

BAB I PENDAHULUAN

Bab I menggambarkan beberapa poin krusial, mencakup: 1) latar belakang masalah, 2) identifikasi masalah, 3) pembatasan masalah, 4) rumusan masalah, 5) tujuan penelitian, 6) manfaat hasil penelitian.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada intinya pendidikan adalah proses membangun pertumbuhan budaya dan memanusiakan individu, yang memainkan peran penting dalam membentuk dasar peradaban dan mendorong kemajuan. Tanpa pendidikan, suatu masyarakat atau bangsa akan kesulitan untuk maju dan berisiko kehilangan rasa keadaban. Darmaningtyas (2004: 1) menggambarkan pendidikan sebagai upaya yang disengaja dan terorganisasi untuk meningkatkan taraf hidup dan mencapai perkembangan yang lebih baik. KBBI (2008) menyatakan bahwa pendidikan sebuah kegiatan membentuk karakter peserta didik melalui pembelajaran agar terbentuk kedewasaan. Hal ini sejalan dengan UU Sisdiknas tahun 2003 yang menyatakan bahwa pendidikan memiliki tujuan utama untuk mengembangkan kemampuan peserta didik secara menyeluruh agar menjadi pribadi yang mandiri, salah satunya adalah melalui pendidikan.

Terkait dengan Teknologi Pendidikan, Warsita (2013) menyatakan bahwa tujuan utamanya adalah untuk mengatasi tantangan pembelajaran, memfasilitasi pembelajaran, dan meningkatkan kinerja. Khaerudin (2019), mendefinisikan Teknologi Pendidikan sebagai studi pembelajaran yang efektif, terdiri dari modul teoretis dan praktis, yang mendukung penguasaan kompetensi etika secara efektif.

Teknologi ini signifikan secara praktis karena mengintegrasikan teori dengan metode pengajaran aktif, sehingga memungkinkan peserta didik membangun pengetahuan sendiri, meningkatkan minat terhadap pembelajaran, dan mendorong kreativitas. Menurut Spector et al. (2008), teknologi pendidikan mengacu pada penggunaan alat, teknologi, proses, prosedur, sumber daya, dan strategi untuk meningkatkan pengalaman belajar dalam berbagai latar, seperti pembelajaran formal, pembelajaran informal, pembelajaran nonformal, pembelajaran seumur hidup, pembelajaran sesuai permintaan, pembelajaran di tempat kerja, dan pembelajaran tepat waktu. Khaerudin (2019) menyebutkan bahwa program Magister Teknologi Pendidikan bertujuan untuk menghasilkan lulusan yang dapat mengembangkan "Sistem Pembelajaran Berbasis Teknologi Terpadu." Keluaran kuliah Magister Teknologi Pendidikan harus mampu memanfaatkan bidang Teknologi Pendidikan untuk menciptakan sistem pembelajaran berbasis teknologi terpadu yang dapat memfasilitasi pembelajaran secara efektif, efisien, dan menarik serta meningkatkan kinerja. Pendidikan kejuruan perlu menerakan prinsip-prinsip ini agar pemberlajaran dapat berjalan dengan efektif serta sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Pendidikan kejuruan bertujuan untuk mempersiapkan generasi muda dengan keterampilan dan keahlian yang profesional. Pendidikan kejuruan merupakan pendidikan formal yang tidak hanya menyediakan pengetahuan akademis tetapi juga keterampilan pada aspek tertentu yang dapat ditekuni oleh peserta didik melalui pelatihan yang intensif (PP No 17 Tahun 2010). Proses belajar pada pendidikan kejuruan tidak hanya diukur melalui capaian akademik,

tetapi juga diukur pada keberhasilan dunia kerja (Finch, 1999:14). Oleh karena itu, menjadi sangat penting penguasaan pengetahuan dan keterampilan yang sesuai dengan dunia kerja.

Standar proses pada pendidikan kejuruan diarahkan pada penekanan proses belajar yang merangsang tumbuhnya kreativitas dan kemandirian peserta didik. Pemilihan kejuruan sudah didasarkan pada minat dan bakat peserta didik sehingga proses belajar yang dilakukan penekanannya pada pengembangan kemampuan dan kematangan psikologisnya (Kemendikbud, 2016). Kematangan psikologi menjadi penekanan yang utama dalam proses pembelajaran, hal ini disebabkan karena peserta didik akan menghadapi dunia industri yang beraneka ragam sehingga diperlukan kestabilan emosional.

