

Hubungan Pembelajaran *Blended Learning* pada Masa Covid 19 dengan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Administrasi Sistem Jaringan di SMK 3 Pariaman

Gina Sonia Marnel¹, Dedy Irfan²

¹Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang

²Teknik Elektronika, Universitas Negeri Padang

Email: sgina0740@gmail.com, irfankumango@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran merupakan usaha sadar serta terencana, perihal ini berarti kalau proses pembelajaran di sekolah yang dicoba antara pendidik serta partisipan didik, ditunjukkan buat pencapaian tujuan pembelajaran. Di masa revolusi 4.0 dikala ini bersamaan dengan Pandemi Covid-19, lembaga pembelajaran, dituntut buat dapat menggunakan kemajuan teknologi dalam pemberian layanan pembelajaran, dan selaku bekal partisipan didik mengalami pergantian serta pertumbuhan teknologi, baik di dunia kerja ataupun jenjang pembelajaran yang lebih besar. Sepanjang Covid-19 masih mewabah, segala lembaga pembelajaran diinstruksikan melakukan Pendidikan Jarak Jauh (PJJ) dengan memanfaatkan teknologi pendidikan daring, baik lewat aplikasi belajar mandiri semacam edmodo, google classroom, zoom ataupun aplikasi e-learning yang dibesarkan oleh pemerintah. Hendak namun, kebijakan buat melakukan Pendidikan Jarak Jauh (PJJ) menimbulkan permasalahan baru di lapangan. Timbulnya sebagian hambatan di atas menimbulkan timbulnya hasil belajar partisipan didik yang rendah pada masa pandemic. Perihal tersebut membuat sekolah melaksanakan inovasi. Inovasi yang dicoba pihak Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) 3 Pariaman, mempraktikkan pendidikan berbasis Blended Learning, ialah sistem pendidikan yang memadukan antara luring (tatap muka) serta daring dengan mematuhi protocol kesehatan. Tujuan yang mau dicapai pada riset ini merupakan buat mengenali ikatan pendidikan blended learning pada Masa Covid 19 dengan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pendidikan Administrasi Sistem Jaringan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) 3 Pariaman. Riset dicoba dengan memakai pendekatan kuantitatif. Tipe riset ini merupakan riset korelasi/ikatan. Populasi dalam riset ini merupakan partisipan didik kelas XI. Bersumber pada hasil analisis informasi riset bisa disimpulkan kalau Pendidikan Blended Learning Pada Masa Covid 19 berkontribusi sebesar 96,5% terhadap hasil belajar sebaliknya sisanya 3,5% dipaparkan oleh variabel yang lain yang tidak dimasukkan dalam model regresi. Analisis uji korelasi didapatkan hasil kalau Pendidikan Blended Learning mempengaruhi terhadap hasil belajar partisipan didik Partisipan Didik Dalam Pendidikan Administrasi Sistem Jaringan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) 3 Pariaman dengan nilai korelasi sebesar 0,983 dengan $p < \alpha (0,000)$.

Kata kunci : Pembelajaran daring, Hasil Belajar, *Blended Learning*,

Abstract

Education is a conscious and planned effort, this means that the educational process in schools carried out between educators and students is directed at achieving educational goals. In the era of revolution 4.0 which currently coincides with the Covid-19 pandemic, educational institutions are required to be able to take advantage of technological advances in the provision of educational services, as well as equip students to face changes and technological developments, both in the world of work or higher education levels. As long as Covid-19 is still endemic, all educational institutions are instructed to implement Distance Learning (PJJ) by utilizing online learning technology, either through independent learning applications such as Edmodo, Google Classroom, Zoom or e-learning applications developed

by the government. However, the policy to implement Distance Learning (PJJ) raises new problems in the field. The emergence of some of the obstacles above causes the emergence of low student learning outcomes during the pandemic. This makes schools innovate. The innovation carried out by SMK 3 Pariaman is applying Blended Learning-based learning, which is a learning system that combines offline (face to face) and online by complying with health protocols. The goal to be achieved in this research is to find out the relationship between blended learning during the Covid 19 Period and Student Learning Outcomes in Learning Network System Administration at SMK 3 Pariaman. The research was conducted using a quantitative approach. This type of research is correlation/relationship research. The population in this study were students of class XI. Based on the results of the research data analysis, it can be concluded that Blended Learning During the Covid 19 Period contributed 96.5% to learning outcomes while the remaining 3.5% was explained by other variables not included in the regression model. Correlation test analysis showed that Blended Learning had an effect on student learning outcomes in Network System Administration Learning at SMK 3 Pariaman with a correlation value of 0.983 with $p < \alpha$ (0.000).

Keywords: *Online learning, Learning Outcomes, Blended Learning*

PENDAHULUAN

Undang-Undang Nomor. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas dalam pasal 1 disebutkan bahwa pembelajaran ialah usaha sadar serta terencana dalam mewujudkan atmosfer belajar serta proses pendidikan supaya peserta didik secara dapat aktif meningkatkan seluruh kemampuan yang dimiliki peserta didik melalui proses pendidikan.

