata pembelajaran Dasar Desain mengalami kesulitan dalam menggambar suatu desain karena tidak memiliki keahlian khusus dalam menggambar sehingga peserta didik

²¹ Liang-Yi Li, "Effect of Prior Knowledge on Attitudes, Behavior, and Learning Performance in Video Lecture Viewing", *International Journal of Human-Computer Interaction*, ISSN: 1044-7318 (Print) 1532-7590 (Online), 2018, h. 3.

²² *Ibid.*, h. 3.

²³ Wulandari, Sudatha, Simamora, "Pengembangan Pembelajaran Blended Pada Mata Kuliah Ahara Yoga Semester II di IHND Denpasar", *Jurnal Edutech Undiksha*, Volume 8, Nomor 1, 2020..

²⁴ Widarwati, "Strategi Meningkatkan Kreativitas Mendesain Busana Melalui Penerapan Pendekatan Pembelajaran Resource Based Learning", Volume 1, No. 2, 2006 (diakses 29 April 2021).

dituntut untuk memiliki pengetahuan dan keahlian khusus dibidang desain²⁵. Peserta didik menjadi kurang semangat untuk belajar dalam mata pelajaran ini sehingga hasil desain yang dibuat kurang maksimal, tugas yang diberikan tidak selesai tepat waktu dan terdapat beberapa desain yang sama pada beberapa peserta didik. Selaian itu, beberapa peserta didik menganggap mata pelajaran Dasar Desain sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan karena teori yang hanya dijelaskan melalui ceramah dan jam belajar yang terbatas khususnya untuk praktik mengakibatkan bimbingan tidak dapat dilakukan secara intensif. Hal ini juga menjadi kendala bagi pendidik untuk menumbuhkan keyakinan pada diri peserta didik agar dapat mengerjakan tugas dengan baik. Kondisi ini diperparah dengan adanya pandemi *Covid-19*. Pandemi *Covid-19* memberikan dampak yang sangat besar terhadap pendidikan. Dampak *Covid-19* terhadap pendidikan nampak dari pembelajaran dilakukan secara daring (dalam jaringan)/*online* serta segala kegiatan seperti seminar, lokakarya, koferensi dan kegiatan lainnya ditunda bahkan dibatalkan²⁶. Adanya pembelajaran daring memberikan dampak positif yaitu peserta didik lebih fleksibel dalam proses pembelajaran. Peserta didik tidak dituntut ada di ruang dan waktu yang sama.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan ditemukan pembelajaran daring yang dilakukan oleh guru lebih kepada pemberian tugas tanpa adanya pemberian materi. Hal ini berdampak terhadap perubahan sikap isolasi sosial, kurangnya interaktivitas, partisipasi dan keterbatasan umpan balik dan pemberian

²⁵ Budhayani, " Pengembangan Instrumen Pengukuran Keterampilan Desain Busana Peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan Jurusan Busana", Volume 2, No. 2, 2000 (diakses 29 April 2021).

²⁶ Oyedotun, T. D. (2020). Sudden change of pedagogy in education driven by COVID-19: Perspectives and evaluation from a developing country. *Research in Globalization*, 2(June),

masalah yang terlalu rumit akan menyebabkan peserta didik frustrasi dan tidak ingin belajar. Banyak peserta didik yang tidak melakukan pembelajaran *online* secara serius, tetapi melakukan aktivitas yang lain selain belajar seperti bermain game, media sosial dan lebih banyak menonton *youtube* serta kegiatan yang lain yang menunjukkan adanya kecanduan “gawai”²⁷. Dengan kondisi ini akan sangat memengaruhi hasil belajar yang nantinya akan berdampak terhadap kualitas *output* pendidikan.