Sudira (2016) menyatakan bahwa pendidikan kejuruan berfungsi dalam membangun dunia kerja yang profesional. Oleh karena itu, pembentukan nilai-nilai menjadi hal yang wajib ditanamkan dalam proses pembelajaran. Menumbuhkan motivasi kerja juga menjadi hal yang penting ditumbuhkan bagi peserta didik yang akan meningkatkan semangat juang peserta didik dalam mengikuti seluruh kegiatan dalam industri. Selain keterampilan pokok sesuai dengan bidang yang ditekuni, keterampilan berpikir juga diperlukan dalam proses pemecahan masalah untuk mengatasi tantangan dunia kerja. Desain pembelajaran pada pendidikan kejuruan tidak lepas dari kreativitas guru dalam keterlibatan dalam mengelola dan mengembangkan potensi peserta didik. Guru juga kreatif dalam menemukan kendala dan memfasilitasi proses belajar dengan optimal.

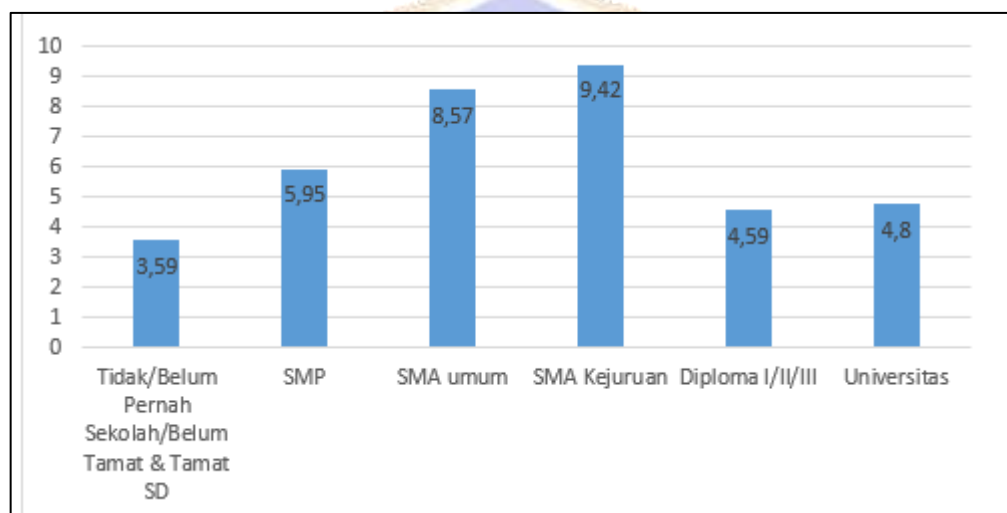
Wijaya (2023) menyatakan bahwa mendidik merupakan tanggungjawab utama guru. Tanggung jawab ini mencakup perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian. Guru harus merancang pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku, dengan mempertimbangkan kebutuhan dan kemampuan siswa. Selain itu, guru juga bertugas untuk melaksanakan rencana pembelajaran dengan memilih metode pengajaran yang sesuai dan menyesuaikannya dengan kebutuhan individu siswa di kelas. Manajemen kelas yang efektif juga sangat penting, karena guru harus menciptakan lingkungan pembelajaran yang positif, menjaga disiplin, dan memberikan dukungan kepada setiap siswa. Guru kemudian melaksanakan kegiatan yang telah direncanakan, dimulai dengan kegiatan pendahuluan, diikuti dengan kegiatan inti atau pengembangan, diakhiri dengan penutup pembelajaran. Terakhir, guru menilai baik proses maupun hasil dari kegiatan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bagaimana guru menjalankan tugas utamanya untuk membantu siswa mencapai tujuan yang diinginkan melalui berbagai tahapan. Tanggung jawab utama guru berkontribusi pada terciptanya pembelajaran yang efektif.

Menurut Mbeba (2020), efektivitas pembelajaran diukur dari pencapaian terhadap tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Efektivitas pembelajaran tercapai jika materi dikuasai guru dengan baik, menggunakan model pengajaran yang sesuai, media pembelajaran yang tepat, melibatkan peserta didik, dan mampu mendesain penilaian yang tepat. Keterlibatan peserta didik menjadi indikasi yang tepat dalam pembelajaran yang efektif. Keterlibatan peserta didik memungkinkan mereka tumbuh dan berkembang dengan baik. Hal ini perlu ditekankan pada semua mata pelajaran agar tercapai standar yang telah ditetapkan.

