

MODEL BLENDED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL SISWA SMK

Ahnes Montoh¹, James Sumayku², Verry Ronny Palilingan³

^{1,2,3} Jurusan Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, Fakultas Teknik,
Universitas Negeri Manado

e-mail: 1agnesmontoh28@gmail.com, 2jamessumayku@unima.ac.id,
3ronnypalilingan@unima.ac.id

ABSTRAK

Pendidikan adalah untuk meningkatkan kualitas hidup manusia. Dalam mencerdaskan penerus bangsa, pendidikan berperan sebagai ujung tombak suatu bangsa. Kualitas pendidikan dapat dilihat dari hasil belajar setiap insan. Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model blended pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital di SMK Negeri 1 Talaud. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas model Kurt Lewin yang terdiri dari empat fase, yaitu Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi dan Refleksi. Siswa Kelas X TKJ SMK Negeri 1 Talaud yang berjumlah 31 siswa merupakan subjek dari penelitian ini. Teknik Pengumpulan data menggunakan tes dan observasi. Hasil penelitian dalam penggunaan model blended learning terdapat peningkatan hasil belajar siswa dalam setiap siklusnya. Dibuktikan pada hasil belajar siklus satu hasil belajar siswa meningkat 45% dari hasil sebelum tindakan. Pada siklus dua meningkat hingga mencapai 96%, sehingga setelah mencapai kriteria ketuntasan minimum, maka pada siklus dua penggunaan model blended dinyatakan berhasil.

Kata kunci: Blended Learning, Hasil Belajar, Pendidikan.

PENDAHULUAN

Kasus sejenis dengan *pneumonia* pada tanggal 31 Desember 2019 yang tidak diketahui yang terjadi di Wuhan, China (Lee, 2020). Virus corona atau yang dikenal dengan covid-19 (*Corona Virus Desese-2019*) memiliki karakteristik yang cepat dan tinggi penyebarannya. Virus corona adalah penyakit menular yang terjadi di seluruh dunia. Penularan virus corona dapat melalui udara apabila kita terlalu dekat dengan penderita corona atau orang yang terinfeksi corona. Penularan lainnya pun terjadi ketika kita menyentuh permukaan suatu benda yang telah disentuh atau terkontaminasi virus corona kemudian kita menyentuh organ tubuh kita seperti, mata, hidung dan mulut. Berdasarkan data global, WHO mengkonfirmasi kasus corona ada 223 negara di dunia (update 11-03-2021). Kasus virus corona ini pun telah mewabah di Indonesia. Sejak Maret 2020 sampai saat ini 11 Maret 2021 terdapat kasus positif 1.403.722 orang di 34 provinsi (Gugus Tugas Covid-19 Indonesia 2021).

Meminimalisir penyebaran virus corona di setiap negara berbagai kebijakan dan ketanggapan pun pemerintah lakukan. Dengan kebijakan *social distancing* dan *physical*

distancing sampai memberlakukan pembatasan sosial berskala besar (PSBB) pada beberapa daerah adalah usaha pemerintah Indonesia dalam meminimalkan penyebaran virus corona. Adanya virus corona memberi dampak dan hal ini membuat segala bidang kehidupan terjadi penurunan dan perubahan khususnya di bidang pendidikan.

Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan menjelaskan bahwa, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan supranatural keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.. Pengukuran peningkatan dan pemahaman siswa dilihat dari hasil evaluasi atau dikenal dengan hasil belajar.

Hasil belajar adalah sebuah pencapaian dalam bentuk nilai-nilai, pengetahuan-pengetahuan, sikap-sikap dan keterampilan yang dimiliki setelah mengikuti proses belajar. Menurut Sudjana (2006) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Agar pembelajaran selalu menyenangkan dan diminati oleh siswa maka seorang guru haruslah berupaya memberikan yang terbaik dan tidak hanya semata-mata mengajar tanpa melihat kondisi siswa. Pembelajaran yang tidak menyenangkan dan hasil belajar yang tidak memuaskan membuat siswa cenderung menganggap pembelajaran tidak bermanfaat. Sebagaimana peran guru, guru wajib menguasai prinsip-prinsip pembelajaran, seperti pemilihan metode, menguasai prinsip-prinsip pembelajaran, seperti pemilihan metode, teknik, strategi serta media pembelajaran. *Blended learning* didefinisikan sebagai pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran dalam kelas atau tatap muka (*face to face*) dan pembelajaran daring (*online*). Menurut Rusman (2011), *blended learning* merupakan pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pengajaran serta berbagai media berbagai teknologi yang beragam. Semler (2005) berpendapat bahwa *blended learning* menggabungkan aspek terbaik dari pembelajaran daring, aktivitas tatap muka terstruktur dan praktik dunia nyata. Dengan model *blended* bahan ajar dan materi pembelajaran dapat diakses lewat internet kapan pun dan dimana pun (Pangkerego dkk, 2021).

