e-ISSN: 2502-6445 https://ejurnal.stkip-pessel.ac.id/index.php/kp
p-ISSN: 2502-6437 DOI: 10.34125/kp.v7i3.816

MANAJEMEN PEMBELAJARAN BERBASIS INFORMASI DAN TEKNOLOGI (IT) DI SMK PROFESIONAL PADANG

Risma Wiwita [1)*], Revi Handayani [2)], Septiana Vratiwi [3)], Antoni Rahman [4)], Riska Mayeni [5)]
[1,2,3,4,5] STKIP Pesisir Selatan
*Email: rismawiwita@stkip-pessel.ac.id

Abstract

The study reviews it-based learning management in SMK Profesional Padang. The purpose of this study is to find out how the image of it based learning management in SMK Profesional Padang. This research approach is qualitative. The source of data on this study is the principal for students, and the teacher. The data gathering technique used in this studyis observation, interview and documentation. The data analysis technique uses Mileas and Huberman models, that is, data collection, data condensing, data presentation and deduction drawing. Verification of data using triangulation technique. Research shows that the image of eit-based learning management in SMK Profesional Padang, comptrolling the 3 types of learning management are online, blended learning, and offline. Blended learning is prepared a long time ago before the completion and has taken place in several classes but is not optimal because only half of the teachers who have been performing their classes and live streaming, some of them listening in rooms and at home and blended with an lms or zoom and could be in the teacher's class instructing students to open their smartphone. While offline learning is based on the learning technology that is supported by the existence of the tech tools used in offline learning

Keywords: *management, learning based on it*

Abstrak

Penelitian ini mengkaji tentang manajemen pembelajaran berbasis Informasi dan Teknologi (IT) di SMK Profesional Padang. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana gambaran manajemen pembelajaran berbasis IT di SMK Profesional Padang. Pendekatan penelitian ini adalah kualitatif. Sumber data pada penelitian ini adalah kepala sekolah, wakil kepala sekolah bidang kurikulum, wakil kepala sekolah bidang kesiswaan, dan guru. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan model Mileas dan Huberman, yakni pengumpulan data, kondensasi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Pengecekan keabsahan data menggunakan teknik triangulasi. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa gambaran manajemen pembelajaran berbasis IT di SMK Profesional Padang, terdiri dari 3 jenis bentuk manajemen pembelajaran yaitu daring, blended learning, dan luring. Blended learning dipersiapkan sudah sejak dari dulu sebelum pandemic dan sudah pernah berlangsung di beberapa kelas namun belum optimal karena hanya sebagian guru yang sudah melaksanakan pembelajaran dikelas dan melakukan live streaming berjalan secara bersamaan, ada yang mendengarkan diruangan maupun dirumah dan dipadukan dengan lms atau zoom dan bisa juga didalam kelas guru menyuruh siswa untuk membuka smartphone. Sementara luring berbasis teknologi pembelajaran yang ditunjang oleh keberadaan perangkat teknologi yang digunakan dalam pembelajaran secara luring.

Keywords: *manajemen, pembelajaran,informasi teknologi (it)*

PENDAHULUAN

Berdasarkan UU Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen telah diputuskan bahwa "setiap guru harus dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan penyelenggaraan kegiatan pengembangan yang mendidik". Di dalam buku Panduan Implementasi Pembelajaran Berbasis ICT di SMA (Tim, 2011: 4) yang dimaksud dengan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi adalah aktivitas

pembelajaran yang didukung oleh infrastruktur teknologi informasi dan komunikasi menggunakan aplikasi pengelolaan pembelajaran menggunakan aturan tata kelola yang ditetapkan, dan menggunakan konten digital sebagai bahan pengayaan pembelajaran tatap muka di dalam kelas. Pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi juga dapat merangsang keaktifan siswa, meningkatkan daya tarik siswa terhadap proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi dan perhatian siswa.

Proses pembelajaran secara konvensional lebih banyak *face to face meeting* dengan tambahan pembelajaran melalui media interaktif komputer via internet atau menggunakan grafik interaktif komputer. Berbeda dengan metode campuran (*blended learning)*, yakni secara umum sebagian besar proses pembelajaran dilakukan melalui komputer, namun tetap juga memerlukan *face to face meeting* untuk kepentingan tutorial atau mendiskusikan bahan ajar. Sedangkan metode pembelajaran yang secara keseluruhan hanya dilakukan secara *online,* metode ini sama sekali tidak ditemukan *face to face meeting.*

Ada tiga komponen penting yang perlu dipersiapkan untuk pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Ketiga komponen tersebut adalah infrastruktur,sumber daya manusia (SDM), serta konten dan aplikasi. Infrastruktur yang perlu disiapkan antara lain komputer, jaringan intranet, akses internet, LCD proyektor, dan perangkat pendukung lainnya. Komponen sumber daya manusia antara lain guru, tenaga praktisi teknologi, dan yang lainnya. Penyiapan sumber daya manusia, khususnya guru dapat dilakukan dengan pembekalan dan pelatihan guru agar memiliki kemampuan dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi, terutama untuk kegiatan pembelajaran. Kemudian untuk komponen konten dan aplikasi, contohnya adalah media pembelajaran interaktif, *elearning*, *website,* dan sebagainya. Ketiga komponen tersebut penting untuk diusahakan karena berpengaruh terhadap keberhasilan penerapan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi.