Partisipasi Indonesia dalam survey pendidikan dalam program PISA menunjukkan rendahnya keterampilan numerasi peserta didik. Program ini menguji peserta didik yang berusia 15 tahun dalam mata pelajaran seperti Matematika, Sains, dan Membaca. Jumlah siswa yang diuji bervariasi antar negara, dengan 600.000 siswa dari 72 negara yang berpartisipasi secara global. Pemilihan untuk menguji siswa berusia 15 tahun didasarkan pada keyakinan bahwa kelompok usia ini berada pada tahap krusial dan siap menghadapi tantangan jaman. Hasil skor keterampilan membaca memiliki rata-rata 371 berada di bawah rata-rata skor total yaitu 487. Pada kemampuan matematika rata-rata skor Indonesia adalah 379 dibawah skor rata-rata yaitu 487. Skor pada bidang sains adalah 389 juga berada di bawah rata-rata skor adalah 489. Siswa Indonesia cukup baik dalam memahami teks tunggal, namun kesulitan dalam memahami teks yang lebih kompleks. Mereka unggul dalam mencari, mengevaluasi, dan merefleksikan informasi, namun kesulitan dalam memahaminya. Rentetan perolehan skor ini memberikan gambaran bahwa peserta didik di Indonesia masih lemah dalam pola berpikir logis, pemecahan masalah, dan menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan hasil belajar dalam matematika dan sains masih sangat rendah (Wayan Santyasa, Agustini, dan Eka Pratiwi, 2021).

Badan Pusat Statistik (BPS) melaporkan bahwa individu dengan pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) masih merupakan bagian terbesar dari angkatan kerja, setelah mereka yang memiliki ijazah Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Dasar (SD). Tingkat pengangguran terbuka (TPT) untuk alumni SMK mencapai 9,42 persen dari total 8,4 juta orang yang menganggur di Indonesia pada Agustus 2022. Angka ini jauh lebih tinggi dibandingkan dengan

3,59 persen untuk lulusan SD. Selain itu, tingkat pengangguran terbuka nasional meningkat pada Agustus 2022 dibandingkan dengan Februari 2022, yang tercatat sebesar 8,4 juta orang. Kenaikan ini dapat disebabkan oleh meningkatnya permintaan terhadap keterampilan abad 21 seperti kreativitas, berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi, serta penguatan pendidikan karakter (PPK), metode pengajaran tradisional, dan terbatasnya integrasi teknologi dalam pendidikan. Tingkat pengangguran terbuka dapat dilihat pada Gambar 1.1.



Gambar 1. 1 Data Tingkat Pengangguran Terbuka 2022

Hasil belajar merujuk pada sejauh mana siswa mencapai tujuan-tujuan spesifik dalam unit-unit pengajaran atau memenuhi tujuan pendidikan secara keseluruhan (Harefa, 2023). Menurut Harefa et al. (2020), hasil belajar mencakup perilaku, nilai, pemahaman, sikap, apresiasi, dan keterampilan. Tingkat hasil belajar tercermin dari seberapa baik siswa menyerap materi yang diajarkan. Penyerapan ini biasanya diukur melalui penetapan Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Hasil ujian akhir semester untuk semester kedua tahun ajaran 2022/2023, yang dilakukan oleh guru Konsentrasi Keahlian Teknik Kendaraan Ringan di SMK Negeri 1 Abang, menunjukkan nilai rata-rata sebagai berikut: Dasar-Dasar Teknik Otomotif 57,91, Pemeliharaan Kelistrikan Kendaraan Ringan (PKKR) 56,35, Pemeliharaan Mesin Kendaraan Ringan (PMKR) 63, dan Pemeliharaan Shasis Kendaraan Ringan 43,01. Kriteria ketuntasan untuk masing-masing mata pelajaran ditetapkan pada 65. Berdasarkan data ini, dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata ujian akhir semester kedua tahun ajaran 2022/2023 masih di bawah ambang batas ketuntasan minimum. Nilai rendah ini disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional di kelas, yang mencakup ceramah, sesi tanya jawab, dan tugas.

