

**IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING
PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA
KELAS X SMK NEGERI 6 PADANG**

SINOPSIS PENELITIAN



NAMA:NUR RAHMA
NIM:2201100034

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PGRI SUMATERA BARAT
PADANG
2025**

A. Latar Belakang

Dalam era digital yang terus berkembang, pendidikan harus mampu beradaptasi dengan perubahan teknologi dan kebutuhan siswa. Salah satu pendekatan yang semakin populer adalah blended learning, yang menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran daring. Metode ini tidak hanya memberikan fleksibilitas dalam proses belajar mengajar, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa serta mendukung penguasaan materi secara lebih mendalam.(Andi Novianto,M.Kom.,2014).

Mata pelajaran Informatika di SMK Negeri 6 Padang memiliki peranan penting dalam mempersiapkan siswa menghadapi tantangan di dunia kerja yang semakin berbasis teknologi informasi. Namun, tantangan yang dihadapi dalam pengajaran Informatika sering kali terkait dengan kurangnya motivasi dan partisipasi aktif siswa. Oleh karena itu, penerapan metode blended learning diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut dengan memanfaatkan media digital dan interaksi langsung.(**Anthony G. Picciano.,2015**).

Selain itu, blended learning memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan ritme mereka masing-masing, sehingga membantu mereka untuk memahami konsep-konsep yang diajarkan dengan lebih baik. Dengan mengintegrasikan berbagai sumber belajar dan teknologi, diharapkan siswa dapat lebih mudah mengakses informasi dan mengembangkan keterampilan praktis yang relevan.(Prof.Richardus Eko Indrajit).

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan menganalisis implementasi metode pembelajaran blended learning pada mata pelajaran Informatika di kelas X SMK Negeri 6 Padang. Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan wawasan baru mengenai efektivitas metode ini dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta memberikan rekomendasi untuk pengembangan kurikulum yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana efektivitas metode pembelajaran blended learning dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Informatika di kelas X SMK Negeri 6 Padang?
2. Apa saja kendala yang dihadapi oleh siswa dan guru dalam implementasi metode blended learning pada mata pelajaran Informatika?
3. Bagaimana pengaruh metode pembelajaran blended learning terhadap motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar di kelas X?
4. Apa persepsi siswa dan guru terhadap penerapan metode blended learning dalam pembelajaran Informatika?

C. Tujuan Penelitian

1. Menganalisis Efektivitas Metode Pembelajaran:

Untuk menganalisis efektivitas metode pembelajaran blended learning dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Informatika di kelas X SMK Negeri 6 Padang.

2. Mengidentifikasi Kendala Implementasi:

Untuk mengidentifikasi kendala yang dihadapi oleh siswa dan guru dalam implementasi metode blended learning pada mata pelajaran Informatika.

3. Menilai Pengaruh terhadap Motivasi dan Keterlibatan:

Untuk menilai pengaruh metode pembelajaran blended learning terhadap motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar di kelas X.

4. Mendapatkan Persepsi Siswa dan Guru:

Untuk mendapatkan persepsi siswa dan guru mengenai penerapan metode blended learning dalam pembelajaran Informatika.

5. Menilai Kesiapan Kurikulum dan Sumber Daya:

Untuk menilai kesiapan kurikulum dan sumber daya yang ada dalam mendukung implementasi metode blended learning di SMK Negeri 6 Padang.

6. Mengembangkan Metode Evaluasi Hasil Belajar:

Untuk mengembangkan metode yang tepat dalam mengevaluasi hasil belajar siswa setelah penerapan metode blended learning pada mata pelajaran Informatika.

7. Meningkatkan Keterampilan Praktis Siswa:

Untuk mengeksplorasi apakah metode blended learning efektif dalam membantu siswa mengembangkan keterampilan praktis yang diperlukan di bidang teknologi informasi.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa:

- a. Meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam mata pelajaran Informatika melalui penerapan metode blended learning.
- b. Meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar, sehingga mereka lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

2. Bagi Guru:

- a. Memberikan wawasan baru bagi guru tentang penerapan metode blended learning, serta strategi yang efektif dalam mengajar mata pelajaran Informatika.
- b. Menyediakan umpan balik mengenai efektivitas metode yang digunakan, sehingga guru dapat melakukan perbaikan dan pengembangan dalam proses pengajaran.