Bukti dari keberhasilan pendidikan yaitu tercapainya pembelajaran yang efisien. Pembelajaran yang efisien merupakan sesuatu pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk belajar dengan mudah, mengasyikkan serta menggapai tujuan sesuai dengan yang diharapkan. Dengan demikian, pendidik dituntut untuk bisa meningkatkan keefektifan pendidikan supaya pendidikan dapat memberikan manfaatnya. Keberhasilan pembelajaran di sekolah bisa diukur dengan hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik (Dimiyati, 2016).

Di masa revolusi 4.0 dikala ini bersamaan dengan Pandemi Covid-19, lembaga pembelajaran, dituntut dapat menggunakan kemajuan teknologi dalam pemberian layanan pembelajaran, dan bekal peserta didik dalam mengalami pergantian serta pertumbuhan teknologi, baik di dunia kerja ataupun jenjang pembelajaran yang lebih besar. Dengan demikian, upaya pemanfaatan pendidikan daring dalam dunia pembelajaran menciptakan bermacam masalah. Masalah yang timbul dalam pendidikan yaitu proses yang lebih banyak pada model peninggalan dibanding problem solving, sehingga peserta didik lebih banyak meniru daripada melahirkan ide baru (Fitri, 2016).

Pada masa Pandemi Covid-19 sekolah tidak membolehkan buat melakukan aktivitas belajar mengajar berlangsung secara normal. Sepanjang Covid-19 masih mewabah, segala lembaga pembelajaran diinstruksikan melakukan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dengan memanfaatkan teknologi pendidikan daring, baik lewat aplikasi belajar mandiri semacam edmodo, google classroom, zoom ataupun aplikasi e-learning. Namun, kebijakan melakukan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) menimbulkan permasalahan baru di lapangan. Hambatan yang timbul sepanjang penerapan PJJ ialah guru mengalami permasalahan dalam mengelola PJJ yang masih terfokus dalam penuntasan kurikulum, di desa peserta didik tinggal tidak menunjang jaringan internet sehingga berdampak terhadap peserta didik dalam melakukan pembelajaran jarak jauh secara online, serta psikologi belajar peserta didik tersendat dengan meningkatnya rasa jenuh yang berpotensi memunculkan kendala pada kesehatan jiwa.

Timbulnya sebagian hambatan di atas berakibat timbulnya hasil belajar peserta didik yang rendah pada masa pandemic. Hasil belajar memiliki peranan berarti dalam proses pendidikan. Rusman (2015), berkata hasil belajar merupakan beberapa pengalaman yang diperoleh peserta didik yang mencakup ranah kognitif, afektif, serta psikomotorik. Tidak hanya itu Uno (2016), berkomentar bahwa hasil belajar merupakan pergantian sikap yang relatif menetap dalam diri seseorang selaku akibat dari interaksi seseorang dengan lingkungannya.

Sekolah Menengah Kejuruan(SMK)(Sekolah Menengah Kejuruan) ialah lembaga pembelajaran yang menghasilkan profil lulusan yang mempunyai kemampuan serta keahlian dalam dunia kerja. Lebih tepatnya, pembelajaran kejuruan ialah pembelajaran yang disiapkan untuk peserta didik dalam merambah lapangan pekerjaan. Tetapi, realitasnya peserta didik belum memperoleh nilai yang cocok dengan standar kelulusan pada masa pandemic ini. Bersumber pada hasil nilai belajar yang didapatkan dari guru Sekolah Menengah Kejuruan(SMK) 3 Pariaman kalau keberlangsungan proses pendidikan mata pelajaran adminitrasi sistem jaringan(ASJ), masih kurang memuaskan, hal ini teruji dengan nilai mata pelajaran yang dibawah rata- rata.

Pemicu permasalahan ketidaktuntasan peserta didik dalam pembelajaran daring disebabkan uraian yang diberikan guru tidak jelas, kadangkala jaringan kerap tersendat, sehingga peserta didik merasa bosan serta peserta didik terus menjadi tidak mempunyai motivasi semangat dalam pendidikan. Perihal tersebut membuat sekolah melaksanakan inovasi. Inovasi yang dicoba pihak Sekolah Menengah Kejuruan(SMK) 3 Pariaman yang terletak di daerah zona hijau, mempraktikkan pendidikan berbasis *Blended Learning*, ialah sistem pendidikan yang memadukan antara luring(tatap muka) serta daring dengan mematuhi protocol kesehatan. Dengan keterlibatan serta peserta didik dalam proses pembelajaran *Blended Learning*, maka dapat meningkatkan rasa tanggung jawab peserta didik(Usman, 2018).

Horn serta Staker dalam Ahmad Fadillah mengatakan kalau terdapat 4 model pendidikan *Blended Learning* yang dapat dilaksanakan, ialah 1) *Rotation Model*;, 2) *Flex Model*;, 3) *A La Carte Model*;, 4) *Remote Model*. Usman mengemukakan sebagian kelebihan dalam pendidikan berbasis *Blended Learning*, antara lain: 1) pendidikan bisa dilaksanakan kapan saja serta di mana saja; 2) proses pendidikan meningkatkan perilaku mandiri pada diri peserta didik; 3) pembelajaran lebih efisien serta efektif; 4) modul pendidikan lebih gampang diakses oleh peserta didik; serta 5) pembelajaran lebih luwes serta tidak kaku(Usman, 2018).