Peserta didik dalam Konsentrasi Keahlian Teknik Kendaraan Ringan perlu terlibat aktif dan mampu menganalisis permasalahan saat melakukan pemeliharaan dan overhaul (pembongkaran, pemeriksaan, perbaikan, dan pemasangan kembali) pada komponen utama mesin. Setiap tugas harus dilaksanakan sesuai dengan Prosedur Operasional Standar (POS) dan protokol keselamatan, termasuk penggunaan Alat Pelindung Diri (APD). Hal ini penting karena bidang Teknik Kendaraan Ringan berhubungan dengan penyediaan layanan, serta memastikan keselamatan dan kenyamanan dalam berkendara. Selama pembelajaran praktikum, guru sering kali mengambil peran dominan, yang mengakibatkan peserta didik kurang terlibat, hanya mendengarkan penjelasan dari guru. Akibatnya, peserta didik memiliki kesempatan yang lebih sedikit untuk berpikir secara aktif dan menerapkan pengetahuan mereka untuk menyelesaikan masalah yang terkait dengan Teknik

Kendaraan Ringan. Kemampuan untuk memecahkan masalah sangat penting bagi peserta didik agar dapat menghadapi tantangan yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan laporan rapor pendidikan SMK Negeri 1 Abang tahun 2023 dari indikator Karakter terdapat penurunan 1,05%, Indikator gotong royong turun 1,85%, Kreativitas turun 0,66%, bernalar kritis turun 1.75%, kebinekaan global turun 9,29%, kemandirian turun 5,27%. Data ini menunjukkan bahwa peringkat SMK Negeri 1 Abang secara Provinsi berada pada tingkat menengah kebawah. Satuan Pendidikan perlu melakukan perbaikan pada aspek kompetensi guru dan tenaga kependidikan. Aspek kenyamanan pembelajaran baik secara fisik dan psikologi menjadi perhatian utama di sekolah. Proses pembelajaran yang menjadikan peserta didik sebagai pusat perlu mendapatkan perhatian melalui penggunaan metode belajar yang tepat serta menyesuaikan dengan tuntutan perkembangan teknologi. Indikator raport mutu SMK Negeri 1 Abang lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 1.1.

Tabel 1. 1 Indikator Raport Mutu SMK Negeri 1 Abang yang Mengalami Penurunan

Indikator	Score Raport 2023	Score Raport 2022	Perubahan Score dari Tahun Lalu
Karakter	55,84	56,43	Turun 1,05%
Gotong Royong	58,35	59,45	Turun 1,85%
Kreativitas	54,41	54,77	Turun 0,66%
Nalar Kritis	54,11	57,13	Turun 5,29%
Kemandirian	54,66	57,7	Turun 5,27%

Penyerapan lulusan SMK N 1 Abang dalam capaian sedang dan menduduki peringkat menengah bawah di Provinsi. Keselarasan Bidang kerja dalam capaian

kurang, masa tunggu bekerja dalam capaian sedang, pendapatan lulusan dalam capaian kurang. Kompetensi lulusan SMK dalam capaian sedang, kualitas pembelajaran dalam capaian sedang, refleksi dan perbaikan pembelajaran oleh guru sedang. Penerapan praktik inovatif turun 5,35%. Peringkat ini secara rata-rata Provinsi masih tergolong menengah ke bawah. Akar masalah rendahnya capaian raport mutu SMK Negeri 1 Abang disebabkan oleh penerapan praktik pembelajaran kurang inovatif, dan metode pembelajaran yang kurang pariatif. Penyerapan lulusan, masa tunggu bekerja, keselarasan bidang kerja dan kualitas pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 1.2.

Tabel 1. 2 Penyerapan lulusan SMK N 1 Abang

Masalah	Capaian	Score	Akar Masalah	Pringkat di Provinsi Bali
Penyerapan lulusan SMK	Sedang	78,16	Bekerja Partisipasi orang tua	Peringkat menengah bawah (61-80%)
Masa tunggu bekerja/wirausaha	Sedang	3,83	Rata-rata waktu yang diperlukan oleh lulusan SMK untuk mendapatkan pekerjaan cenderung cukup lama.	Peringkat menengah bawah (61-80%)
Keselarasan bidang kerja	Kurang	59	Jumlah pekerjaan yang sesuai dengan bidang keahlian lulusan masih tergolong rendah	Peringkat menengah bawah (61-80%)
Kualitas pembelajaran	Sedang	62,48	Penerapan praktik inovatif dan metode pembelajaran	Peringkat menengah bawah (41-60%)

