

PENGEMBANGAN BLENDED LEARNING TIPE STATIONROTATION MODEL PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS X MULTIMEDIA

Muhammad Fais Alfafa¹, Anak Agung Gede Agung², I Made Tegeh³

Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Ganesha
Singajara, Indonesia

e-mail: alfafa.fais@undiksha.ac.id¹, agung2056@undiksha.ac.id², im-
tegeh@undiksha.ac.id³

Abstrak

Penelitian Pengembangan ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui proses pengembangan blended learning tipe station-rotation model, (2) mengetahui validitas blended learning tipe station-rotation model, (3) mengetahui efektivitas penggunaan blended learning tipe station-rotation model pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X Multimedia di SMK Negeri 1 Sukasada. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ASSURE. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan pencatatan dokumen, kuesioner, dan tes. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar pencatatan dokumen, lembar kuesioner, dan tes hasil belajar. Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif, deskriptif kuantitatif, dan statistik inferensial uji-t. Hasil dari penelitian ini adalah (1) proses pengembangan blended learning tipe station-rotation model dengan model ASSURE. (2) Blended learning yang dikembangkan valid dengan (a) hasil uji ahli isi yaitu 83,70% berada pada kualifikasi baik, (b) hasil uji ahli desain pembelajaran yaitu 92,00% berada pada kualifikasi sangat baik, (c) hasil uji ahli media pembelajaran yaitu 96,66% berada pada kualifikasi sangat baik, (d) hasil uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan pada kualifikasi sangat baik (91,92%), sangat baik (92,62%) dan baik (88,77%). (3) Pada uji efektivitas pengembangan menunjukkan bahwa blended learning efektif meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia ($t_{hitung} = 8,19 > t_{tabel} = 1,67$ pada taraf signifikan 5%). Hal ini berarti, blended learning terbukti efektif secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia. Dengan demikian blended learning yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia.

Kata kunci : blended learning, station-rotation model.

Abstract

This research and development is motivated by low learning outcomes students of Indonesian Language lesson. This study aims to (1) describe the development process of blended learning development, (2) to know the validity of the blended learning development result, and (3) to know the effectiveness of the use of blended learning type station-rotation model on the lesson of Indonesian Language class X Multimedia SMK Negeri 1 Sukasada. The type of this research is development research using ASSURE model. Data in the study were collected using document recording method, questionnaire, and test. Instruments used in data collection are document recording reports, questionnaire sheets, and study result test. The collected data were analyzed by qualitative descriptive analysis technique, quantitative descriptive analysis technique, and inferential statistical analysis technique t-test. The results of the research show that (1) the development process of blended learning

development through ASSURE model. (2) Validation product validated from expert and user review with (a) test results of content experts that is 83.70% are in good qualification; (b) test results of the instructional design experts that is 92,00% are in excellent qualification, (c) test result of expert instructional media that is 96,66% is in very good qualification, (d) individual trial results, small group trials, and field trials in excellent qualifications (91.92%), excellent qualifications (92.62%) and good qualifications (88.77%). In the development effectiveness test showed that effective blended learning improve the learning result of Indonesian ($t_{count} = 8,19 > t_{table} = 1.67$ at 5% significant level). This means, blended learning proved to be effective significantly can improve the learning outcomes of Indonesian Language. Thus blended learning is developed effectively to improve learning outcomes Indonesian Language lesson.

Keywords : blended learning, station-rotation model.

PENDAHULUAN

Kehidupan bermasyarakat dewasa ini sudah berbeda dengan beberapa tahun lalu, karena terjadinya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memicu adanya suatu pengembangan dalam berbagai bidang terutama dalam bidang pendidikan. Pendidikan sendiri menurut Hamalik (2009:79) adalah suatu proses yang dalam rangka mempengaruhi siswa agar menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan dengan demikian dapat bermanfaat dalam kehidupan di masyarakat.

Pendidikan memiliki nilai yang tinggi untuk membangun intelektual manusia untuk lebih maju sehingga terciptanya manusia pembangunan. Manusia pembangunan merupakan manusia yang mampu membuat perubahan dengan menciptakan gagasan serta hasil yang baru, bukan hanya memanfaatkan pilihan yang telah disediakan oleh orang lain. Oleh karena itu pendidikan tidak mengenal akhir, karena pendidikan bertujuan untuk menyiapkan pribadi yang berpengetahuan tinggi, berwawasan luas, dan berbudi pekerti yang luhur sesuai dengan jenjang pendidikannya.