Salah satu hal yang bisa dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menerapkan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Hal ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam menyerap, memahami, memanfaatkan, dan menerapkan materi pelajaran dengan baik. Pembelajaran *blended learning* merupakan salah satu pendekatan yang dapat memberikan solusi untuk pengembangan ide-ide kreatif dalam pembelajaran diajarkan²⁸. *Blended learning* merupakan salah satu bentuk pembelajaran *e-learning* untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Pembelajaran ini menekankan peserta didik untuk belajar mandiri dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk menambah wawasannya. *Blended learning* (kombinasi pembelajaran tatap muka di kelas dan *e-learning*), proses pembelajaran tidak hanya terbatas di kelas melainkan dapat dikembangkan di luar kelas tanpa terhalang oleh ruang dan waktu. Peserta didik dan pendidik dapat melakukan

²⁷ Liu, Q., Huang, J., & Zhou, Z. “Self-expansion via smartphone and smartphone addiction tendency among adolescents: A moderated mediation model”, *Children and Youth Services Review*, 119 (June), 2020.

²⁸Usman, “Komunikasi Pendidikan Berbasis Blended Learning Dalam Membentuk Kemandirian Belajar”, *Jurnal Jurnalisa*, Volume 4, Nomor 1, 2018.

proses pembelajaran tidak hanya bertemu di kelas tetapi juga bisa melalui media *online*. Menggunakan pembelajaran dengan pendekatan *blended learning* merupakan salah satu cara untuk dapat menambah waktu belajar peserta didik²⁹. Dalam meningkatkan penguasaan materi, peserta didik dapat mengulang kembali materi pembelajarannya di luar waktu tatap muka dengan pendidik di kelas. *Blended learning* merupakan gabungan dari pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka dan secara virtual³⁰. Jadi pendidik menggunakan kombinasi pembelajaran konvensional di kelas dan juga dilengkapi dengan penggunaan media secara *online*. Pembelajaran tersebut memberi peluang kepada peserta didik untuk mengulang materi pelajaran atau bahkan mempelajari terlebih dahulu materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya. Hal ini bertujuan agar waktu belajar di sekolah juga lebih efektif dan efisien.

Blended learning merupakan metode pembelajaran yang dibuat untuk melengkapi kekurangan dari metode pembelajaran konvensional³¹. Kekurangan dari pembelajaran konvensional adalah: (1) kekakuan dalam pembelajaran karena peserta didik harus mengikuti cara pendidik mengajar, (2) tidak dapat mengakomodasi gaya belajar peserta didik yang bervariasi, dan (3) pembelajaran tersebut monoton yang membuat semakin menurunnya inisiatif dan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran³². Implementasi pembelajaran *blended learning*

²⁹ Gede Sandi, "Pengaruh Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Kimia Ditinjau dari Kemandirian Peserta didik", *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, Jilid 45, Nomor 3, 2012, h. 243.

³⁰ Husamah, *Pembelajaran Bauran (Blended Learning) Terampil Memadukan Keunggulan Pembelajaran face to Face, E-Learning Offline-Online dan Mobile Learning*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2014), h. 11.

³¹ Indriani, T. M., Fathoni, T., & Riyana, C. (2018). Implementasi Blended Learning dalam Program Pendidikan Jarak Jauh pada Jenjang Pendidikan Menengah Kejuruan. *Edutechnologia*, 2(2), tahun 2018, hal. 129–139

³² *Ibid*, h. 11

memberikan lebih banyak kesempatan kepada peserta didik untuk meningkatkan berbagai pilihan metode pembelajaran yang dilakukan dengan media yang berbeda dan waktu yang fleksibel³³. Hasil Penelitian yang dilakukan oleh Jee dkk.³⁴, Hamad³⁵ dan Kiviniemi³⁶ juga menunjukkan bahwa melalui *blended learning* dapat meningkatkan motivasi belajar dan berpengaruh positif terhadap hasil belajar.