Vegas (2018: 100) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis masalah merupakan alternatif dalam pencapaian pembelajaran yang efektif, terutama dalam kemampuan pemecahan masalah. Penggunaan masalah realistik menantang peserta didik untuk menemukan pemecahan masalah dan memanfaatkan sumber daya yang dimiliki dengan baik (Prince & Felder, 2007:5). Pada mata pelajaran teknik kendaraan ringan *PBL* dapat diarahkan guru untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan dan membangkitkan motivasi dalam penyelesaian masalah secara mandiri.

Berdasarkan hasil observasi dalam kegiatan pembelajaran peserta didik kebingungan dan mudah menyerah pada saat menemukan masalah ketika praktik. Mereka susah mengembangkan logikanya karena pembelajaran sifatnya lebih banyak menghafal tanpa memahami maksud dari materi yang dihafal. Kecakapan hidup dibentuk tidak semata hanya dari teori namun praktek juga berperan cukup besar, contoh sederhana seorang montir mobil akan cakap mengganti kampas rem mobil tidak hanya dengan membaca buku panduan namun harus melalui praktik langsung secara terus menerus.

Perbaikan proses pembelajaran dalam rangka mewujudkan pembelajaran yang efektif dapat didukung oleh perkembangan teknologi informasi. Hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2023 mengungkapkan bahwa 78,19% dari populasi Indonesia kini menggunakan internet, menunjukkan peningkatan signifikan dibandingkan dengan 1,17% pada survei tahun 2022. Dukungan pemerintah dan peran serta sektor swasta dalam mengembangkan jaringan sangat membantu bertambahnya pengguna layanan

internet. Antusiasme pengguna layanan internet perlu diapresiasi agar memberikan dampak positif pada sektor pendidikan.

Hasil survei tersebut bertentangan dengan Badan Pusat Statistik (BPS), yang merilis bahwa sektor pendidikan merupakan sektor yang paling rendah dalam pemanfaatan internet (19,12%). Hasil ini didukung orientasi awal pembelajaran di SMK Negeri 1 Abang tahun 2023 menemukan bahwa meskipun sekolah memiliki akses internet, penggunaannya belum efektif oleh siswa dan guru untuk menyediakan media pembelajaran, materi, atau memfasilitasi pembelajaran online. Penggunaan internet dikalangan peserta didik masih berorientasi pada hiburan seperti media sosial dan permainan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru perlu mendesain pembelajaran yang mengarahkan pada penggunaan internet yang mendukung pembelajaran yang efektif yaitu dengan *Blended Learning*. Pengalaman belajar dengan dunia nyata yang dikombinasikan dengan pengintegrasian teknologi dan sumber daya internet dalam *Blended Learning* mampu menciptakan suasana belajar yang efektif dan efisien.

Blended Learning yang dipadukan dengan pembelajaran berbasis masalah akan memberikan wawasan belajar yang baru bagi peserta didik dalam memproses informasi dan menggunakan informasi tersebut di dunia nyata. Wheeler et al., (2005) menyatakan permasalahan dunia nyata yang sesuai dengan konteks Sistem Mesin Kendaraan Ringan akan memicu kemampuan pemecahan masalah. Selain itu, *Blended Learning* berbasis masalah membuka peluang untuk memotivasi peserta didik untuk memperdalam pengetahuan dan pemahaman mereka, serta

menyediakan platform di mana mereka dapat mencari solusi atas tantangan dengan memanfaatkan berbagai referensi online.

Dengan melibatkan peserta didik dalam masalah dunia nyata, *Blended Learning* berbasis masalah memungkinkan mereka untuk menerapkan pengetahuan mereka untuk menemukan alternatif solusi atas masalah yang ditemukan dalam dunia nyata. Penyajian masalah kepada peserta didik dapat membantu mereka mengungkapkan ide-ide mereka baik secara lisan maupun tulisan (Rizqi, 2016). Pendekatan ini terbukti memberikan dampak positif terhadap hasil belajar dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik (Perwitasari, 2019). Keberhasilan *Blended Learning* berbasis masalah dapat diukur melalui pencapaian peserta didik. Berdasarkan pemahaman ini, peneliti tertarik untuk mengeksplorasi penggunaan *Blended Learning* berbasis masalah dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan hasil belajar peserta didik di konsentrasi Sistem Mesin Kendaraan Ringan di sekolah vokasi. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh model *Problem-Based Blended Learning* terhadap kemampuan pemecahan masalah dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Sistem Engine Kendaraan Ringan di kelas XI SMK Negeri 1 Abang.