Mencermati hal tersebut dan terkait dengan pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital, maka model *blended* dirasa sangat cocok untuk diterapkan karena dengan model *blended* (campuran). Berdasarkan maksud uraian tersebut, maka penulis tertarik dan ingin melakukan penelitian tindakan kelas yang berjudul “Penggunaan Model *Blended Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Simulasi dan Komunikasi Digital Siswa Kelas X TKJ SMK Negeri 1 Talaud”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan model *blended learning* dapat meningkatkan hasil belajar simulasi dan komunikasi digital siswa kelas X TKJ SMK Negeri 1 Talaud.

KAJIAN TEORI

Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu rencana yang menjadi pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran untuk mencapai tujuan. Model pembelajaran adalah suatu

rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain (Rusman, 2010).

Suprijono (2013) mengatakan model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang termasuk di dalamnya tujuan pembelajaran, tahap-tahap kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengolahan kelas. Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang, setelah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar (Istarani, 2011). Model pembelajaran adalah suatu pola atau rencana yang sudah direncanakan sedemikian rupa dan digunakan untuk menyusun kurikulum, mengatur materi pembelajaran, memberi petunjuk kepada pengajar di kelasnya, Joice & Weil dalam Rahman (2004).

Dari pengertian- pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah keseluruhan rangkaian pembelajaran yang meliputi semua aspek perangkat dan fasilitas pembelajarannya.

Pengertian *Blended Learning*

Menurut Rusman (2011), *blended learning* merupakan pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pengajaran serta berbagai media berbagai teknologi yang beragam. *Blended learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang memadukan proses belajar tatap muka berpadu dengan proses belajar online secara harmonis dan menyenangkan. Model *blended learning* dapat mengembangkan pedagogi dan efektif dalam pembelajaran di era virus corona.

Hasil Belajar

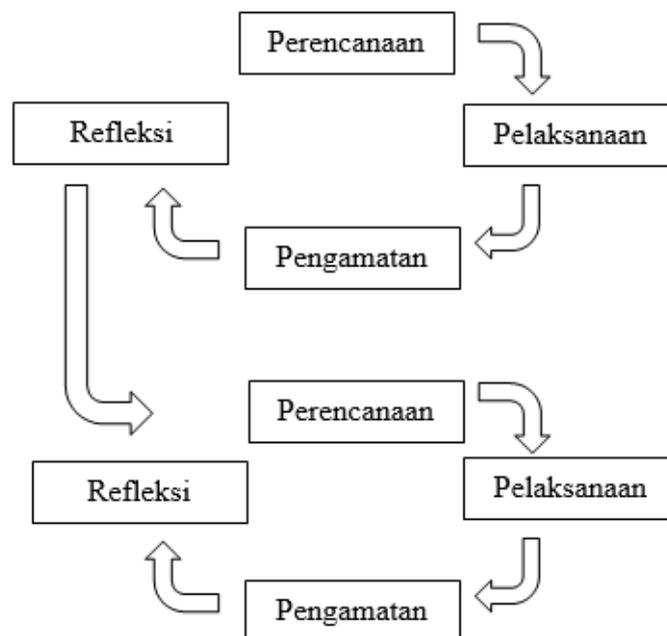
Tingkat kemampuan seseorang dapat dilihat dari hasil belajar juga penguasaan siswa terhadap materi yang diberikan. Hasil belajar adalah sebuah pencapaian dalam bentuk nilai-nilai, pengetahuan-pengetahuan, sikap-sikap dan keterampilan yang dimiliki setelah mengikuti proses belajar. Keberhasilan dalam proses belajar mengajar untuk hasil belajar yang baik sangat bergantung pada kemampuan guru dalam mengolah dan mengembangkan proses pembelajaran.