Di zaman modern seperti sekarang dengan adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat, tentunya penggunaan teknologi dan internet sudah menjadi salah satu bagian dari kehidupan sehari-hari masyarakat

pada umumnya. Kemajuan teknologi bisa dinikmati dari orang dewasa hingga anak kecil dan penyebarluasan informasi menjadi sangat mudah. Cukup dengan menggunakan teknologi internet, informasi dapat tersebar dan diakses oleh siapa pun di belahan dunia manapun. Sekarang ini penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pendidikan sudah menjadi suatu keharusan bila ingin berkembang menjadi lebih baik. Melalui dimanfatkannya TIK dalam pendidikan akan memberikan solusi atas beberapa permasalahan seperti kurangnya waktu pembelajaran yang tidak sesuai dengan banyaknya materi yang harus dibelajarkan.

Data lapangan yang telah ditemukan pada saat kegiatan analisis kebutuhan di SMK Negeri 1 Sukasada pada tanggal 21 November 2017 menemukan kenyataan dari jumlah siswa kelas X Multimedia 2 sebanyak 30 siswa, semuanya sudah memiliki smartphone berbasis Android. Selain itu, ada juga siswa yang sudah memiliki laptop sebanyak 8 siswa. Untuk kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah tersebut masih dilakukan secara konvensional yaitu dengan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Meski sesekali kegiatan belajar mengajar menggunakan metode diskusi, namun hasilnya kurang maksimal, karena materi pelajaran Bahasa Indonesia yang padat dan alokasi waktu belajar yang kurang. Kekurangan waktu dalam

pembelajaran dapat mengakibatkan tidak tersampainya materi pembelajaran yang seharusnya dapat dipelajari siswa. Alternatif yang seharusnya digunakan guru dalam mengatasi kurangnya waktu dalam pembelajaran adalah dengan mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi ke dalam pembelajaran di mana dengan memanfaatkan teknologi pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Ni Ketut Sukamari, S.Pd. hanya 11 siswa yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sementara 19 siswa masih belum. Masalah lain yang ditemukan di sekolah adalah guru belum memanfaatkan secara maksimal fasilitas yang sudah ada di sekolah mulai dari 80 unit komputer di 4 lab, jaringan internet nirkabel (wifi), dan LCD proyektor yang sudah disediakan oleh sekolah. Permasalahan pembelajaran di atas dapat diberikan alternatif pemecahan masalah dengan digunakannya TIK dalam pembelajaran yaitu melalui penerapan elearning/pembelajaran online.

E-learning menurut Riadi (2014) adalah "suatu sistem atau konsep pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar". Sedangkan menurut Suartama & Kade Tastra (2014:18) e-learning adalah sebuah bentuk pembelajaran konvensional yang dituangkan dalam format digital melalui teknologi internet. Pendapat lain dari Littlejohn dan Pegler (dalam Phillips, dkk., 2012:4) menyatakan bahwa "e-learning merupakan proses belajar dan mengajar dengan komputer dan teknologi terkait, terutama melalui penggunaan internet".

Istilah e-learning merupakan bentuk singkatan dari *electronica learning* yang memiliki arti pembelajaran elektronik. Kata ini terdiri dari dua bagian, yaitu 'e' yang merupakan singkatan dari 'electronica' dan 'learning' yang berarti 'pembelajaran'. Jadi e-learning berarti pembelajaran dengan menggunakan jasa bantuan perangkat elektronika. Jadi dalam pelaksanaannya elearning menggunakan jasa audio, video, perangkat komputer

atau kombinasi dari ketiganya. E-learning sering juga diistilahkan sebagai on-line learning, internet-enabled learning, virtual learning, atau web-based learning. Pelaksanaan sistem e-learning dapat diimplementasikan dalam bentuk asynchronous, synchronous, atau campuran antara keduanya, dan blended learning (hybrid learning). Proses pembelajaran dengan menggunakan pengaturan elearning yang sesuai diterapkan di Indonesia adalah dengan menggunakan pengaturan blended learning (hybrid learning).