Di Indonesia, masih banyak sekolah yang belum mengimplementasikan pem belajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi karena berbagai hambatan. Jamal Ma‟mur Asmani (2011: 207-213) menyebutkan beberapa hambatan yang sering dihadapi dalam pengimplementasian pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi, yaitu: sekolah belum memiliki sarana prasarana yang memadai, sedikitnya tenaga ahli di bidang teknologi, padatnya beban kurikulum yang harus dipenuhi, banyaknya situs yang mem bahayakan moral, dan minimnya stimulus pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Banyaknya hambatan yang dihadapi sekolah tersebut perlu mendapat perhatian dari berbagai pihak. Selain itu perlu ada persiapan yang matang dan atau pembenahan pada semua komponen pen didikan, baik tenaga pengajar, kurikulum, sarana-prasarana,pembelajaran,manajemen dan komponen terkait lainnya. SMK Profesional Padang tidak termasuk yang disebutkan oleh Jamal Ma'mur Asmani, disebabkan sekolah tersebut telah mengimplementasikan pembelajaran berbasis IT sejak tahun 2016. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Sri Giarti mengenai Manajemen Kurikulum Dan Pembelajaran Berbasis ICT di SD Negeri, menunjukkan bahwa terdapat kesenjangan dalam mengimplementasikan manajemen kurikulum dan pembelajaran, yaitu: 1) pada perencanaan, guru belum membuat RPP berbasis ICT, 2) pada tahap pelaksanaan, guru belum semua menggunakan media pembelajaran berbasis ICT dalam pembelajaran di kelas, hanya ada 3 guru yang menggunakan media berbasis ICT, 3) pada pengawasan, kepala sekolah belum rutin melakukan supervisi pembelajaran, evaluasi dan pelaporan.

Mochamad Ridwan Hasan dalam skripsinya, Implementasi Sistem Informasi

Manajemen Berbasis ICT Di SMP Plus Al-Kautsar Malang. Hasil penelitiannya berfokus pada peningkatkan efektifitas kegiatan belajar mengajar dan kegiatan administrasi, dan sekolah ini menekankan pada keluasan wawasan pengetahuan, spiritualitas dan penguasaan IT dan telah memiliki kebijakan implementasi IT.

Pada hasil penelitian Ayuliana, Pemanfaatan Teknologi Informasi Untuk Sistem Informasi Manajemen Sekolah Di SMA 78Jakarta, menunjukkan penggunaan dan pemanfaatan teknologi informasi belum maksimal walaupun sistem absensi siswa dan guru telah mempergunakan *finger print* namun pemanfaatannya masih terbatas.

Penelitian ini berbeda dengan penelitian yang sudah ada. Penelitian ini akan lebih menyoroti pada bagaimana gambaran pembelajaran daring, *blended learning*, luring di SMK Profesional Padang. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Manajemen Pembelajaran Berbasis IT Di SMK Profesional Padang." Adapun fokus penelitian yang diteliti ada 3 yaitu :

1. Bagaimana gambaran pembelajaran daring di SMK Profesional Padang ?
2. Bagaimana gambaran pembelajaran *blended learning* di SMK Profesional Padang ?
3. Bagaimana gambaran pembelajaran luring berbasis IT di SMK Profesional Padang ?

Berdasarkan hasil wawancara awal yang dilakukan pada hari kamis 30 Januari 2021 kepada wakil kepala sekolah bidang kurikulum SMK Profesional Padang menyatakan bahwa SMK Profesional Padang merupakan salah satu sekolah yang telah menerapkan pembelajaran berbasis IT dengan menggunakan *moodle* pada tahun 2016 dan *google classroom* pada tahun 2018 dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran berbasis IT di SMK Profesional Padang sudah menyediakan fasilitas seperti *software*, *hardware*, dan untuk kebutuhan sumber daya manusianya yang kelola dilatih, itu biasa latihan keluar ada juga latihan di dalam jadi sesama guru yang berbagi ilmu.