Pendidikan *Blended Learning* ini sangat sesuai di terapkan di Sekolah Menengah Kejuruan(SMK) 3 Pariaman, sebab peserta didik memanglah disiapkan untuk menguasai Teknologi informasi dan Komunikasi(TIK). Dalam pendidikan *Blended Learning* mata pelajaran adminitrasi sistem jaringan(ASJ) peserta didik diharuskan melaksanakan penugasan, pengujian, serta penilaian). Administrasi Sistem Jaringan dapat dikatakan sangat berarti dalam membangun sesuatu jaringan yang terstruktur serta untuk menanggulangi minimnya keaktifan hasil belajar peserta didik, oleh sebab itu digunakanlah pembelajaran *Blended Learning*.

Hasil riset yang dicoba oleh Fadillah et al.,(2020) mengenai *Blended Learning Model During the Covid- 19 Pandemic: Analysis of Student's Mathematical Disposition*, didapatkan hasil rata- rata tingkatan disposisi matematis peserta didik tergolong tinggi. Bila dilihat dari indikatornya, cuma penanda monitor serta penilaian yang tergolong tinggi. Penanda kegigihan serta intensitas, paling utama kala dosen menyajikan permasalahan kontekstual yang menarik. Peserta didik juga memberikan perubahan hasil belajar selama diterapkannya model pembelajaran *Blended Learning*. Jadi, tata cara pendidikan *Blended Learning* dapat meringankan tugas pendidik dalam membuat tata cara pendidikan yang menarik, kreatif serta inovatif yang hendak membuat para peserta didik lebih termotivasi dalam meningkatkan semangat belajar sehingga nantinya tujuan belajar itu sendiri bisa tercapai.

Berdasarkan pada hasil observasi di atas, penting untuk Sekolah Menengah Kejuruan(SMK) 3 Pariaman mengimbangi tuntutan serta pergantian era terutama di masa Pandemi Covid- 19. Meski kenyataan di lapangan masih banyak peserta didik yang masih fokus dengan budaya lamanya ialah pendidikan konvensional, selain itu juga terdapat permasalahan dalam menyesuaikan diri dengan pertumbuhan era. Kendati demikian, Sekolah Menengah Kejuruan(SMK) 3 Pariaman dirasa sanggup mempraktikkan pembelajaran kombinasi dengan menggunakan teknologi serta memanfaatkan teknologi dan informasi pembelajaran pada masa Pandemi Covid-19. Maka masalah ini penting untuk diteliti, sehingga peneliti memfokuskan penelitian ini pada "Hubungan Pembelajaran *Blendeed*

Learning Pada Masa Covid 19 dengan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Administrasi Sistem Jaringan di SMK 3 Pariaman”.

Tinjauan pustaka

Hasil Belajar

Menurut Sudjana(2019),“ Hasil belajar merupakan keahlian yang dipunyai peserta didik *sehabis* menerima pengalaman belajar”. Dari pendapat tersebut, bisa dikenal kalau belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik yang berbentuk keahlian kognitif, afektif, serta psikomotorik, yang diperoleh peserta didik tersebut lewat pengalaman belajarnya.

Menurut Bloom(dalam Sudjana, 2019) hasil belajar mencakup beberapa hal seperti berikut ini:

a. Ranah Kognitif

Ranah kognitif ini berkenaan dengan hasil belajar yang ditinjau dari aspek intelektual.

b. Ranah Afektif

Hasil belajar afektif berkenaan dengan perilaku serta nilai.

c. Ranah Psikomotoris

Hasil belajar pada ranah ini nampak dalam ketrampilan serta keahlian partisipan didik dalam berperan. Agar bisa mengukur hasil belajar ini, Ariant(2012) mengemukakan Hasil belajar keahlian (psikomotorik) bisa diukur lewat: 1) pengamatan langsung serta evaluasi tingkah laku peserta didik sepanjang proses pendidikan berlangsung; 2) setelah menajaki pendidikan, ialah dengan jalur memberikan uji kepada peserta didik dalam mengukur pengetahuan, keahlian, serta perilaku; 3) sebagian waktu setelah pendidikan berakhir serta nanti dalam lingkungan kerjanya

Pembelajaran *Blended Learning*

1. Pengertian Pembelajaran *Blended Learning*

Blended Learning menurut Dwiyoogo(2013) sesuatu model yang mencampurkan pendidikan tatap muka dengan pendidikan berbasis teknologi yang bisa diakses online serta offline. *Blended Learning* merupakan gabungan antara face to face learning serta online learning(Husamah, 2014).