Blended Learning adalah pembelajaran yang menggabungkan semua bentuk pembelajaran seperti pembelajaran online, live dengan tatap muka (Suartama & Kade Tastra, 2014:18). Blended learning yang juga dikenal dengan istilah hybrid learning atau mixed learning telah mengalami evolusi definisi dari waktu ke waktu. Dulu blended learning diartikan sebagai integrasi beragam jenis aktivitas dan sumber belajar yang berbeda di dalam kelas, laboratorium, atau studio. Kini blended learning diartikan sebagai pembelajaran di kelas (classroom learning) dan pembelajaran online (e-learning/virtual learning/cyber learning). Marsh (dalam Mahadewi, 2016:2) menyatakan bahwa blended learning bisa mengacu pada kombinasi apa pun dalam pembelajaran, kombinasi metode pembelajaran yang berbeda, kombinasi lingkungan pembelajaran yang berbeda maupun kombinasi gaya pembelajaran yang berbeda. Perpaduan antara e-learning dan tatap muka disebut pembelajaran blended atau pembelajaran hybrid.

Kegiatan intruksional merupakan sebuah sistem, tidak terkecuali blended learning yang merupakan kombinasi dari berbagai kegiatan intruksional. Menurut Suparman (2014:38) menyatakan bahwa sistem adalah suatu objek atau peristiwa yang selalu terdiri dari bagian-bagian dengan fungsi masing-masing dan membentuk satu kesatuan fungsi serta menjadi satu tujuan pula. Sebagai sebuah

sistem pembelajaran, blended learning mempunyai kaitan dengan teknologi pendidikan di mana dalam teknologi pendidikan, kegiatan merancang sistem pembelajaran merupakan salah satu bidang garapan yang juga menjadi konsentrasi untuk dilaksanakan. Merujuk hal tersebut, pengembangan blended learning merupakan inovasi yang harus diperhatikan dan diimplementasikan guna terselesaikannya masalah pendidikan dan menjadikan pendidikan lebih baik ke depannya.

Penjelasan mengenai blended learning di atas memberikan gambaran bahwa dengan dikembangkannya blended learning pada pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan dapat mengatasi kendala-kendala yang telah disebutkan. Dengan alasan demikian dirasa perlu adanya suatu inovasi baru dalam pengembangan sistem pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi sehingga pembelajaran akan lebih bermakna bagi peserta didik. Sehubungan dengan hal tersebut, dipandang perlu melakukan sebuah penelitian untuk mengembangkan blended learning tipe station-rotation model pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X Jurusan Multimedia 2 di SMK Negeri 1 Sukasada.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut (1) Bagaimanakah proses pengembangan blended learning tipe station-rotation model? (2) Bagaimanakah validitas blended learning tipe stationrotation model menurut review ahli, uji perorangan, uji kelompok kecil dan uji lapangan? (3) Bagaimanakah efektivitas blended learning tipe station-rotation model pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X Multimedia 2 di SMK Negeri 1 Sukasada.

Sejalan dengan pemaparan di atas, adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian pengembangan ini adalah (1) untuk mendiskripsikan proses pengembangan blended learning tipe station-rotation model, (2) untuk mengetahui hasil validasi blended learning

tipe stationrotation model menurut review ahli, uji perorangan, uji kelompok kecil dan uji lapangan, (3) untuk mengetahui efektivitas blended learning tipe station-rotation model pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X Multimedia 2 di SMK Negeri 1 Sukasada.

METODE PENELITIAN

Penelitian pengembangan yang dilakukan pada prosesnya menggunakan model pengembangan ASSURE. Pemilihan model didasari atas pertimbangan bahwa model ASSURE sesuai dengan orientasi dari pengembangan yaitu berorientasi pada pengembangan sistem pembelajaran atau perencanaan pembelajaran untuk digunakan dalam situasi pembelajaran di dalam kelas secara aktual.