METODE PENELITIAN

Pendekatan dan Jenis Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang berusaha mengungkapkan kejadian yang ada di lokasi penelitian secara menyeluruh melalui pengumpulan data secara alami dengan memanfaatkan peneliti sebagai instrumen kunci untuk mencari makna. Pada penelitian ini peneliti ingin memperoleh informasi mendalam tentang manajemen pembelajaran berbasis IT di SMK Profesional Padang. Penelitian ini berlokasi di SMK Profesional Padang, tepatnya di Jalan M.Yunus No.48, Lubuk Lintah Padang-Sumbar. Pemilihan lokasi ini dikarenakan sekolah tersebut sudah terakreditasi A dan telah melaksanakan manajemen pembelajaran berbasis IT. Deskripsi Fokus

a) Pembelajaran daring Pembelajaran daring (dalam jaringan) merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa tetapi dilakukan melalui online yang menggunakan jaringan internet. Guru harus memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, meskipun siswa berada di rumah.
b) Pembelajaran *blended learning* yaitu metode pembelajaran yang memadukan pertemuan tatap muka dengan materi online secara harmonis. Perpaduan antara pembelajaran konvensional di mana pendidik dan peserta didik bertemu langsung dengan pembelajaran secara online yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja..
c) Pembelajaran Luring (luar jaringan) berbasis teknologi merupakan bentuk pembelajaran yang sama sekali tidak dalam kondisi terhubung jaringan internet maupun intranet, dan pembelajaran yang ditunjang oleh keberadaan perangkat teknologi yang digunakan dalam pembelajaran.

Sumber data dalam penelitian ini adalah kepala sekolah, wakil kepala sekolah bidang kurikulum, wakil kepala sekolah bidang kesiswaan, dan guru. Data yang akan diperoleh dalam penelitian ini untuk mengetahui bagaimana manajemen pembelajaran berbasis IT di SMK Profesional Padang yang bersumber melalui observasi partisipatif yang pasif, wawancara, maupun dokumentasi. Teknik Pengumpulan Data Dalam memperoleh data yang akurat serta memperhatikan relevansi data dengan tujuan yang dimaksud, maka dalam pengumpulan data menggunakan beberapa teknik yaitu: observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik Analisis Data Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti maka teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kualitatif. Model analisis data yang digunakan peneliti adalah model interaktif Miles, Huberman, dan Saldana (2014: 12-14). Komponen dalam analisis data Miles dan Huberman (2014: 12-13) adalah pengumpulan data, kondensasi data (*data condensation*), penyajian data (*data display*), dan penarikan kesimpulan (*conclusions drawing*). Pengecakan Keabsahan data penelitian ini menggunakan teknik triangulasi data dalam pengecekan keabsahan data. tahap pra lapangan, tahap pekerjaan lapangan, tahap analisa data , dan tahap pembuatan laporan dan perumusan hasil penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Manajemen Pembelajaran Berbasis IT Gambaran Pembelajaran Daring Peren canaan Pembelajaran Daring SMK Profesional Padang sudah menerapkan sistem pembelajaran *learning management system (LMS)* mulai tahun 2016. Pada tahun 2018 menggunakan *google class room (GAFE)* diterapkan setelah adanya kerjasama antara pihak yayasan SMK Profesional Padang dengan google. Hal yang dilakukan pihak sekolah dalam menerapkannya dimulai dari mengidenti fikasi kebutuhan yang diperlukan dalam pembelajaran IT (daring), dilakukan anggaran pembiayaan, disiapkan aplikasinya lalu dilakukan uji coba disistemnya, aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran daring ada dua yang pertama *learning management system (LMS) moodle* dan *google classroom (GAFE). LMS moodle* dibangun oleh pihak sekolah SMK Profesional Padang sedangkan *google classroom (GAFE)* diterapkan setelah adanya kerjasama antara pihak yayasan SMK Profesional Padang dan google. Namun *LMS moodle* hanya bisa diakses oleh warga SMK Profesional Padang cara masuknya siswa dibuatkan *user* dan *password* untuk bisa mengakses sedangkan untuk mengakses *google classroom (GAFE)* dilakukan pendaftaran di google baru dapat akun, setiap siawa dapat akun google untuk lingkup SMK Profesional Padang dan untuk pengguna diberikan pelatihan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Rusman (2012:15) ang mengemukakan bahwa media pembelajaran berbasis ICT adalah komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang berbentuk teknologi informasi dan komunikasi. Dengan kata lain, media ini adalah sarana penyebaran informasi yang berupa perangkat keras, perangkat lunak, sistem jaringan dan infrastruktur komputer maupun telekomunikasi agar data dapat disebar dan diakses secara global. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan perencanaan pembelajaran daring yang utama disiapkannya sistem pembelajaran yang akan digunakan, anggaran dana dalam mempersiapkan semua kelengkapan sarana dan prasarana mulai dari segi infrastruktur, jaringan, *server*, *software*, *hardware* dan *brainwarenya* itu semua perlu dipersiapkan untuk menunjang proses pembelajaran daring agar terlaksana dengan efektif. Pelaksanaan Pembelajaran Daring SMK Profesional Padang melaksanakan *home learning* dengan menggunakan berbagai aplikasi pembelajaran daring, seperti *GAFE, eguru*,