Blended Learning selaku pembelajaran yang mengombinasikan setting pendidikan synchronous serta asynchronous secara pas guna untuk menggapai tujuan pendidikan (Chaeruman,2011). Pendidikan synchronous merupakan aktivitas pendidikan yang dicoba pada waktu yang sama serta tempat yang sama maupun berbeda, sebaliknya pendidikan asynchronous merupakan aktivitas pendidikan yang dicoba pada waktu serta tempat yang berbeda(Wahyuningsih, 2013).

2. Komponen *Blended Learning*

a. Pembelajaran Konvensional

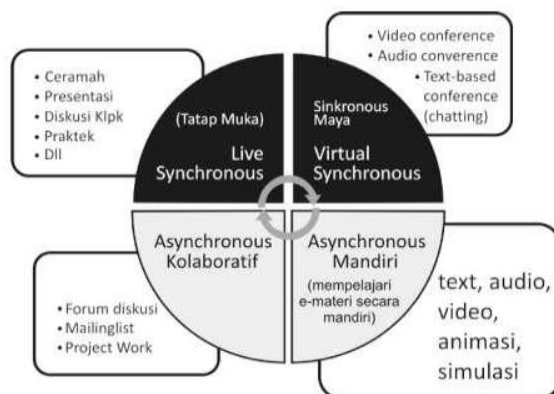
Pendidikan tatap muka selaku salah satu wujud model pendidikan konvensional yang mempertemukan guru dengan murid dalam satu ruangan untuk belajar.

b. Online Learning(E- Learning)

“*E- learning is commonly referred to the intentional use of networked information and communication technology in teaching and learning*”. Definisi ini memiliki arti kalau *e-learning* kerap ditunjukkan dengan pemakaian teknologi data serta komunikasi dalam proses belajar- mengajar. (Som, 2011).

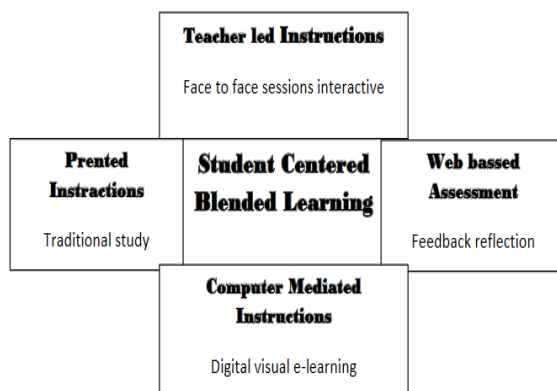
3. Karakteristik *Blended Learning*

Merujuk pada definisi *Blended Learning* ialah pendidikan yang mengombinasikan setting pendidikan synchronous serta asynchronous dalam menggapai tujuan pendidikan. Ada pula ciri *Blended Learning* ini ditafsirkan dalam bagan berikut:



Implementasi Blended Learning

Blended Learning ialah sesuatu upaya dalam menggabungkan aktivitas belajar konvensional (tatap muka) dengan model belajar menggunakan computer ataupun peralatan. Sebagai contoh aktivitas belajar mengajar secara konvensional yang biasa dicoba sebanyak 7 kali pertemuan di dalam kelas bisa diganti jadi 5- 6 kali tatap muka serta 1 kali berbentuk online dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan proses belajar mengajar. Ilustrasi pelaksanaan Blended Learning bisa dilihat :



Sumber: Husamah(2014)

Kelebihan dan Kekurangan *Blended Learning*

Menurut Susilana(2018) menarangkan sebagian kelebihan Learning Management System berbasis Blended Learning merupakan sebagai berikut:

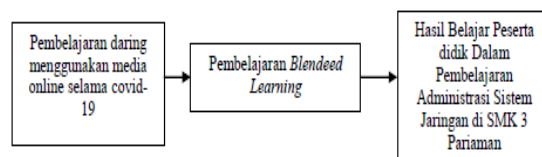
- 1) Tingkatkan kandungan interaksi pendidikan antara peserta didik dengan guru ataupun instruktur(enhance interactivity).
- 2) Membolehkan terbentuknya interaksi pendidikan dari mana serta kapan saja(time and place flexibility).
- 3) Menjangkau peserta didik dalam cakupan yang luas(potential to reach a global audience).
- 4) Memudahkan penyempurnaan serta penyimpanan modul pendidikan(*easy updating of content as well as archivable capabilities*)

Husamah(2014) mengemukakan sebagian kekurangan Blended Learning selaku berikut

- 1) Media yang diperlukan sangat bermacam- macam, sehingga susah diterapkan apabila fasilitas serta prasaran tidak mendukung.
- 2) Tidak meratanya sarana yang dimiliki peserta didik semacam computer serta akses internet.
- 3) Minimnya pengetahuan sumber energi pembelajaran(pengajar, partisipan didik serta orangtua) terhadp pemakaian teknologi.