Tahapan pada model ASSURE terdapat enam tahapan yang dilalui yaitu: (a) Menganalisis pebelajar (analyze learner), (b) merumuskan standar dan tujuan (state standard and objectives), (c) memilih strategi, teknologi, media dan bahan ajar (select methods, media, and materials), (d) menggunakan teknologi, media dan bahan ajar (utilize methods, media, and materials), (e) mengajak partisipasi siswa (requires learner participation), (f) evaluasi dan revisi (evaluate and revise). Penelitian ini menggunakan tiga metode pengumpulan data untuk menjawab permasalahan mengenai rancang bangun blended learning, hasil validasi blended learning, dan efektivitas blended learning. Metode yang dilakukan dalam pengumpulan data yaitu, metode pencatatan dokumen, metode kuesioner, dan metode tes pilihan ganda. Pertama, metode pencatatan dokumen digunakan dalam mengumpulkan data serta mendeskripsikan laporan rancang bangun pengembangan blended learning tipe station-rotation model. Pencatatan dokumen ini dimulai pada tahap analisis di SMK Negeri 1 Sukasada. Dokumen yang dikumpulkan adalah rekapan nilai KKM, silabus, buku ajar yang digunakan dalam

proses pembelajaran. Metode selanjutnya yaitu metode kuesioner metode yang digunakan untuk mengetahui validitas produk pada pengembangan blended learning tipe station-rotation model. Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data hasil review dari para ahli yang terdiri dari ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran, uji coba pengguna yang terdiri dari uji coba perorangan,

$$\text{Persentase} = \frac{\sum(\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

(Tegeh dan Kirna, 2010:101)

Keterangan:
 Σ = jumlah

uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Metode tes yang digunakan pada penelitian ini adalah tes hasil belajar yang berupa tes pilihan ganda. Tes objektif atau pilihan ganda ini digunakan pada uji efektivitas produk hasil belajar siswa. Dalam penelitian pengembangan ini digunakan tiga teknik analisis data, yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif, teknik analisis deskriptif kuantitatif, dan teknik analisis statistik inferensial uji-t.

n = jumlah seluruh item angket

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan ketentuan sebagai berikut.

Tabel 1. Konversi PAP Tingkat Pencapaian dengan skala 5

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
90-100	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
80-89	Baik	Sedikit direvisi
65-79	Cukup	Direvisi secukupnya
40-64	Kurang	Banyak hal yang direvisi
0-39	Sangat Kuran	Diulang membuat produk

(Tegeh dan Kirna, 2010:101)

Sebelum melakukan uji hipotesis (uji-t berkorelasi) dilakukan uji prasyarat (uji normalitas dan homogenitas). Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sebaran skor pada setiap variabel berdistribusi normal atau tidak, untuk itu dapat digunakan rumus chi-kuadrat. Adapun rumusnya sebagai berikut.

Menurut Koyan (2012: 109) adapun cara yang dapat dilakukan untuk menguji normalitas suatu data dengan teknik liliefors yaitu sebagai berikut.

$$\chi^2 = \sum \left[\frac{(fo - fe)^2}{fe} \right]$$

(Koyan, 2012:227)

Uji homogenitas ini dilakukan untuk mencari tingkat kehomogenan secara dua pihak yang diambil dari kelompok-kelompok data terpisah dari satu sampel. Untuk menguji homogenitas varians data sampel digunakan uji Fisher (F) dengan rumus sebagai berikut.

$$F_{hit} = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

(Koyan, 2012:40)

Kriteria pengujian tolak H_0 jika $F_{hit} \geq F_{tabel(n_1-1, n_2-1)}$, yang berarti sampel tidak homogen sedangkan tolak H_1 jika $F_{hitung} \leq F_{tabel(n_1-1, n_2-1)}$ yang berarti sampel homogen. Uji dilakukan pada taraf signifikan 5% dengan derajat kebebasan untuk pembilang n_1-1 dan derajat kebebasan untuk penyebut n_2-1 .

Teknik analisis yang digunakan untuk pengujian hipotesis pada penelitian ini adalah teknik analisis uji t berkorelasi atau dependen. Dasar penggunaan teknik uji t berkorelasi ini adalah menggunakan dua perlakuan yang berbeda terhadap satu sampel. Pada penelitian ini akan menguji perbedaan hasil belajar Bahasa Indonesia sebelum dan sesudah menggunakan blended learning tipe station-rotation model pada siswa kelas X Multimedia 2 di SMK Negeri 1 Sukasada. Rumus untuk uji-t berkorelasi adalah sebagai berikut.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r\left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right)\left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

(Sumber: Koyan, 2012:34)

Keterangan:

\bar{X}_1 = rata-rata sampel 1 (sebelum menggunakan media)