Pembelajaran *blended learning* dapat meningkatkan efikasi diri pada peserta didik karena adanya *sharing* dan *brainstorming*³⁷. *Sharing* dan *brainstorming* yang dilakukan saat proses pembelajaran memberi kesempatan kepada peserta didik untuk memperoleh wawasan ilmu pengetahuan baru sehingga memiliki kemampuan awal yang berbeda-beda. Peran pendidik saat *brainstorming* memberikan penguatan terkait materi pembelajaran dan pemberian motivasi kepada peserta didik. Proses *sharing* dan *brainstorming* memberi kesempatan kepada peserta didik untuk meningkatkan efikasi diri dalam merealisasikan ide-idenya ketika menciptakan suatu desain. Pemanfaatan *blended learning*, memberi peluang kepada peserta didik SMK untuk belajar Dasar-Dasar Desain tidak hanya di sekolah tetapi dapat mempraktekkannya di rumah. Selain itu mata pelajaran

³³ Wasis D. Dwiyooga, *Pembelajaran Berbasis Blended Learning*, (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2018), h. 100.

³⁴ Kian Siong Jee, Poh Kiat Ng, Sin Ting Lim and Chai Har Lee, "The Effectiveness of Blended Learning: A Case Study among Undergraduate Engineering Students in a Private University", *Australian Journal of Basic and Applied Sciences*, Vol. 10, No. 3, 2016, h.46.

³⁵ Mona M. Hamad, "Blended Learning Outcome vs. Traditional Learning Outcome", *International Journal on Studies in English Language and Literature (IJSELL)*, Volume 3, Issue 4, 2015, h.75

³⁶ Marc T Kiviniemi, "Effects of a Blended Learning Approach on Student Outcomes in a Graduate-Level Public Health Course", *BMC Medical Education*, Volume 14, Nomor 1, 2014, h. 1.

³⁷ Nyda Apsari dan Hazhira Qudsyi, "Whatshapp Cooperative Learning: Metode Pembelajaran Campuran Untuk Meningkatkan Efikasi Diri Dalam Menulis", *Naskah Publikasi*. Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya Universitas Islam Indonesia Yogyakarta, 2018.

desain tidak cukup dilatih atau dipelajari hanya dengan tatap muka di kelas karena membutuhkan praktik atau latihan sedangkan jam belajar di sekolah sangat terbatas. Penerapan *blended learning* diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan minat peserta didik untuk belajar Dasar Desain sehingga prestasi belajar dapat ditingkatkan.

Mengelola kegiatan belajar di lingkungan belajar apapun sangat penting dan membutuhkan keterampilan pengaturan diri (*self regulation*). Pendekatan *blended learning* memainkan peran penting dalam kolaborasi, keterampilan komunikasi, motivasi, sikap, interaksi dengan subjek dan keterampilan praktis³⁸. Pendekatan pembelajaran dengan *blended learning* mampu meningkatkan kemandirian dan kolaborasi peserta didik di kelas³⁹. Hal ini mendukung sistem pembelajaran saat ini yang berpusat pada peserta didik dan menuntut untuk berperan aktif dalam pembelajaran. Peserta didik yang belajar di dalam lingkungan *blended learning* dengan strategi belajar mandiri dapat meningkatkan persepsi terhadap efikasi diri dalam pembelajaran, pengaturan diri, manajemen lingkungan belajar dan pencarian bantuan dalam belajar⁴⁰. Selain itu kemampuan awal juga berpengaruh terhadap pengaturan diri karena peserta didik dengan tingkat pengetahuan yang tinggi akan memiliki lebih banyak sumber daya kognitif

³⁸ Ahmed Yousif Abdelraheem, "Enhancing Students' Learning and Self-Efficacy Through Blended Learning in a Teachers' Program", *I-Manager's Journal of Educational Technology*, 10.4, 2018, h.29.

³⁹ Erly Wahyuni, "Improving Students' Independence and Collaboration with Blended Learning", *5th International Conference on Community Development*, 2018, h. 616.

⁴⁰ Feza Orhan, "Applying Self-Regulated Learning Strategies in a Blended Learning Instruction", *World Applied Sciences Journal*, 2(4), 2007, h.390.

untuk merencanakan dan memantau proses pembelajarannya sendiri dalam proses pembelajaran yang mandiri⁴¹.