Kerangka Berpikir

Adapun kerangka berpikir dari penelitian dan pengembangan pembelajaran *Blended Learning* ini tergambar dalam gambar 3 berikut :



Gambar 3 Kerangka Berpikir

METODE PENELITIAN

Menurut Sugiyono(2017) “Populasi merupakan daerah generalisasi yang terdiri atas objek/ subjek yang memiliki mutu serta karakteristik tertentu yang diresmikan oleh peneliti untuk dipelajari dan setelah itu ditarik kesimpulannya”. Jadi penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif serta jenis penelitiannya merupakan penelitian korelasional dalam melihat hubungan antara Blended Learning dengan hasil belajar Peserta didik dalam Pendidikan Administrasi Sistem Jaringan di Sekolah Menengah Kejuruan(SMK) 3 Pariaman.

untuk menyelesaikan suatu masalah dalam penelitian, dibutuhkan suatu informasi serta data dari objek yang diteliti. objek penelitian itu merupakan populasi, dari populasi itu peneliti memperoleh suatu informasi serta data. Sugiyono(2017) mengatakan “Populasi merupakan daerah generalisasi yang terdiri atas objek/ subjek yang memiliki mutu serta karakteristik tertentu yang diresmikan oleh peneliti untuk dipelajari dan setelah itu ditarik kesimpulannya”.

Sampel adalah bagian dari populasi, segala karakteristik populasi tercermin dalam sampel yang diambil. Sugiyono (2017) “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Mengingat jumlah kelas di SMK 3 Pariaman sebanyak 2 kelas. Maka sampel diambil secara Sampling Jenuh. Sugiyono (2017) menyatakan “sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar. Tes hasil belajar berfungsi untuk mengukur tingkat kemampuan individu sebagai hasil belajar. langkah-langkah dalam melakukan tes adalah sebagai berikut:

1. Menyusun Tes
2. Jenis Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan kuisioner berbentuk persoalan tertutup yang diberikan kepada responden secara langsung. Dalam persoalan tertentu jawaban responden cenderung singkat sebab responden memilah jawaban yang ada(Istijanto 2010). Jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini merupakan angket langsung, yang berupa skala likert.

Instrumen dikatakan valid apabila instrument tersebut bisa dengan tepat mengukur apa yang hendak diukur(Sugiyono,2014). Metode uji validitas dalam penelitian ini dihitung memakai rumus kolerasi *product moment* dengan deviasi ataupun simpangan berikut:

$$r = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

- r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel x dan y, dua variabel yang dikorelasikan.
- $\sum xy$ = jumlah perkalian x dan y
- x^2 = kuadrat dari x
- y^2 = kuadrat dari y
- N = jumlah responden

Bila skor total < 0,3 butir tersebut dinyatakan gugur serta kebalikannya, bila nilai korelasi antara skor butir dengan skor total $\geq 0,3$ butir dinyatakan sebagai instrumen pengambilan data.

Reliabilitas instrument ialah ketentuan dalam pengujian validitas instrumen. Reliabilitas berkenaan dengan persoalan, apakah sesuatu instrumen bisa dipercaya cocok dengan kriteria yang diresmikan(Sugiyono, 2014).

Rumus yang digunakan yaitu rumus KR- 21.

$$r_i = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{M(K-M)}{K S_t^2} \right)$$

Keterangan:

k = jumlah item

M = mean skor total

s_t² = varians total

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan, serta dokumentasi. Untuk menyederhanakan data kedalam bentuk yang mudah dibacakan dan diinterpretasikan merupakan tujuan dari analisis data (Arikunto, 2016)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data Penelitian

Data penelitian meliputi dua variabel yaitu Pembelajaran *Blendeed Learning* (X) dan hasil belajar siswa (Y).

Pembelajaran *Blendeed Learning* (X)

Data variabel X dikumpulkan melalui angket yang terdiri dari 21 butir pernyataan yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya angket penelitian terlampir. Selanjutnya angket diberikan kepada 60 orang sampel penelitian. Hasil perhitungan statistic dasar variabel X yaitu:

Tabel 1. Deskripsi Data Pembelajaran *Blended Learning*

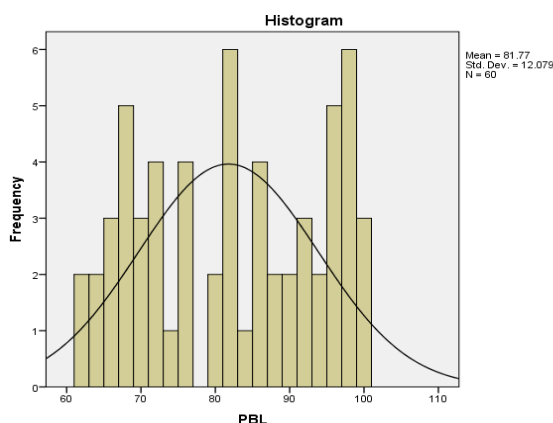
Statistics		
PBL		
N	Valid	60
	Missing	0
Mean		81.77
Median		82.00
Mode		96
Std. Deviation		12.079
Variance		145.911
Range		38
Minimum		62
Maximum		100
Sum		4906

Sumber: Olah Data SPSS 24.0

Tabel 3 menunjukkan perhitungan statistik Pembelajaran *Blendeed Learning* dengan jumlah sampel 60 orang.