\bar{X}_2 = rata-rata sampel 2 (sesudah menggunakan media)

S_1 = simpangan baku sampel 1 (sebelum menggunakan media)

S_2 = simpangan baku sampel 2 (sesudah menggunakan media)

S_1^2 = varians sampel 1

S_2^2 = varians sampel 2

R = korelasi antara dua sampel

Hasil uji coba dibandingkan ttabel dengan taraf signifikan 0,05 (5%) untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan blended learning tipe station-rotation model.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan model pengembangan ASSURE telah dilalui dengan hasil produk blended learning tipe station-rotation model. Proses pengembangan blended learning tipe station-rotation model ini berpedoman pada model pengembangan ASSURE diawali dengan melakukan (a) menganalisis pebelajar (analyze learner). pada tahap ini yang dilakukan pertama yaitu menganalisis karakteristik umum baik karakteristik siswa maupun lingkungan sekolah. Kedua, menganalisis Kompetensi spesifik yang dimiliki siswa. Ketiga, menganalisis gaya belajar siswa, (b) merumuskan standar dan tujuan (state standard and objectives). Tujuan pembelajaran merupakan rumusan atau pernyataan yang mendeskripsikan tentang pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperoleh siswa setelah menempuh proses pembelajaran, (c) memilih strategi, teknologi, media dan bahan ajar (select methods, media, and materials). Pemilihan metode, media, dan bahan ajar yang tepat akan mampu mengoptimalkan hasil belajar siswa dan membantu siswa mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran. (d)

menggunakan teknologi, media dan bahan ajar (utilize methods, media, and materials). pada tahap ini yang dilakukan pertama adalah pencermatan umum terhadap teknologi, media, dan materi yang digunakan. Kedua, penyiapan teknologi, media, dan materi yang digunakan. Ketiga, penggambaran kondisi lingkungan (fisik dan sosial). Keempat, penyiapan siswa mengikuti e-learning. Kelima, penyediaan pengalaman-pengalaman belajar, (e) mengajak partisipasi siswa (requires learner participation). Pada tahap ini pemberian contoh, media video, latihan merupakan cara melibatkan aktifitas mental siswa dengan materi yang sedang dipelajari, (f) evaluasi dan revisi (evaluate and revise). Evaluasi yang dilakukan berupa evaluasi formatif dan sumatif.

Hasil validasi pengembangan blended learning tipe station-rotation model yang dilakukan oleh (1) para ahli yang terdiri dari (a) ahli isi mata pelajaran berada pada kategori baik dengan persentase 83,70%, (b) ahli desain pembelajaran pada kategori sangat baik dengan persentase 92,00%, (c) ahli media pembelajaran pada kategori sangat baik dengan persentase 96,66% (2) uji coba pengguna yang terdiri dari (a) uji coba perorangan pada kategori sangat baik dengan persentase 91,92%, (b) uji coba kelompok kecil pada kategori sangat baik dengan persentase 92,62%, dan (c) uji coba lapangan pada kategori baik dengan persentase 88,77%.

Efektivitas produk pengembangan blended learning tipe station-rotation model di ukur dengan analisis uji-t, yaitu selisih skor pretest dan posttest yang dilakukan di kelas X Multimedia 2 sejumlah 30 (tiga puluh) siswa. Rata-rata nilai pretest siswa yaitu 75,00 sedangkan untuk rata-rata posttest yaitu 91,04. Hasil pretest lebih kecil dari pada hasil posttest. Setelah dilakukan perhitungan secara manual dengan menggunakan uji-t didapatkan hasil yang menunjukkan thitung lebih besar dari ttabel yaitu 8,19 > 1,67 sehingga H0 ditolak dan H1 diterima, itu artinya bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar Bahasa Indonesia sebelum dan

sesudah menggunakan blended learning tipe stationrotation model pada siswa kelas X Multimedia 2 di SMK Negeri 1 Sukasada. Hal tersebut menunjukkan bahwa blended learning yang sudah dikembangkan sesuai dengan model ASSURE.