dan *zoom*. Dari sisi guru, pembelajaran alternatif ini sebagai upaya pencegahan penularan virus covid-19. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran daring dimulai dengan menentukan jadwal dikalender kapan mulai dilaksanakan dan kapan berakhir. SMK Profesional Padang melaksanakan *study from home (SFH)* dengan menggunakan sistem *learning management system (LMS)* dan menggunakan berbagai aplikasi yang mendukung seperti, *zoom* dan *google classroom.* Sebelum melaksanakan proses pembelajaran di SMK Profesional Padang guru wajib membuat dan mengumpulkan RPP agar proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan jadwal mengajar yang telah ditetapkan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Hasibuan, Simarmata, dan Sudirman (2019:31) ang mengemukakan bahwa pembelajaran daring merupakan salah satu cara menanggulangi masalah pendidikan tentang penyelenggaraan pembelajaran.Definisi pembelajaran daring adalah metode belajar yang menggunakan model interaktif berbasis internet dan *learning manajemen system (LMS),* seperti menggunakan *zoom, google meet, google drive,* dan sebagainya. Kegiatan daring diantaranya webinar, kelas online, seluruh kegiatan dilakukan menggunakan jaringan internet dan komputer.

Berdasarkan data diatas maka kesim pulannya adalah pelaksanaan pembelajaran daring sebagai salah satu alternatif kegiatan pembelajaran melalui peman faatan teknologi komputer dan internet, aktivitas pembelajaran bisa setiap saat dan dimana saja, yang dimana guru merancang materi pembelajaran kemudian siswa melaksanakan sesuai panduan yang diberikan guru dalam hal ini siswa bisa mengerjakan dan mengumpulkan tugas dari manapun berada tidak harus bertemu langsung dengan guru yang didukung dengan beberapa *platform* yang bisa digunakan dalam menyampaikan atau melakukan proses pembelajaran.

Evaluasi pembelajaran daring di SMK Profesional Padang, dengan cara kepala sekolah mengevaluasi guru dalam proses pembelajaran, dengan melakukan pengevaluasian melalui *learning management system (LMS)* dalam bentuk *survei* pelaksanaan melalui wali kelas. Cara guru dalam mengevaluasi siswa dengan memberi kuis, memberikan tugas melalui video, merangkum kembali materi yang telah dimengerti, evaluasi semester yang berbasis komputer, membagikan kuesioner ke siswa, lalu dilakukan analisis setelah itu disimpulkan apa yang perlu diperbaiki dan ditingkatkan. Pengevaluasi an ini melalui *learning management system (LMS)* dan *google classroom (GAFE).* Cara pengevaluasian sistem dilakukan dengan cara melihat parameter cepat tidaknya sistem yang digunakan apabila banyak diakses oleh siswa. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Suparman (2004: 276) yang mengemukakan bahwa evaluasi dalam pembelajaran berbasis ICT mencakup evaluasi formatif dan sumatif. Fungsi utama dari evaluasi formatif adalah untuk mengumpulkan data atau informasi berkenaan dengan informasi kelemahan dalam perbaikan program pembelajaran, selanjutnya evaluasi sumatif bertujuan untuk mengetahui hasil atau tingkat keberhasilan terhadap pemanfaatan ICT pada pembelajaran. Peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa dalam evaluasi pembelajaran daring ini pendidik dapat melakukan evaluasi proses pembelajaran secara *online* yang dimana bisa dilakukan evalausi proses pembelajaran yang pelaksanaannya bisa dilakukan dari jarak jauh dimanapun berada, bentuk evaluasinya bisa dibuat lebih menarik selain itu evaluasi juga bisa dilakukan dalam waktu yang dibatasi dalam durasi tertentu asalkan didukung oleh jaringan atau koneksi data internet. Gambaran Pembelajaran ***Blended Learning*** **Perencanaan Pembelajaran *Blended Learning*** SMK Profesional Padang, mengenai perencanaan pembelajaran *blended learning,* proses pembelajaran