Secara umum terdapat dua pengaturan dalam *blended learning* yaitu sinkronus dan asinkronus⁴². Sinkronus adalah pembelajaran dengan instruksi sinkron terpadu dengan menggabungkan aktivitas tatap muka dengan instruksi *online*⁴³. Sinkronus adalah pembelajaran *online* dengan menggunakan teknologi konferensi video yang canggih seperti *google meet*, *zoom meeting*, dan yang lainnya⁴⁴. Jadi, *blended learning* pengaturan sinkronus adalah pembelajaran *online* menggunakan teknologi konferensi yang canggih seperti *google meet*, *zoom meeting*, dan yang lainnya. Pengaturan pembelajaran sinkronus ini mempunyai kelemahan yaitu jika perangkat atau fasilitas pendukung pembelajaran tidak mendukung maka proses pembelajaran tidak berlangsung dengan baik. Sementara itu, asinkronus adalah pembelajaran asinkron juga berbasis web, mirip dengan sinkron. Namun, partisipasi peserta didik terjadi pada waktu dan tempat yang sesuai bagi mereka dan tidak mengharuskan mereka *online* pada waktu atau hari tertentu. Pendidik hanya menentukan target waktu penyelesaian untuk aktivitas yang dinilai. Metode komunikasi umum dalam pembelajaran asinkron adalah email, papan buletin elektronik, dan utas forum diskusi, *webcast*, dan

⁴¹ Liang-Yi Li, *op. cit.*, h. 3.

⁴²U. A. Chaeruman, "Merancang Model Blended Learning Designing Blended Learning Model," *J. Teknodik*, vol. 17, no. 4, p. 053, 2019, doi: 10.32550/teknodik.v17i4.577

⁴³O. Weiser, I. Blau, and Y. Eshet-Alkalai, *How do medium naturalness, teaching-learning interactions and Students' personality traits affect participation in synchronous E-learning?*, vol. 37. Elsevier Inc, 2018. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2018.01.001>

⁴⁴J. M. Zydney, Z. Warner, and L. Angelone, "Learning through experience: Using design based research to redesign protocols for blended synchronous learning environments," *Comput. Educ.*, vol. 143, no. January 2019, p. 103678, 2020, doi: 10.1016/j.compedu.2019.103678.

blog⁴⁵. Jadi, pengaturan asinkronus adalah pembelajaran yang lebih menekankan proses pembelajaran yang tidak mengharuskan peserta didik selalu *online*, karena tugas atau materinya bisa dibaca sesuai target yang diberikan. Pengaturan ini secara umum juga mempunyai kelemahan dimana saat peserta didik mengerjakan tugas, atau sedang mengalami kebingungan atau kesulitan mengerjakan tugas atau memelajari materi pendidik tidak bisa membimbing atau memberikan konfirmasi materi secara langsung, jadi proses pembelajaran tidak sesuai dengan yang diharapkan. Dengan demikian, pembelajaran *blended learning* yang mengutamakan peserta didik untuk dapat belajar secara mandiri diduga berpengaruh terhadap efikasi diri dan kemampuan awal dan nantinya juga akan memengaruhi hasil belajar.

Beberapa penelitian yang dilakukan sebelumnya berkaitan dengan *blended learning* menyatakan bahwa pembelajaran *blended* dengan bentuk *flipped learning* berbantuan media video pembelajaran memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar dan minat belajar peserta didik. Selain itu, *Self-Regulated Learning* memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik⁴⁶. Penelitian lainnya menunjukkan bahwa: (1) kepuasan kursus dengan *blended learning* dipengaruhi oleh keterlibatan emosional dan keceriaan yang dirasakan dari *platform* pembelajaran campuran; (2) kegunaan yang dirasakan, kemudahan penggunaan, dan interaksi secara tidak langsung mempengaruhi kepuasan kursus melalui keterlibatan emosional; (3) dirasakan kegunaan *blended*