3. Bagi Sekolah:

- a. Menjadi referensi bagi manajemen sekolah dalam pengembangan kurikulum dan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.
- b. Meningkatkan kualitas pendidikan di SMK Negeri 6 Padang, khususnya dalam bidang teknologi informasi, sehingga dapat mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di dunia kerja.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya:

- a. Menjadi sumber informasi dan referensi bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut mengenai metode pembelajaran blended learning atau topik terkait lainnya.
- b. Menyediakan data dan analisis yang dapat digunakan untuk menyusun rekomendasi kebijakan pendidikan di tingkat yang lebih luas.

5. Bagi Pengembangan Pendidikan:

- a. Berkontribusi pada pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan relevan di era digital, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia secara keseluruhan.

E. Tinjauan Pustaka Singkat dan/atau Kerangka Konsep

Betha Sidik, Husni Pohan, 2012, Pemrograman Web dengan HTML, Revisi Keempat, Bandung: Informatika.

Madcoms. (2010). The Art Of Photo Manipulation with Photoshop: Grunge Style. Yogyakarta: Penerbit Andi

Ansori, Miksan. 2020. Desain dan Evaluasi Pembelajaran Blended Learning Berbasis WhatsApp Group (WAG). Diakses dari <http://www.google.com>

[/search?q=penilaian+blended+learning&aq=chrome.0.0j69i57.7944j0j7&-sourceid=chrome&=UTF-8](https://www.google.com/search?q=penilaian+blended+learning&aq=chrome.0.0j69i57.7944j0j7&-sourceid=chrome&=UTF-8).

Binus University. 2019. Mengenal Lebih Dalam Istilah Blended Learning. Diakses dari

<https://binus.ac.id/Knowledge/2019/09/mengenal-lebih-dalam-mengenal-blended-learning/>.

F. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian:PJBL

PBL bisa berarti Problem Based Learning (Pembelajaran Berbasis Masalah) atau Project Based Learning (Pembelajaran Berbasis Proyek), keduanya adalah metode pembelajaran aktif yang berpusat pada siswa untuk memecahkan masalah dunia nyata dan mengembangkan keterampilan penting seperti pemikiran kritis, pemecahan masalah, dan kolaborasi. Dalam Problem Based Learning, siswa belajar melalui penyelidikan masalah kompleks, sementara dalam [Project Based Learning](#) siswa menghasilkan sebuah proyek atau produk untuk menunjukkan penguasaan materi.

2. Lokasi/Subjek Penelitian:SMK Negeri 6 Padang

3. Metode Pengumpulan Data:

Observasi

- **Deskripsi:** Melakukan pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran yang berlangsung di kelas X.
- **Tujuan:** Mengamati interaksi antara guru dan siswa, serta penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

Wawancara

- **Deskripsi:** Mengadakan wawancara semi-terstruktur dengan guru mata pelajaran informatika dan siswa.

- **Tujuan:** Menggali informasi mendalam tentang pengalaman, tantangan, dan pandangan mereka terhadap metode blended learning.

Kuesioner

- **Deskripsi:** Menyebarkan kuesioner kepada siswa untuk mengumpulkan data kuantitatif mengenai persepsi mereka terhadap pembelajaran blended learning.
- **Tujuan:** Mendapatkan data yang dapat dianalisis secara statistik mengenai kepuasan dan efektivitas metode pembelajaran.

Dokumentasi

- **Deskripsi:** Mengumpulkan dokumen terkait seperti rencana pembelajaran, materi ajar, dan hasil evaluasi siswa.
- **Tujuan:** Menganalisis bagaimana blended learning diintegrasikan dalam kurikulum dan dampaknya terhadap hasil belajar.