blended learning pernah terlaksana namun belum *full* dan hanya beberapa guru yang menggunakan. Sebelum melaksanakan pembelajaran *blended learning*, pendidik SMK Profesional Padang mempersiapkan atau merencanakan konten-konten di *elearning* kemudian memberikan *link video* atau *link grup* untuk berkomunikasi secara *blended* sehingga pengguna dapat mengakses materi dimanapun baik di dalam kelas ataupun di luar ruangan, dan mempersiapkan aplikasi daringnya seperti, *web blog, zoom, whatsaap, instagram* dan aplikasi lainnya yang akan digunakan dalam proses pembelajaran didalam kelas sehingga dapat berlangsung pembelajaran secara daring dan luring. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Suparman (2004: 276) yang mengemukakan bahwa evaluasi dalam pembelajaran berbasis ICT mencakup evaluasi formatif dan sumatif. Fungsi utama dari evaluasi formatif adalah untuk mengumpulkan data atau informasi berkenaan dengan informasi kelemahan dalam perbaikan program pembelajaran, selanjutnya evaluasi sumatif bertujuan untuk mengetahui hasil atau tingkat keberhasilan terhadap pemanfaatan ICT pada pembelajaran. Berdasarkan data tersebut maka kesimpulannya adalah dengan adanya proses pembelajaran *blended learning* siswa dapat belajar secara fleksibel kapanpun dan dimanapun mereka berada, karena siswa juga dapat berinteraksi dengan mudah dengan gurunya danmemperoleh sumber informasi materi ajar baik di kelas maupun di luar kelas melalui bantuan teknologi informasi secara online. **Pelaksanaan Pembelajaran *Blended Learning*** Pelaksanaan pembelajar an *blended learning* di SMK Profesional Padang bahwa pelaksanaan *blended learning* dilakukan sebelum pandemic menggunakan model yang penyampaian materinya secara langsung dan ada sebagian guru mengadakan pretest sebelum memasuki materi pembelajaran menggunakan aplikasi quizziz. Namun untuk sementara ini proses pembelajaran yang bersifat kelasikal tidak dilaksakan dan ketika pandemic berakhir akan dilaksanakan kembali pembelajaran *blended learning* dengan cara dilakukan pertukaran tempat yang pernah di dalam ruangan (kelas) berganti di luar ruangan (rumah) begitupun sebaliknya, dengan melaksanakan pembelajaran dikelas dan melakukan *live streaming* berjalan secara bersamaan, ada yang mendengarkan diruangan maupun dirumah dengan memanfaatkan teknologi dan dipadukan dengan menggunakan *LMS* atau *zoom*, dengan proses pelaksanaannya guru mempersiapkan atau merencanakan konten-konten di *elearning* kemudian memberikan *link video* atau *link grup* untuk berkomunikasi secara *blended* dan bisa juga di dalam kelas guru menyuruh siswa untuk membuka *smartphone.* Hal ini didukung oleh teori Haughey (1998:50) Yang mengungkapkan bahwa terdapat tiga model dalam pengembangan pembelajaran *blended learning* , yaitu *model web course, web centric course, dan web enhanced course:*

1. Model Web course adalah penggunaan Internet untuk keperluan pendidikan, yang mana peserta didik dan pendidik sepenuhnya terpisah dan tidak diperlukan adanya tatap muka. Seluruh bahan ajar, diskusi, konsultasi, penugasan, latihan, ujian, dan kegiatan pembelajaran lainnya sepenuhnya disampaikan melalui internet.

2. Model Web centric course adalah penggunaan internet yang memadukan antara belajar jarak jauh dan tatap muka (*konvensional*). Sebagian materi disampaikan melalui internet, dan sebagian lagi melalui tatap muka yang fungsinya saling melengkapi. Dalam model ini pendidik bisa memberikan petunjuk pada peserta didik untuk mempelajari materi pelajaran melalui *web* yang telah dibuatnya. Peserta didik juga diberikan arahan untuk mencari sumber lain dari situs-situs yang relevan. Dalam tatap muka, peserta didik dan pendidik lebih banyak diskusi tentang temuan materi yang telah dipelajari melalui internet tersebut.

Model web enhanced course adalah pemanfaatan Internet untuk menunjang peningkatan kualitas pembelajaran yang dilakukan di kelas. Oleh karena itu peran pendidik dalam hal ini dituntut untuk

menguasai teknik mencari informasi di Internet, menyajikan materi melalui *web* yang menarik dan diminati, melayani bimbingan dan komunikasi melalui internet, dan kecakapan lain yang diperlukan. Dari hasil paparan diatas dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelaja ran *blended learning* pada masa sekarang menggunakan pembelajaran model *web course* yang dimana peserta didik dan pendidik sepenuhnya terpisah dan tidak diperlukan adanya tatap muka. Seluruh bahan ajar, diskusi, konsultasi, penugasan, latihan, ujian, dan kegiatan pembelajaran lainnya sepenuhnya disampaikan melalui internet.

a. Evaluasi Pembelajaran *Blended Learning* SMK Profesional Padang melakukan kegiatan evaluasi terhadap proses pembelajaran *blended learning* ini dengan mengumpulkan data dan kemudian dilakukan analisis terhadap data tersebut, sehingga hasil analisisnya dapat digunakan untuk pertimbangan mengambil suatu keputusan terhadap objek yang sedang dievaluasi, dengan cara meminta penilaian siswa ke wali kelas ataupun guru dan guru melakukan evaluasi dengan cara dilakukan penilaian harian aktivitas siswa, interaksi siswa ke guru, pengetahuan dinilai dari tugasnya dan keterampilan dalam menggunakan aplikasi, setelah itu dilakukan analisis kemudian disimpulkan apa yang perlu diperbaiki dan ditingkatkan dalam pembelajaran *blended learning.* Hal ini sesuai dengan pernyataan Divayana & Sugiharni (2016, pp. 866–867) yang menyatakan bahwa evaluasi merupakan suatu kegiatan untuk mengumpulkan, memahami, dan melaporkan hasil analisis tentang suatu program/objek tertentu sehingga hasilnya dapat digunakan untuk pertimbangan dalam mengambil suatu keputusan apakah program tersebut dilanjutkan ataukah dihentikan. Berdasarkan paparan data diatas maka dapat ditarik kesimpulan evaluasi pembelajaran *blended learning* merupakan suatu kegiatan yang mengumpulkan, membagikan kuesioner, memahami dan menganalisis data yang terkumpul kemudian membuat keputusan dari hasil data yang sudah di analisis jika ada kekurangan dilakukan perbaikan.Gambaran Pembelajaran Luring Berbasis IT