Dalam konteks pendidikan vokasional, terutama di konsentrasi Sistem Mesin Kendaraan Ringan, diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik. *Blended learning* berbasis masalah (*Problem-Based Blended Learning*) merupakan salah satu pendekatan yang menjanjikan dalam mencapai tujuan tersebut. Namun, penggunaan model ini masih belum optimal di sekolah-

sekolah vokasional, termasuk di SMK Negeri 1 Abang. Oleh karena itu, penelitian tentang pengaruh model *Problem-Based Blended Learning* Berbantuan Portal Melajah.id terhadap hasil belajar dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik di kelas XI SMK Negeri 1 Abang merupakan sebuah kebutuhan yang mendesak. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan vokasional dan mempersiapkan peserta didik untuk menjadi tenaga kerja yang kompeten dan inovatif di bidang Teknik Kendaraan Ringan

1.2 Identifikasi Masalah

Paparan kondisi ideal dan kondisi nyata menunjukkan ada kesenjangan yang nampak. Kesenjangan tersebut teridentifikasi dari permasalahan yang muncul, diantaranya:

1. Penggunaan layanan internet belum dioptimalisasi oleh peserta didik selama pembelajaran. Penggunaan internet masi berorientasi pada hiburan.
2. Pembelajaran Sistem Engine Kendaraan Ringan belum mampu menjembatani antara kemajuan teknologi dengan permasalahan dunia nyata dan masih berorientasi pada guru.
3. Desain pembelajaran tertutup, sehingga kurang memberikan kesempatan bagi peserta didik dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah mereka dalam mata pelajaran Sistem *Engine* Kendaraan Ringan.
4. Proses pembelajaran belum mampu memberikan hasil belajar secara maksimal pada mata pelajaran Sistem *Engine* Kendaraan Ringan.

5. Kemampuan peserta didik dalam menjawab pertanyaan yang merujuk kepada kemampuan hasil belajar, berpikir logis dan pemecahan masalah dalam matematika dan sains masih sangat rendah. Peserta didik kebingungan dan mudah menyerah pada saat menumukan masalah ketika praktik.
6. Hasil Belajar Peserta didik SMK Negeri 1 Abang masih rendah di bawah kriteria ketuntasan minimal. Hal ini diduga oleh proses pembelajaran yang satu arah oleh guru dengan pelibatan peserta didik yang minimalis.
7. Karakter peserta didik terutama pada indikator, gorong royong, kreativitas, bernalar kritis, kebinekaan global, kemandirian mengalami penurunan. Peringkat SMK Negeri 1 Abang secara Provinsi berada pada tingkat menengah ke bawah.
8. Penyerapan lulusan SMK N 1 Abang dalam capaian sedang dan menduduki peringkat menengah bawah di Provinsi. Akar masalah rendahnya capaian raport mutu SMK Negeri 1 Abang disebabkan oleh penerapan praktik pembelajaran kurang inovatif, karakteristik peserta didik, kompleksitas konten, dan kompetensi guru. Memahami gaya belajar siswa dan mengintegrasikan teknologi yang mereka minati, seperti aplikasi interaktif dan *e-Learning*, dapat meningkatkan keterlibatan dan minat mereka dalam pembelajaran. Menggunakan metode pembelajaran yang tepat, menyederhanakan materi pelajaran serta penggunaan sumber belajar beragam seperti video dan modul interaktif dapat membuat materi lebih menarik dan mudah dipahami. Kompetensi guru harus ditingkatkan agar sesuai dengan tuntutan abad 21 dengan menguasai TPACK (*Technological Pedagogical*

Content Knowledge), mengembangkan keterampilan 4C (*Critical Thinking, Communication, Collaboration, Creativity*), dan menerapkan pembelajaran HOTS (*Higher Order Thinking Skills*).