⁴⁵ D. Jackson, "Synchronous Versus Asynchronous Online Courses: An Introduction for Perioperative Nurses Returning to School," *Perioper. Nurs. Clin.*, vol. 7, no. 2, pp. 161–169, 2012, doi: 10.1016/j.cpen.2012.02.001

⁴⁶ Alten, D. C., Phielix, C., Janssen, J., & Kester, L., "Self-regulated learning support in flipped learning videos enhances learning outcomes". *Computers & Education*, 2020, h.158.

learning memiliki pengaruh langsung yang lebih kuat pada keterlibatan kognitif dan emosional peserta didik⁴⁷. Kemudian terdapat penelitian yang menyatakan bahwa pembelajaran *blended* meningkatkan hasil belajar peserta didik di bidang teknik arsitektur. Pembelajaran *blended* tidak hanya dapat meningkatkan kemampuan teoretis, namun juga dapat meningkatkan kemampuan praktik peserta didik di bidang teknik arsitektur⁴⁸. Penelitian lainnya menyatakan tidak ada perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar. Namun, perbedaan yang signifikan ada pada beberapa faktor pembelajaran. Pembelajaran dengan dua kelompok format penyampaian yaitu metode *online* atau *blended* disajikan berdasarkan temuan penelitian. Jadi, berdasarkan penelitian-penelitian terkait yang telah dijabarkan, menandakan bahwa pembelajaran *blended learning* berdampak positif terhadap hasil belajar pada sekolah tinggi. Hal inilah menjadi alasan penelitian tentang *blended learning* dilakukan. Penelitian ini berbeda dengan penelitian yang sudah ada dimana penelitian yang dilakukan menerapkan pembelajaran *blended learning* pengaturan sinkronus dan asinkronus, dimana pelaksanaan pembelajaran Dasar Desain dilaksanakan dengan dua cara yaitu dengan sinkronus dan asinkronus. Pembelajaran sinkronus menggunakan alat bantu *google meet* sedangkan untuk asinkronusnya menggunakan bantuan *Whatsapp*. Alat bantu *google meet* dan *Whatsapp* yang digunakan secara kombinasi dimana 4 (empat) kali dengan *google meet* dan 4 kali dengan *Whatsapp* yang dilakukan secara bergantian dalam proses pembelajaran. Selain itu, perbedaan penelitian ini dengan yang sudah

⁴⁷ Gao, B. W., Jiang, J., & Tang, Y., "The effect of blended learning platform and engagement on students' satisfaction: the case from the tourism management teaching", *Journal of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism Education*, 2020, h. 27.

⁴⁸ Francis, R., & Shannon, S. J., "Engaging with blended learning to improve students' learning outcomes", *European Journal of Engineering Education*, 38(4), 2013, h. 359-369.

ada yaitu terkait dengan variabel efikasi diri dan kemampuan awal. Oleh karena itu, perlu diteliti pengaruh *blended learning* terhadap efikasi diri dan hasil belajar Dasar Desain dengan pengendali kemampuan awal peserta didik SMK Negeri di Bali.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, adapun identifikasi masalah yang ditemukan yaitu sebagai berikut.

1. Pemberian materi pembelajaran Dasar Desain di SMK terfokus pada konsep saja, tidak mencakup proses pengembangan ide-ide kreatif untuk menciptakan suatu benda agar memiliki nilai seni yang berkualitas. Hal ini tidak sesuai dengan hakikat pembelajaran Dasar Desain.
2. Pengemasan pembelajaran Dasar Desain yang dilakukan saat ini di SMK belum sepenuhnya mengarah kepada pembelajaran konstruktivisme, karena proses pembelajaran sekarang masih berorientasi pada pembelajaran konvensional. Hal ini dapat dilihat dari bentuk perangkat pembelajaran dan pendekatan pembelajaran yang diterapkan.
3. Pendidik yang belum mampu mengemas pembelajaran di kelas dengan baik. Dalam proses pembelajaran, pendidik belum kreatif dan inovatif dalam menggunakan model pembelajaran yang bervariasi.
4. Kurangnya pemanfaatan media yang berbasis teknologi sebagai bentuk variasi dalam proses pembelajaran dan terkadang media yang digunakan hanya terpaku pada media yang disediakan, tidak kreatif menghasilkan karya media yang sesuai dengan konten materi