b. Perencanaan Pembelajaran Luring Berbasis IT SMK SMK Profesional Padang, mengenai perencanaan pembelajaran luring, bahwa proses perencanaan diawali oleh penyiapan RPP, bahan ajar dan praktikumya yang dilakukan pada saat pra rapat kerja secara kolektif sesuai MGMP masing-masing bidang studi, setelah dikoordinir dan divalidasi oleh koordinator MGMP masing-masing bidang studi, yang kemudian diserahkan pada bagian kurikulum untuk disahkan oleh kepala sekolah. Hal tersebut sesuai dengan yang ada pada Lampiran Pemendiknas No. 41 Tahun 2007 angka romawi II, Perencanaan proses pembelajaran meliputi silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang memuat identitas mata pelajaran, standar kompetensi atau SK, kompetensi dasar atau KD, indikator pencapaian kom petensi, tujuan pembelajaran, materi ajar, alokasi waktu, metode pembela jaran, kegiatan pembelajaran, penilaian hasil belajar, dan sumber belajar. Pada pembelajaran tatap muka, kemampuan mengajar pengajar sangat menentukan, misalnya penguasan konsep materi pelajaran dan lingkungan tempat belajar. Berdasarkan data tersebut maka dapat disimpulkan dalam perencanaan pem belajaran *luring* guru mata pelajaran merumuskan bersama pengembangan kegiatan pembelajaran. Kegiatan dilaku kan dalam koordinasi kepala sekolah bersama dengan guru baik melalui rapat kerja dan/atau kegiatan MGMP. Perencanaan proses pembelajaran meliputi silabus dan rencana pelaksanaa pembelajaran (RPP) materi ajar, bahan praktikum dan aplikasi yang digunakan

dalam pembelajaran. Pelaksanaan Pembelajaran Luring Berbasis IT Dalam pelaksanaan pembelajaran luring di SMK Profesional Padang dilaksanakan setelah RPP yang telah divalidasi diserahkan kepada MGMP masing-masing terkait materi pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran tiap guru, guru memberi skrip atau bahan ajar kepada siswa dan/atau memberikan *link* yang dimana siswa bisa mengakses terkait bahan ajar yang diberikan dan jika menggunakan aplikasi dalam proses pembelajaran guru memberitahukan mengenai aplikasi yang akan digunakan. Dalam mengajar, pendidik di SMK Profesional Padang menggunakan metode yang berbeda-beda, dalam melaksanakan pembelajaran mata pelaja ran umun, pendidik menggunakan metode ceramah yang diiringi dengan penjelasan, serta pembagian tugas dan latihan, tanya jawab dan diskusi. Guru biasanya mengajar dengan berpedoman pada buku teks (modul atau LKS) dan guru menggunakan perangkat IT seperti komputer dan LCD yang disediakan dikelas untuk menampilkan ppt atau sebuah gambar yang terkait dengan materi yang disampaikan. Tetapi dalam melaksanakan mata pelajaran kejuruan kebanyakan melaksanakan praktek jadi teori-teori yang disampaikan lebih sedikit. Hal ini di dukung oleh teori Sinarno Surakhmad (dalam Suryobroto, 2009) yang mengemukakan bahwa yang dimaksud dengan ceramah sebagai metode mengajar ialah penerangan dan penuturan secara lisan oleh guru terhadap kelasnya. Selama ceramah berlangsung, guru dapat menggunakan alat-alat bantu seperti gambar-gambar agar uraiannya menjadi lebih jelas. Metode utama yang digunakan dalam hubungan antara guru dengan peserta didik adalah berbicara. Pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru menggunakan strategi ekspositori, sedangkan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik menggunakan strategi diskoveri inkuiri (*discovery inquiry*). Dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran luring dilakukan pertama mempersiapkan RPP dan bahan ajar, apabila proses pembelajarannya menggunakan aplikasi maka disiapkan aplikasi kemudian disampaikan ke siswanya. Pelaksanaan pembelajarannya bisa menggunakan metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab, namun apabila mata pelajaran kejuruan yang menggunakan aplikasi, prakteknya banyak dan teori yang disampaikan lebih sedikit.