Table 2. Distribusi Frekuensi dan Persentase Pembelajaran *Blendeed Learning*

No	Interval Skor	Frekuensi	%
1	62-68	12	20
2	69-75	9	15
3	76-82	11	18,3
4	83-88	7	11,7
5	89-94	7	11,7
6	95-100	14	23,3
Jumlah			100



Sumber: Olah Data SPSS 24.0

Gambar 4 Histogram Pembelajaran *Blended Learning*

Histogram kurva normal pada Gambar 4 memiliki nilai mean lebih kecil dari pada median, dan grafik menunjukkan seimbang rata tengah. Data ini memberikan Pembelajaran *Blended Learning* sudah optimal pada siswa XI TKJ SMK 3 Pariaman

Hasil Belajar (Y)

Data hasil belajar didapat dari guru TKJ. Perhitungan statistik dasar hasil belajar yaitu: Table 3. Hasil Perhitungan Statistik Hasil Belajar

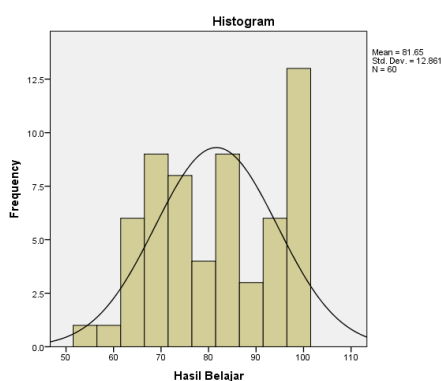
Valid	60
Missing	0
Mean	81.65
Median	82.50
Mode	98
Std. Deviation	12.861
Variance	165.418
Range	45
Minimum	54
Maximum	99
Sum	4899

Sumber: Olah Data SPSS 24.0

Tabel 5 menunjukkan perhitungan statistik hasil belajar dengan jumlah sampel 60 orang.

Table 4. Distribusi Frekuensi dan Persentase Pembelajaran *Blended Learning*

No	Interval Skor	Frekuensi	%
1	54-60	1	1,7
2	61-68	11	18,3
3	69-76	14	23,3
4	77-84	9	15
5	85-92	7	11,7
6	93-99	18	30
Jumlah		60	100



Gambar 5 Histogram Pembelajaran Hasil Belajar

Histogram kurva normal pada Gambar 5 memiliki nilai mean lebih kecil dari pada median, dan grafik menunjukkan seimbang rata tengah.

1. Tingkat Capaian Responden

Berdasarkan data yang dilakukan diperoleh informasi bahwa skor rata-rata variabel Pembelajaran *Blended Learning* yang terdiri-dari 21 Pernyataan, dimana nilai rerata 3,89 dengan Tingkat Capaian Responden (TCR) sebesar 77.87. Hal ini menunjukkan bahwa variabel Pembelajaran *Blended Learning* dalam kategori cukup baik menurut klasifikasi tingkat capaian responden dari pendapat (Arikunto, 2016:156).

Pada table 5 menunjukkan rekapitulasi hasil statistic hasil belajar siswa dengan jumlah sampel 60 orang, untuk lebih jelasnya gambaran distribusi skor belajar siswa (Y) dapat dilihat pada tabel 5 dan gambar 6 berikut: Jarak atau Rentangan R = Nilai Maximum – Nilai Minimum.

a. Pengujian Persyaratan Analisis

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan maksud memeriksa apakah terdistribusi normal atau tidak. Table 5. Uji Normalitas

No	Interval Skor	Frekuensi	%
1	54-60	1	1,7
2	61-68	11	18,3
3	69-76	14	23,3
4	77-84	9	15
5	85-92	7	11,7
6	93-99	18	30
Jumlah		60	100

Sumber: Olah Data SPSS 24.0

Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara signifikan. Hasil uji linearitas data dapat dilihat pada tabel 9 berikut.

Table 6. Uji Linearitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		PBL	Hasil Belajar
N		60	60
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	81.77	81.65
	Std. Deviation	12.079	12.861
Most Extreme Differences	Absolute	.114	.118
	Positive	.114	.104
	Negative	-.114	-.118
Test Statistic		.114	.118
Asymp. Sig. (2-tailed)		.051 ^c	.068 ^c
a. Test distribution is Normal.			
b. Calculated from data.			
c. Lilliefors Significance Correction.			