5. Proses pembelajaran yang berlangsung hanya mencapai target waktu untuk menghabiskan materi sesuai dengan RPP dan Silabus, tanpa memperhatikan tingkat pemahaman konten materi dari peserta didik.
6. Strategi pembelajaran yang diterapkan kurang bervariasi dan belum berorientasi pada pendidikan abad ke-21.
7. Masih banyak peserta didik di bidang keahlian Tata Busana mengalami kesulitan dalam proses melahirkan ide untuk menciptakan suatu desain busana.
8. Peserta didik dianggap tidak memiliki kemampuan awal sebelum proses pembelajaran.
9. Peserta didik pada mata pembelajaran Dasar Desain mengalami kesulitan dalam menggambar suatu desain karena tidak memiliki keahlian khusus dalam menggambar sehingga peserta didik dituntut untuk memiliki pengetahuan dan keahlian khusus dibidang desain.
10. Peserta didik kurang semangat belajar dalam mata pelajaran ini sehingga hasil desain yang dibuat kurang maksimal, tugas yang diberikan tidak selesai tepat waktu dan terdapat beberapa desain yang sama pada beberapa peserta didik.
11. Beberapa peserta didik SMK mempunyai efikasi yang rendah hal ini nampak dari kurang yakinnya peserta didik dalam mengerjakan tugas yang diberikan.
12. Beberapa peserta didik menganggap mata pelajaran Dasar Desain sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan karena teori yang hanya dijelaskan melalui ceramah dan jam belajar yang terbatas khususnya untuk praktik mengakibatkan bimbingan tidak dapat dilakukan secara intensif.

13. Perubahan sikap isolasi sosial, kurangnya interaktivitas, partisipasi dan keterbatasan umpan balik.
14. Hasil belajar peserta didik yang masih rendah diakibatkan hilangnya minat dan efikasi peserta didik dalam proses pembelajaran.
15. Pemberian masalah yang terlalu rumit akan menyebabkan peserta didik frustrasi dan tidak ingin belajar, serta banyak anak yang tidak melakukan pembelajaran *online* dengan serius dan lebih banyak melakukan aktivitas yang lain selain belajar seperti bermain game, media sosial dan lebih banyak menonton *youtube* serta kegiatan yang lain yang menunjukkan adanya kecanduan “gawai”.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah tersebut, perlu diadakan pembatasan masalah dalam penelitian ini. Hal ini dimaksudkan untuk memperjelas permasalahan yang ingin diteliti agar lebih terfokus terhadap permasalahan yang ada. Penelitian ini dibatasi pada beberapa aspek saja, yakni: (1) aspek penerapan pembelajaran *blended learning* pengaturan sinkronus dan kombinasi antara sinkronus dan asinkronus, (2) aspek efikasi diri, (3) aspek hasil belajar Dasar Desain, dan (4) aspek kemampuan awal peserta didik. Dalam penelitian ini hanya meneliti 4 variabel hal ini mengingat keterbatasan biaya, waktu dan kondisi pandemi saat ini, dimana ada keterbatasan koordinasi secara langsung.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dalam penelitian ini akan dicari solusi terhadap permasalahan-permasalahan berikut.