Model ASSURE ini diterapkan secara terprogram sebagai pedoman pengembangan blended learning dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan pengembangan produk berbasis sistem pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pebelajar. Hal tersebut selaras dengan pendapat Dewantari (2017) yang menyatakan bahwa model ASSURE merupakan suatu model yang merupakan sebuah formulasi untuk pembelajaran atau disebut juga model berorientasi kelas sehingga sesuai digunakan untuk pengembangan berbasis sistem pembelajaran di kelas seperti pengembangan blended learning. Berdasarkan review para ahli terdiri dari ahli isi mata pelajaran, dan ahli desain pembelajaran. Hasil review pengembangan produk blended learning tipe station-rotation model dari ahli isi mata pelajaran bahwa penilaian oleh guru mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu Ibu Ni Ketut Sukamari, S.Pd. berada pada kualifikasi baik yaitu 83,70%. Tercapainya kualifikasi baik dipengaruhi oleh terdapatnya contoh gambar, dan video yang digunakan sesuai dan mampu mendukung isi materi. Hal tersebut selaras dengan pendapat Tegeh (2015:107) yang menyatakan bahwa penggunaan media video dalam pembelajaran mampu mempengaruhi emosi, daya imajinasi, dan menarik perhatian siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Hasil evaluasi dari ahli desain pembelajaran, bahwa blended learning tipe station-rotation model berada pada kualifikasi sangat baik yaitu 92,00%. Tercapainya kualifikasi sangat baik tersebut dipengaruhi oleh kesesuaian metode pembelajaran terhadap tujuan, materi, karakteristik peserta didik, alokasi

waktu antara pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran online. Hal tersebut selaras dengan pendapat Rusman, dkk (2011:251) yang menyatakan bahwa keselarasan antara konten dalam blended learning dengan didukung keselarasan gaya belajar siswa akan memberikan hasil belajar yang lebih baik.

Hasil evaluasi dari ahli media pembelajaran, bahwa blended learning tipe station-rotation model berada pada kualifikasi sangat baik yaitu 96,66%. Tercapainya kualifikasi sangat baik tersebut dipengaruhi oleh pada aspek tampilan media sudah terpenuhi mulai dari kesesuaian, kualitas, kemenarikan, kerapian, kemudahan dari media yang dikembangkan. Hal tersebut selaras dengan pendapat Tegeh (2015:128) yang menyatakan bahwa siswa akan memperoleh pengertian dan pemahaman tentang sesuatu dengan jelas melalui panca indra sehingga perlu menjadikan tampilan media lebih menarik dan mudah untuk dipahami oleh siswa.

Validitas dari pengguna terdiri dari uji perorangan yang berpredikat sangat baik (91,92%), uji kelompok kecil berpredikat sangat baik (92,62%) dan uji coba lapangan berpredikat baik (88,77%). Hal ini dikarenakan sesuai dengan pendapat Rusman, dkk. (2011:271) menyatakan bahwa media online memiliki kelebihan mampu membuat tautan (link) sehingga pebelajar dapat mengakses materi dari beberapa sumber dengan mudah.

Berdasarkan uji efektifitas melalui pretest dan posttest terhadap 30 peserta didik kelas X Multimedia 2 di SMK Negeri 1 Sukasada, rata-rata nilai pretest adalah 75,00 dan rata-rata nilai posttest adalah 91,04. Setelah dilakukan perhitungan secara manual diperoleh hasil thitung sebesar 8,19. Kemudian harga thitung dibandingkan dengan harga ttabel dengan $db = n_1 + n_2 - 2 = 30 + 30 - 2 = 58$. Harga ttabel untuk db 58 dan dengan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) adalah 1,67. Dengan demikian, harga thitung lebih besar daripada harga ttabel, sehingga H_0

ditolak dan H1 diterima. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan blended learning tipe station-rotation model. Hasil ini sesuai dengan hasil Penelitian yang dilakukan oleh Syarifuddin (2017) tentang pengembangan blended learning berbasis dynamic intellectual learning dalam setting lesson study pada mata pelajaran Biologi secara efektif mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas X MA Syamsul Huda Buleleng.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dari pembahasan dapat disimpulkan hal-hal pokok yang dijelaskan di bawah ini. Pertama, proses pengembangan blended learning tipe station-rotation model berpedoman dengan model pengembangan ASSURE. (a) Menganalisis pebelajar (analyze learner), (b) merumuskan standar dan tujuan (state standard and objectives), (c) memilih strategi, teknologi, media dan bahan ajar (select methods, media, and materials), (d) menggunakan teknologi, media dan bahan ajar (utilize methods, media, and materials), (e) mengajak partisipasi siswa (requires learner participation), (f) evaluasi dan revisi (evaluate and revise). Kedua, validasi blended learning tipe station-rotation model dilakukan dalam beberapa tahap yakni, (a) review oleh ahli isi mata pelajaran berkualifikasi baik (83,70%), (b) ahli desain pembelajaran berkualifikasi sangat baik (92,00%); (c) ahli media pembelajaran berkualifikasi sangat baik (96,66%); (d) uji coba perorangan berkualifikasi sangat baik (91,92%); (e) uji coba kelompok kecil berkualifikasi sangat baik (92,62%); dan (f) uji lapangan berkualifikasi baik (88,77%).