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini dilakukan pada program keahlian Teknik Kendaraan Ringan (TKR) di SMK Negeri 1 Abang, berdasarkan masalah yang teridentifikasi dalam pendekatan pembelajaran saat ini. Penelitian ini diperlukan karena pembelajaran masih didominasi oleh pendekatan yang berpusat pada guru dan belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi yang tersedia. *Blended Learning*, yang menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran daring, sangat sesuai untuk diterapkan dalam konteks ini karena dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa dan memanfaatkan teknologi yang sudah dikenal oleh mereka. Selain itu, *Blended Learning* memberikan peluang untuk menggabungkan berbagai metode pengajaran, seperti simulasi digital, video pembelajaran, dan diskusi daring, yang dapat memperkaya pengalaman belajar dan membantu siswa mengaplikasikan pengetahuan teoretis dalam konteks praktis.

Pendekatan ini sangat efektif untuk mata pelajaran yang melibatkan aplikasi praktis, seperti Sistem Engine Kendaraan Ringan, karena siswa dapat mempelajari konsep teori melalui platform daring dan kemudian menerapkannya dalam kegiatan praktikum di kelas atau bengkel. Pendekatan berbasis masalah mendorong siswa untuk secara aktif mencari solusi terhadap masalah dunia nyata, yang dapat meningkatkan hasil belajar dan kemampuan pemecahan masalah mereka. Penelitian

ini akan dilakukan pada peserta didik kelas XI TKR pada semester ganjil tahun pelajaran 2024/2025 di SMK Negeri 1 Abang. Diharapkan bahwa penerapan *Blended Learning* berbasis masalah akan membawa dampak yang signifikan pada hasil belajar dan kemampuan pemecahan masalah siswa.

1.4 Rumusan Masalah

Permasalahan yang spesifik dikaji dalam penelitian ini meliputi:

1. Apakah terdapat pengaruh *Blended Learning* berbasis masalah terhadap hasil belajar dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik pada mata pembelajaran Sistem *Engine* Kendaraan Ringan?
2. Apakah terdapat pengaruh *Blended Learning* berbasis masalah terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Sistem *Engine* Kendaraan Ringan?
3. Apakah terdapat pengaruh *Blended Learning* berbasis masalah terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah peserta didik pada mata pelajaran Sistem *Engine* Kendaraan Ringan?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini diarahkan untuk mengetahui:

1. Pengaruh *Blended Learning* berbasis masalah terhadap hasil belajar dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik pada pembelajaran Sistem *Engine* Kendaraan Ringan.
2. Pengaruh *Blended Learning* berbasis masalah terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Sistem *Engine* Kendaraan Ringan

3. Pengaruh *Blended Learning* berbasis masalah terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah peserta didik pada pembelajaran Sistem *Engine* Kendaraan Ringan.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat dari dua aspek, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Manfaat teoritis diharapkan dapat berkontribusi pada pengembangan teori pembelajaran, sementara manfaat praktis diharapkan memberikan dampak langsung pada aktivitas pembelajaran.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pembelajaran Sistem *Engine* Kendaraan Ringan di SMK. Signifikansi terhadap penggunaan *Blended* lerning berbasis masalah terhadap kemampuan pemecahan masalah dan hasil belajar bagi peserta didik dapat dirujuk sebagai penelitian lanjutan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran.

1.6.2 Manfaat Praktis

Hasil yang diperoleh memberikan manfaat secara langsung kepada peserta didik, guru, dan kepala sekolah serta pemegang kebijakan pendidikan.

1. Bagi peserta didik, *Blended Learning* berbasis masalah diharapkan dapat membantu mereka mengembangkan keterampilan pemecahan masalah untuk isu-isu dunia nyata yang berkaitan dengan Sistem *Engine* Kendaraan Ringan, mendorong kolaborasi antar teman sebaya, meningkatkan antusiasme, dan memperbaiki keterlibatan secara keseluruhan dalam proses pembelajaran.

2. Bagi guru, penelitian ini dapat memberikan wawasan berharga untuk menciptakan strategi pengajaran yang efektif dan inovatif dalam mata pelajaran Sistem Engine Kendaraan Ringan. Selain itu, penelitian ini dapat berkontribusi pada peningkatan profesionalisme guru dalam praktik pengajaran mereka.
3. Bagi kepala sekolah, temuan penelitian ini dapat dijadikan dasar untuk pengembangan kurikulum, memastikan bahwa lulusan siap menghadapi tantangan dan mencapai tujuan pembelajaran.