1. Apakah terdapat perbedaan secara simultan efikasi diri dan hasil belajar Dasar Desain peserta didik yang menggunakan *blended learning* pengaturan sinkronus dan asinkronus dengan peserta didik yang menggunakan pengaturan sinkronus?
2. Apakah terdapat perbedaan efikasi diri pada pembelajaran Dasar Desain antara peserta didik yang menggunakan *blended learning* pengaturan sinkronus dan asinkronus dengan peserta didik yang menggunakan pengaturan sinkronus?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar Dasar Desain antara peserta didik yang menggunakan *blended learning* pengaturan sinkronus dan asinkronus dengan peserta didik yang menggunakan pengaturan sinkronus?
4. Apakah terdapat perbedaan secara simultan efikasi diri dan hasil belajar Dasar Desain peserta didik yang menggunakan *blended learning* pengaturan sinkronus dan asinkronus dengan peserta didik yang menggunakan pengaturan sinkronus setelah kemampuan awal dikendalikan?
5. Apakah terdapat perbedaan efikasi diri pada pembelajaran Dasar Desain antara peserta didik yang menggunakan *blended learning* pengaturan sinkronus dan asinkronus dengan peserta didik yang menggunakan pengaturan sinkronus setelah kemampuan awal dikendalikan?

6. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar Dasar Desain antara peserta didik yang mengikuti *blended learning* pengaturan sinkronus dan asinkronus dengan peserta didik yang menggunakan pengaturan sinkronus setelah kemampuan awal dikendalikan?

1.5 Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *blended learning* dengan pengaturan sinkronus dan asinkronus dan *blended learning* dengan pengaturan full sinkronus terhadap efikasi diri dan hasil dasar peserta didik pada mata pelajaran Dasar Desain dengan pengendali kemampuan awal. Tujuan umum tersebut dapat dioperasionalkan pada tujuan khusus, yaitu membuktikan hal-hal sebagai berikut.

1. Perbedaan secara simultan efikasi diri dan hasil belajar Dasar Desain peserta didik yang menggunakan *blended learning* pengaturan sinkronus dan asinkronus dengan peserta didik yang hanya menggunakan pengaturan sinkronus saja.
2. Perbedaan efikasi diri pada pembelajaran Dasar Desain antara peserta didik yang menggunakan *blended learning* pengaturan sinkronus dan asinkronus dengan peserta didik yang hanya menggunakan pengaturan sinkronus saja.
3. Perbedaan hasil belajar Dasar Desain antara peserta didik yang menggunakan *blended learning* pengaturan sinkronus dan asinkronus dengan peserta didik yang hanya menggunakan pengaturan sinkronus saja.
4. Perbedaan secara simultan efikasi diri dan hasil belajar Dasar Desain peserta didik yang menggunakan *blended learning* pengaturan sinkronus dan

asinkronus dengan peserta didik yang hanya menggunakan pengaturan sinkronus setelah kemampuan awal dikendalikan.

5. Perbedaan efikasi diri pada pembelajaran Dasar Desain antara peserta didik yang menggunakan *blended learning* pengaturan sinkronus dan asinkronus dengan peserta didik yang hanya menggunakan pengaturan sinkronus setelah kemampuan awal dikendalikan.
6. Perbedaan hasil belajar Dasar Desain antara peserta didik yang menggunakan *blended learning* pengaturan sinkronus dan asinkronus dengan peserta didik yang hanya menggunakan pengaturan sinkronus setelah kemampuan awal dikendalikan.

1.6 Signifikansi Penelitian

Sejalan dengan tujuan penelitian yang dicapai, maka dijabarkan signifikansi penelitian sebagai berikut.

1. Secara Teoretis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan berkontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan khususnya dalam pengembangan pembelajaran inovatif saat pembelajaran daring.
 - b. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya bidang pembelajaran khususnya penggunaan pendekatan *blended learning* di SMK.
 - c. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian pustaka yang berkaitan dengan keterampilan Dasar Desain peserta didik SMK.
 - d. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya bidang kajian efikasi diri, kemampuan awal dan hasil belajar peserta didik SMK.

2. Secara Praktis

- a. Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh praktisi pendidikan yang berkaitan dengan pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- b. Implementasi hasil penelitian ini dapat dikembangkan dalam bentuk kajian maupun penelitian lanjutan, sehingga menambah wawasan dalam bidang pengembangan pembelajaran inovatif.