Ketiga, berdasarkan tes hasil belajar didapatkan data skor-skor pretest dan posttest kemudian dilakukan uji-t dengan taraf signifikansi 5% ($\alpha=0,05$). Menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest adalah 75,00 dan rata-rata nilai posttest adalah 91,04, hasil analisis data

menggunakan uji-t diketahui t- hitungnya 8,19 dengan db = 66 dan taraf signifikansi 5% untuk t-tabel adalah 1,67 sehingga t-hitung > t-tabel maka H0 ditolak. Hal ini berarti, terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar Bahasa Indonesia antara sebelum dan sesudah menggunakan blended learning tipe stationrotation model. Merujuk hasil uji hipotesis di atas, maka dapat disimpulkan bahwa blended learning terbukti efektif secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas X Multimedia 2 di SMK Negeri 1 Sukasada.

Saran-saran yang disampaikan berkenaan dengan pengembangan blended learning ini dikelompokkan menjadi empat, yaitu:

Kepada kepala sekolah disarankan untuk melakukan penambahan kecepatan akses internet, baik jaringan LAN pada bengkel juga WiFi di SMK Negeri 1 Sukasada agar pelaksanaan pembelajaran menggunakan sistem blended learning dapat berjalan dengan lancar.

Kepada guru disarankan agar blended learning tipe station-rotation model ini diterapkan lebih lanjut dalam proses pembelajaran, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien. Selain itu, guru hendaknya membekali diri untuk lebih baik dalam menerapkan model pembelajaran blended learning dan menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan menantang.

Kepada siswa disarankan menggunakan produk blended learning tipe station-rotation model ini secara mandiri, sehingga siswa dapat melakukan pembelajaran di mana saja dan kapan saja.

Kepada penelitian lain disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan mengenai implementasi blended learning yang mengkaji tentang pengelolaan dan pengawasan proses pembelajaran.

UCAPAN TERIMAKASIH

Dalam proses pembuatan skripsi ini, sangat banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada

kesempatan ini diucapkan terimakasih yang tulus dan sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

- 1) Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang telah banyak memberikan arahan, motivasi, bimbingan serta saran yang sangat bermanfaat selama penyelesaian skripsi ini.
- 2) Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing II serta dosen pembimbing akademik yang telah banyak memberikan inspirasi, motivasi, arahan dan bimbingan yang sangat bermanfaat selama studi dan
- 3) Drs. I Made Darwis Wibawa, M.M., selaku kepala SMK Negeri 1 Sukasada yang telah memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian di sekolah yang dipimpin.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A. G. & I Wayan Koyan 2015. Buku Ajar Evaluasi Program Pendidikan: Fungsi Manajemen Kontrol. Singaraja: Jurusan Teknologi Pendidikan Undiksha.
- Agung, A. A. G. 2014. Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan. Malang: Aditya Media Publishing.
- Agung, A. A. G. 2015. Buku Ajar Desain dan Analisis Eksperimen. Singaraja: Jurusan Teknologi Pendidikan Undiksha.
- Alfafa, M. 2015. "Model-Model Desain Pembelajaran". Tersedia pada <https://www.academia.edu/31461562/> (diakses tanggal 25 November 2017).
- Arikunto, S. 2015. Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. 2015. Media Pembelajaran. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Barokati, N. & Fajar Anas. 2013. "Pengembangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning pada Mata Kuliah Pemrograman Komputer (Studi Kasus: Unisda Lamongan)". Jurnal SISFO: Inspirasi Profesional Sistem Informasi, Volume 4, Nomor 5 (hlm. 352-359).
- Dewantari, A. 2017. "Desain Blended Learning dengan Model ASSURE pada Mata Kuliah Pengantar Ekonomi Makro". Jurnal Manajemen Dirgantara, Volume 10, Nomor 2 (hlm. 15-25).
- Google. 2017. "Tentang Kelas". Tersedia pada <https://support.google.com/edu/classroom/answer/6020279?hl=id> (diakses tanggal 25 November 2017).
- Gustafson, K. L. & Robert M. B. 2002. Survey of Instructional Development Models. New York: Eric Publications.
- Hamalik, O. 2009. Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hempel, D., dkk. 2016. "Social Media to Supplement Point-of-Care Ultrasound Courses: The "Sandwich E-Learning" approach. A randomized trial". Critical Ultrasound Journal, Volume 8, Nomor 3 (hlm. 1-7).
- Koyan, I. W. 2012. Statistik Pendidikan: Teknik Analisis Data Kuantitatif. Singaraja: Undiksha Press
- Lee, L. T. & Jason C. H. 2015. "Effects of Blended E-Learning: A Case Study in Higher Education Tax Learning Setting". Human-centric Computing and Information Sciences, Volume 5, Nomor 13 (hlm. 1-15).
- Mahadewi, L. P. P. 2016. Buku Ajar Blended Learning Dinamisasi Setting Pembelajaran. Singaraja: Undiksha.
- Nakayama, M., dkk. 2017. "The Possibility of Predicting Learning Performance Using Features of Note