c. Evaluasi Pembelajaran Luring Berbasis IT SMK Profesional Padang dalam pengevaluasian pembelajaran luring dimana siswa memberi *feedback* kesekolah terkait proses pembelajaran guru, setelahnya kepala prodi memanggil guru terkait kekurangan guru, setelah kegiatan pengevaluasian akan diadakan rapat. Guru mempunyai rapor dimana didalamnya tertera beberapa penilaian guru baik dari siswa, sesama guru maupun kepala sekolah. Khusus wali kelas mendapat pengevaluasian dari orang tua siswa, proses pengevaluasian dimulai dari pra rapat kerja, melakukan diskusi MGMP dan membuat perangkat pembelajaran, terakhir hasil dari kegiatan pengevaluasian diberikan kepada masing-masing guru yang bersangkutan. Pengevaluasian guru terhadap siswa melakukan tes atau ujian bertujuan untuk mengetahui hasil atau tingkat keberhasilan terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.

d. Hal tersebut didukung oleh teori Uno (2009:139) menyatakan bahwa evaluasi terhadap hasil belajar bertujuan untuk mengetahui ketuntasan dalam menguasai kompetensi dasar. Dari hasil evaluasi tersebut dapat diketahui kompetensi dasar materi, atau indikator yang belum mencapai ketuntasan. Dengan mengetahui hasil belajar, guru akan mendapatkan manfaat yang besar untuk

melakukan program perbaikan yang tepat. Merujuk dengan Lampiran Pemendiknas No. 41 Tahun 2007 angka romawi IV, penilaian dilakukan oleh guru terhadap hasil pembelajaran untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi, serta digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar, dan memperbaiki proses pembelajaran.

e. Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa evaluasi pembelajaran luring dilakukan dengan cara siswa memberikan *feedback* kesekolah terkait proses pembelajaran guru untuk mengetahui tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran dan juga proses pembelajaran yang telah dilakukan dan evaluasi untuk siswa diberikan ujian atau tes untuk melihat dan mengukur keberhasilan proses dari hasil pembelajaran

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukan bahwa manajemen pembelajaran berbasis IT di SMK Profesional Padang, terdiri dari 3 jenis bentuk manajemen pembelajaran yaitu daring, *blended learning*, dan luring.

1. Gambaran Pembelajaran Daring Pembelajaran daring sejak 4 tahun lalu sudah dipersiapkan dan diterapkan di SMK Profesional Padang dengan menggunakan *learning management system (LMS) moodle* dan sistem informasi mananjemen *google classroom (GAFE).* Selama pandemic pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan *study from home (SFH)* pada semua mata pelajaran dan difasilitasi kuota setiap bulan oleh sekolah dengan proses pembelajarannya menggunakan sistem *learning management system (LMS)* dan berbagai aplikasi yang mendukung seperti, *zoom* dan *google classroom.* Aktivitas guru dalam mengevaluasi siswa dijalankan *by learning management system (LMS)* dengan memberikan kuis, memberikan tugas berdasarkan video yang diberikan, merangkum, penilaian proses keaktifan harian siswa, termasuk pengetahuan dinilai dari keterampilan menggunakan aplikasi simulator bagi mata pelajaran produktif dan dilakukan dengan membagikan kuesioner ke guru, siswa dan orang tua, jadi pihak sekolah ada *feedback* yang dianalisis untuk mengetahui apa yamg perlu diperbaiki dan ditingkatkan.

2. Gambaran Pembelajaran *Blended Learning* Pembelajaran *blended learning* hanya beberapa kali dilaksanakan oleh sebagian guru karena belum diwajibkan. Dalam prosesnya guru mempersiapkan atau merencanakan konten-konten di *elearning* kemudian memberikan *link video* atau *link* grup untuk berkomunikasi secara *blended*. Pelaksanaan *blended learning* dilakukan sebelum pandemic menggunakan model yang penyampaian materinya secara langsung dan ada sebagian guru mengadakan pretest sebelum memasuki materi pembelajaran menggunakan aplikasi quizziz. Namun setelah pandemic akan dilaksanakan pembelajaran dikelas dan melakukan *live streaming* berjalan secara bersamaan, ada yang mendengarkan diruangan maupun dirumah dan dipadukan dengan menggunakan *LMS* atau *zoom* dan bisa juga di dalam kelas guru menyuruh siswa untuk membuka *smartphone* dalam proses pembelajaran. Proses mengevaluasinya dengan cara meminta penilaian siswa ke wali kelas ataupun guru dan dilakukan penilaian harian aktivitas siswa, interaksi siswa ke guru, pengetahuan dinilai dari tugasnya dan keterampilan dalam menggunakan aplikasi, setelah itu dilakukan analisis kemudian disimpulkan apa yang perlu diperbaiki dan ditingkatkan.