Sumber: Olah Data SPSS 24.0

b. Analisis Regresi

1. Analisis Regresi Linear Sederhana

Untuk mempermudah perhitungan regresi dari data yang cukup banyak maka dalam penelitian ini diselesaikan dengan bantuan perangkat lunak (*soft were*) komputer program SPSS 24 analisis linear sederhana, alat ini digunakan untuk menguji kekuatan pengaruh Pembelajaran *Blended Learning* Pada Masa Covid 19 Dengan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Administrasi Sistem Jaringan di SMK 3 Pariaman sehingga model persamaan regresi adalah sebagai berikut :

Table 7. Regresi Linear Sederhana

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	3.900	2.143		1.820	.074
	PBL	1.046	.026	.983	40.348	.000

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Sumber: Olah Data SPSS 24.0

2. Uji Koefisien Determinan

Table 8. Uji Koefisien Determinan

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.983 ^a	.966	.965	2.406

a. Predictors: (Constant), PBL
 b. Dependent Variable: Hasil Belajar

c. Hipotesis

Uji korelasi penelitian bertujuan untuk mempelajari hubungan dua variabel atau lebih, yakni sejauh mana variasi dalam satu variabel berhubungan dengan variasi dalam variabel lain. Dalam penelitian ini sehingga dapat diketahui apakah terdapat hubungan antara Pembelajaran *Blended Learning* Pada Masa Covid 19 Dengan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Administrasi Sistem Jaringan di SMK 3 Pariaman. Berikut ini adalah hasil korelasi Pembelajaran *Blended Learning* terhadap hasil belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Administrasi Sistem Jaringan di SMK 3 Pariaman:

Table 9. Uji Korelasi Hubungan Pembelajaran Blendeed Learning Pada Masa Covid 19 Dengan Hasil Belajar

Correlations			
		PBL	Hasil Belajar
PBL	Pearson Correlation	1	.983**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	60	60
Hasil Belajar	Pearson Correlation	.983**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	60	60

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Sumber: Olah Data SPSS 24.0

b. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian ini menunjukkan bahwa Pembelajaran *Blended Learning* berkontribusi sebesar 96,5% terhadap hasil belajar. Analisis uji korelasi didapatkan hasil bahwa pembelajaran *Blended Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar Dalam Pembelajaran Administrasi Sistem Jaringan di SMK 3 Pariaman dengan nilai korelasi sebesar 0,983 dengan $p < \alpha$ (0,000). Pernyataan tersebut diperkuat dengan hasil pengujian SPSS bahwa nilai sig. (2-tailed) pada untuk setiap variabel X dan Y adalah $< 0,05$.

Hal ini berarti hipotesis yang menyatakan ada hubungan model Pembelajaran *Blended Learning* Pada Masa Covid 19 dengan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Administrasi Sistem Jaringan di SMK 3 Pariaman dapat diterima. Hal ini terjadi karena dengan menggunakan model pembelajaran *Blended Learning* pada peserta didik didapat memperoleh informasi dari manapun baik secara online maupu offline yang dapat digunakan dalam proses untuk menemukan konsep dari masalah-masalah dalam pembelajaran sehingga dengan begitu aktivitas peserta didik lebih aktif dan keterampilan mereka dalam kegiatan pembelajaran dan praktikum menjadi lebih baik.

Dengan menerapkan model pembelajaran *Blended Learning* efisiensi waktu sangat terlihat dikarenakan materi maupun lembar kerja peserta didik telah diberikan sehari sebelum proses pembelajaran dimulai sehingga dapat meminimalisir waktu yang digunakan pada pembelajaran dan juga dengan adanya pertemuan daring (dalam jaringan) dapat membuat pembelajaran tanpa batasan ruang dan waktu. Model pembelajaran *Blended Learning* dapat memberikan dampak positif. Model pembelajaran *Blended Learning* dapat memberikan kesempatan pada peserta didik bereksplorasi mengumpulkan dan menganalisis data untuk memecahkan masalah, sehingga peserta didik mampu untuk berfikir kritis, analitis, sistematis, dan logis dalam menemukan alternatif pemecahan masalah. Peserta didik dalam hal ini aktif dan antusias untuk bekerja sama dengan teman atau satu kelompok dalam menyelesaikan masalah yang diberikan oleh peneliti. Peserta didik juga begitu tertarik waktu berdiskusi dan mengeluarkan pendapat yang berbeda ketika diadakan diskusi antar kelompok.

Menurut teori belajar yang mendasari teori pembelajaran *blended learning*, teori konstruktivis adalah Konsep teori belajar konstruktivis yang membimbing siswa untuk membangun pengetahuan dari pengalaman belajar mereka dan dianggap sebagai proses aktif. Siswa diberi kesempatan untuk melakukan kegiatan menerapkan pengelolaan dan pemahaman informasi serta konsep dalam materi pembelajaran secara lebih terintegrasi. Selain itu, *Blended Learning* juga menggunakan aplikasi *Activist Learning Theory*, dimana siswa diharapkan dapat meningkatkan kemampuannya melalui latihan dengan umpan balik yang cepat. Ketika guru memberikan umpan balik kepada siswa, mereka termotivasi untuk belajar. Hal ini erat kaitannya dengan teori kognitivisme bahwa belajar pada dasarnya adalah proses internal yang meliputi memori, motivasi, refleksi dan berpikir (Kiranawati, 2020).

Penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan Kiranawati (2020) didapatkan hasil bahwa Penerapan model *blended learning* berlangsung efektif pada kelas eksperimen yaitu kelas XI Akuntansi 4. Pada pertemuan pertama siswa mengikuti

pembelajaran dikelas, mengirim tugas menggunakan email, dan diperkenalkan dengan media sosial edmodo. Pada pertemuan kedua guru memberikan sumber belajar tambahan seperti ebook, artikel dan video pembelajaran kepada siswa untuk menunjang proses pembelajaran. Dan pada pertemuan ketiga guru memberikan review materi yang telah disampaikan dan siswa mengerjakan latihan-latihan soal. Dalam pelaksanaan blended learning tidak terlepas dari berbagai hambatan diantara lain adalah masih kurangnya sosialisasi kepada siswa tentang penggunaan media sosial, kurangnya waktu pembelajaran dan keterbatasan siswa untuk mengakses internet. Namun secara keseluruhan pelaksanaan blended learning telah berlangsung dengan cukup baik

Penelitian yang dilakukan oleh Suryani dkk mengenai Inovasi Pembelajaran *Blended Learning* dengan Metode *Project Based Learning* Terhadap Motivasi, Minat dan Hasil Belajar *Peserta didik* di Masa Pandemi Covid-19, didapatkan hasil bahwa terdapat peningkatan hasil belajar, penggunaan *blended learning* dengan *metode project based learning* mempunyai pengaruh yang signifikan atau dengan kata lain dapat meningkatkan hasil belajar *peserta didik*. Sedangkan dalam hal motivasi dan minat belajar peserta didik, penelitian ini memberikan hasil yang berbeda, dimana minat dan motivasi tidak dipengaruhi oleh system ataupun metode belajar. (lilis suryani, tri susilawati, 2021: 79–86)

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran *Blended Learning* Pada Masa Covid 19 berkontribusi sebesar 96,5% terhadap hasil belajarsedangkan sisanya 3,5% % dijelaskan oleh variabel lainnya yang tidak dimasukkan dalam model regresi. Analisis uji korelasi didapatkan hasil bahwa Pembelajaran *Blended Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik Peserta Didik Dalam Pembelajaran Administrasi Sistem Jaringan di SMK 3 Pariaman dengan nilai korelasi sebesar 0,983 dengan $p < \alpha$ (0,000).

DAFTAR PUSTAKA

- [1]Ariant, A. (2012). *Definisi Kognitif, Afektif dan Psikomotor*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktek* edisi revisi VI Jakarta:: Rineka Cipta.
- Arsyad, A (2005). *Media Pembelajaran*. Jakarta. PT
- Chaeruman. (2011). *Implementing Blended Learning: A Case Based Sharing Experience*.
- Dimiyati, M. (2016). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dwiyogo, D. W. (2013). *Pembelajaran Berbasis Blended Learning*. Malang: Raja Grafindo Persada.
- Fadillah, A., Nopitasari, D., & Pradja, B. P. (2020). *Blended Learning Model During the Covid-19 Pandemic: Analysis of Student's' Mathematical Disposition*. *JTAM (Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika)*, 4.
- Fitri, A. M. dan A. Z. (2016). *Madrasah Unggulan: Lembaga Pendidikan Alternatif Di Era Kompetitif*. Malang: UIN Maliki Press.
- Ghozali, I. (2013). Ghozali, Imam (2013). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 21Update PLS Regresi*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hamalik, O. (2012). *Pendidikan guru berdasarkan pendekatan kompetensi*. Jakarta: Egc.
- Husamah. (2014). *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.
- Kiranawati, I. (2020). *Pengaruh Penerapan Model Blended Learning terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Di Smk Negeri 11 Bandung*.
- lilis suryani, tri susilawati, H. (2021). *Inovasi Pembelajaran Blended Learning Dengan Metode Project Based Learning Terhadap Motivasi, Minat dan Hasil Belajar Siswa di Masa Pandemi Covid-19*. *Jurnal Tambora*, 5.
- Muhson, A. (2012). *Pelatihan Analisis Statistik dengan SPSS*. Yogyakarta: Fakultas Ekonomi UNY.
- Riduwan. (2010). *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru dan Karyawan dan Penelitian Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman, D. (2015). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi :*

- Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Som, S. N. (2011). *E-learning A Guidebook of Principles, Procedures and Practices*. Australia: Sanjaya Mirsha.
- Sudjana, N. (2019). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. (Remaja Rosda Karya, Ed.). Bandung.
- Sugiyono. (2009). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R dan D*. Alfabeta: Bandung.
- Sugiyono. (2014). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif.pdf. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*.
- Sugiyono, D. (2017). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R dan D*. Alfabeta: Bandung.
- Suprijono, A. (2013). *Pembelajaran Kooperatif: Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susilana, R. dan C. R. (2018). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Uno, H. B. (2016). *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis Dibidang Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Usman. (2018). *Komunikasi Pendidikan Berbasis Blended Learning Dalam Membentuk Kemandirian Belajar*. Jakarta: Jurnalis.
- Wahyuningsih, D. (2013). *Implementasi Blended Learning By The Constructive Approach (BLCA) untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Kemandirian Belajar Mahasiswa dalam Matakuliah Interaksi Manusia dan Komputer Prodi Teknologi Pendidikan FIP UNY*. Yogyakarta: (Yogyakarta: Thesis Universitas Negeri Yogyakarta. Tidak diterbitkan.