- Taking activities and Instructions in A Blended Learning Environment". International Journal of Educational Technology in Higher Education, Volume 14, Nomor 6 (hlm. 1-14). Phillips, dkk. 2012. Evaluating E-Learning: Guiding Research and Practice. New York: Routledge.
- Prasetyo, D. 2015. "Pengembangan Model Blended Learning Mata Kuliah Interaksi Manusia & Komputer Menggunakan Metode System Development Life Cycle (SDLC) di Universitas Nusa Cendana". Tersedia pada <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/teknodika/article/download/8295/6022>(diakses tanggal 26 November 2017).
- Prawiradilaga, D. S. 2012. Wawasan Teknologi Pendidikan. Jakarta: Prenada Media.
- Riadi, M. 2014. "Pengertian, Karakteristik dan Manfaat E-Learning". Tersedia pada <http://www.kajianpustaka.com/2014/06/pengertian-karakteristik-danmanfaat-elearning.html> (diakses tanggal 25 November 2017).
- Rusman, dkk. 2011. Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, W. 2013. Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode dan Prosedur. Jakarta: Prenada Media Group.
- Septiana, E. & Mustaji. 2015. "Pengembangan Model Blended Learning dalam Mata Kuliah Pengantar Teknologi Pendidikan bagi Mahasiswa Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya". Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan (JMTP), Volume 1, Nomor 1 (hlm. 1-8).
- Smaldino, S. E., Deborah L. L., & James D. R. 2011. Instructional Technology & Media For Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar. Jakarta: Kencana.
- Staker, H., & Horn, M.B. 2012. Classifying K-12 Blended Learning. (Online), (tersedia pada: www.christenseninstitute.org, diakses tanggal 10 September 2015).
- Suartama, I. K. & I Dewa K. T. 2014. E-Learning Berbasis Moodle. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Suparman, M. A. 2014. Desain Intruksional Modern: Panduan Pengajar dan Inovator Pendidikan. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Sutopo, A. H. 2012. Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Syarifuddin, A. 2017. Pengembangan Blended Learning Berbasis Dynamic Intellectual Learning dalam Setting Lesson Study pada Mata Pelajaran Biologi Kelas X di MA Syamsul Huda Buleleng Tahun Pelajaran 2017/2018. (Skripsi Jurusan Teknologi Pendidikan, FIP, Undiksha).
- Tegeh, I. M. & I Made Kirna. 2010. Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha Press.
- Tegeh, I. M. 2015. Media Pembelajaran. Singaraja: Jurusan Teknologi Pendidikan Undiksha.
- Thobroni, M. & Arif M. 2012. Belajar & Pembelajaran Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran

dalam Pembangunan Sosial.
Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Trianto. 2009. Mendesain Model
Pembelajaran Inovatif-Progresif.
Jakarta: Prenada Media Group.