3. Gambaran Pembelajaran Luring Berbasis IT dalam menyusun perangkat pembelajaran dilakukan secara bersama-sama sesuai kelompok mata pelajaran yang diajarkan yang telah divalidasi diserahkan kepada MGMP masing- masing terkait materi pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran tiap guru dan harus diketahui oleh wakil kepala sekolah bidang kurikulum dan kepala sekolah.

Pelaksanaan pembelajaran luring berbasis teknologi pembelajaran yang ditujang oleh keberadaan perangkat teknologi yang digunakan dalam pembelajaran secara luring atau secara konvensional sebagaimana aktivitas belajar mengajar di sekolah pada umumnya, kemudian evaluasi pembelajaran luring dilakukan dengan cara siswa memberikan *feedback* (tes) terkait konten apa saja yang sudah dipelajarinya untuk mengetahui tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan penelitian maka peneliti menyampaikan saran sebagai berikut :

1. Bagi pihak SMK Profesional Padang, baik pembelajaran daring, luring dan *blended learning* masing-masingmemiliki kelebihan dan kekurangan sehingga dengan demikian terus ditingkatkan dengan menggunakan strategi yang bervariasi atau mengvariasi kan aktivitasnya kadang luring kadang daring untuk meningkatkan kemampuannya dalam mengelola manajemen pembelajaran berbasis IT.

2. Bagi peneliti agar diberikan kritikan yang sifatnya membangun terkait penyusunan skripsi yang telah dibuat untuk melengkapi kekurangan dan melengkapi kekeliruan dalam penulisannya. Semoga hasil penelitian ini dapat melahirkan penelitian lanjutan baik menggunakan metode kualitatif ataupun kuantitatif

UCAPAN TERIMAKASIH

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disarankan hal-hal sebagai berikut ini.

1. Disarankan bagi guru dapat menggunakan Youtube sebagai media informasi dan teknologi pendukung pembelajaran mandiri.
2. Bagi peserta didik, setelah menggunakan informasi dan teknologi media pembelajaran youtube diharapkan dapat lebih mudah dalam menentukan dan memahami konsep-konsep pembelajaran.
3. Bagi peneliti selanjutnya, semoga bisa melakukan Penerapan media pembelajaran (youtube)

Media informasi dan teknologi dalam pembelajaran.

REFERENSI

Depdiknas. 2003. UU RI No. 20 Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*

Graham, C.R., Allen, S., Ure, D. (2005). Benefits And Challenges Of Blended Learning Environments. *In M.Khosrow-Pour (Ed), Encyclopedia Of Information Scince And Technology I-V*. Hershey, PA: Idea Group Inc

Hamzah dan Nina Lamatenggo. (2011). *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran.* Jakarta: Bumi Aksara.

Jamal Ma‟mur Asmani. (2011). *Tips Efektif Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Dunia Pendidikan.* Yogyakarta: Diva Press.

Rusman, Deni Kurniawan, Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi; Mengembangkan Profesionalitas Guru*, (Jakarta : PT. Raja grafindo Persada,2013),

Totok Suprayitno, Gogot Suharwoto dan H.Eddy Soeryanto Soegoto, *Implementasi Pembelajaran Berbasis ICT di SMA.* (Jakarta: 2011).

Sofyana, Abdul, 2019. Pembelajaran Daring Kombinasi Berbasis Whatsapp Pada Kelas Karyawan Prodi Teknik Informatika Universitas PGRI Madiun. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika. Vol 8, No. 1, Hal. 81-86*

Surat Edaran Mentri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 tahun 2020 tentang Pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat

penyebaran corona virus Disease (Covid-19).

Sudarma, I. G., Arthana, I. K. R., & Sindu, I. G. P. (2017). Pengembangan e-modul dengan model Problem Based Learning mata pelajaran pemrograman dasar kelas XI Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 3 Singaraja. KARMAPATI *(Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika), 6(1), 239-247.*

Shandy.Oktafianto.Pratama dan Muldi. Yuhendri, "Pengembangan Modul Kerja Bengkel dan Gambar Teknik untuk Sekolah Menengah Kejuruan", *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, Vol. 1, No.1, PP. 62-66, 2020.

Dyahna Ebtasari, "Pengembangan Student Worksheet Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik Pada Mata Pelajaran Teknik Kerja Bengkel Di Smk Negeri 7 Surabaya", *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Universitas Negeri Surabaya*, vol. 5, no. 3, PP. 925 – 943, 2016.

Prasetya I Gede Agus Saka. 2017. "Pengembangan E-Modul Pada Mata Pelajaran Pemodelan Perangkat Lunak Kelas XI Dengan Model Problem Based Learning Di SMK N 2 Tabanan." *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan* 14, no. 1.

Haryanto T. S., W. D. Dwiyogo, and Sulistyorini. 2015. "Pengembangan Pembelajaran Permainan Bolavoli Menggunakan Media Interaktif Di SMP Negeri 6 Kabupaten Situbondo." *Jurnal Pendidikan Jasmani 25, no. 1.*