Focus Group Discussion (FGD)

- **Deskripsi:** Mengadakan diskusi kelompok terfokus dengan siswa untuk mendiskusikan pengalaman mereka dalam pembelajaran.
- **Tujuan:** Mengumpulkan perspektif yang lebih luas dan mendalam mengenai penerapan blended learning.

4. Metode Analisis Data

a. Data Kualitatif

- Wawancara dengan guru dan siswa untuk mendapatkan perspektif tentang pengalaman belajar.

- Observasi kelas untuk mengamati interaksi dan partipasi siswa selama pembelajaran.

G. Jadwal Rencana Penelitian

| NO | Kegiatan | Waktu |
|-----|--|-----------------|
| 1. | Persiapan dan Pengumpulan Sastra | 1-15 September |
| 2. | Penyusunan Proposal Penelitian | 16-30 September |
| 3. | Pengajuan Proposal Penelitian Ke Dosen Pembimbing | 1-15 Oktober |
| 4. | Revisi Proposal Berdasarkan Masukan Dosen | 15-25 Oktober |
| 5. | Penyusunan Instrumen Penelitian (Kuensioner/Observasi) | 25-31 Oktobeer |
| 6. | Uji Coba Instrumen Penelitian | 1-20 November |
| 7. | Pengumpulan Data Melalui Observasi dan Kuensioner | 20-30 November |
| 8. | Analisis Data | 1-20 Desember |
| 9. | Penyusunan Laporan Penelitian | 20-31 Desember |
| 10. | Presentasi Hasil Penelitian | 1-20 Januari |
| 11. | Revisi Laporan Berdasarkan Masukan Pengumpulan | 20-31 Januari |
| 12. | Pengumpulan Laporan Akhir | 1-20 ebruari |

DAFTAR PUSTAKA SEMENTARA

- Betha Sidik, Husni Pohan, 2012, Pemrograman Web dengan HTML, Revisi Keempat, Bandung: Informatika.
- Madcoms. (2010). *The Art Of Photo Manipulation with Photoshop: Grunge Style*. Yogyakarta: Penerbit Andi
- Ansori, Miksan. 2020. *Desain dan Evaluasi Pembelajaran Blended Learning Berbasis WhatsApp Group (WAG)*. Diakses dari <http://www.google.com/search?q=penilaian+blended+learning&oq=PENILAIAN+BLENDED&aqs=chrome.0.0j69i57.7944j0j7&-sourceid=chrome&=UTF-8>.
- Binus University. 2019. *Mengenal Lebih Dalam Istilah Blended Learning*.
- Diakses dari <https://binus.ac.id/Knowledge/2019/09/mengenal-lebih-dalam-mengenal-blended-learning/>.
- Alim, M. (2020). *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Badrudin, A. (2019). *Blended Learning: Konsep, Model, dan Implementasi*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Garrison, D. R., & Vaughan, N. D. (2013). *Blended Learning in Higher Education: Framework, Principles, and Guidelines*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Harjanto, A. (2021). "Pengaruh Pembelajaran Blended Learning terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Informatika". *Jurnal Pendidikan Informatika*, 12(1), 45-56.
- Junaidi, A., & Iskandar, V. (2022). "Efektivitas Pembelajaran Blended Learning pada Siswa SMK". *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(2), 112-121.
- Mardiana, R. (2020). "Implementasi Metode Blended Learning dalam Pembelajaran di Era Digital". *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(3), 201-210.
- Rasyid, M. (2021). *Teknologi Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Bandung: Alfabeta.
- Santoso, H. (2022). "Studi Kasus Implementasi Blended Learning di Sekolah Menengah Kejuruan". *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 9(2), 78-89.
- Supriyadi, E. (2020). "Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran Blended Learning". *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(4), 234-245.
- Widiastuti, D. (2021). "Persepsi Siswa terhadap Pembelajaran Blended Learning di Sekolah Menengah". *Jurnal Pendidikan*, 14(1), 50-60.