Pembelajaran harmonis dan efektif pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital, memungkinkan siswa dapat mencapai hasil pembelajaran yang memuaskan hal ini tidak lepas dari refleksi tiap tindakan yang dilakukan pendidik ataupun oleh peneliti. Rachman, dkk (2019) dengan menerapkan model *blended learning* dalam peningkatan hasil belajar penggambaran objek 2 dimensi dengan jenis penelitian terapan (Applied Research) menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik pada setiap tahapnya mengalami peningkatan. Sejalan dengan Rachman, Aminah (2018) dengan penelitian yang menunjukkan bahwa model sistem pembelajaran matematika diskrit *blended* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar pada tingkat kepercayaan 95% dalam judul penelitian Pengaruh Pembelajaran Matematika Diskrit Dengan *Blended Learning* Terhadap Hasil Belajar. Ini menunjukkan bahwa penelitian yang dilakukan oleh Rachman, dkk dengan penelitian yang dilakukan Aminah dengan penggunaan model *blended learning* menyebabkan hasil belajar meningkat.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas. Menurut Carr dan Kemmis (2003) *action research is a form of self-reflective enquiry undertaken by participants (teacher, student, or participals, for example) in social (including education) situation in order to improve the the rationality and justice of (1) their own social or educational practices, (2) their understanding of these pratices, and (3) the situation (and institutions) in wich the practices are carried out.* Jika disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang menggunakan refleksi diri sebagai metode utama dalam bidang sosial yang dilakukan oleh orang yang terlibat dalam mengumpulkan informasi. Arikunto dan Suhardjono (2006) berpendapat bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang menekankan peningkatan proses atau kegiatan pembelajaran yang memang diadakan untuk penyempurnaan dan membantu seseorang ketika mengatasi masalah, dapat melakukan refleksi dari hasil tindakan yang telah dilakukan, Hopkins (1993)

Prosedur penelitian tindakan kelas dilakukan dengan menggunakan siklus. Kurt Lewin memperkenalkan model penelitian tindakan kelas yang pertama. Pokok konsep penelitian model Kurt lewin terdiri dari 4 fase yaitu: Perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi, Lewin (1990). Siklus penelitian digambarkan sebagai berikut :



Gambar 1. Siklus Penelitian Model Kurt Lewin (1990).

Objek penelitian ini adalah hasil belajar siswa. Dengan teknik pengumpulan data memakai tes dan observasi dan analisis data dianalisis didasarkan pada refleksi tiap siklus tindakan. Hal ini bermanfaat untuk rencana perbaikan pembelajaran pada siklus berikutnya.

Analisis terhadap tes hasil belajar siswa dilakukan dengan analisis kuantitatif yaitu menentukan rata-rata nilai tes. Menghitung nilai rata-rata hasil tes tiap siklus dengan rumus:

$$\bar{x} = \left(\frac{\sum x_i}{n} \right)$$

Keterangan :

- \bar{x} = Mean atau nilai rata-rata
- X_i = Jumlah tiap data
- N = Jumlah data

Selanjutnya dihitung persentasenya, untuk melihat peningkatan prestase hasil belajar siswa pada setiap siklus. Rumus yang akan digunakan adalah presentasi(%) terhadap ketercapaian indikator setiap materi, dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Presentase hasil belajar} = \frac{\text{Jumlah siswa yang lolos KKM}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan siklus 1 dengan pertemuan empat kali tatap muka masing-masing dengan alokasi waktu satu jam pelajaran (60 menit) dan satu kali pembelajaran *daring* dengan menggunakan aplikasi *Zoom* dalam waktu 45 menit dengan pembelajaran model berbasis masalah (PBL). Sehingga presentase hasil belajar siswa pada siklus 1 dapat dilihat pada tabel 1

Tabel. 1. Presentase Hasil Belajar Siklus 1

No.	Hasil Belajar Siswa	Jumlah	Presentase
1.	Tuntas	14 orang	45%
2.	Belum Tuntas	17 orang	55%
	Jumlah	31 orang	100%

Tabel 1. menunjukkan bahwa siswa yang tuntas hanya 14 orang dan yang belum tuntas 17 orang. Nilai rata-rata pada siklus 1 mencapai presentase ketuntasan belajar 45% maka kekurangan-kekurangan ini harus direfleksikan dan perlu dilakukan siklus 2 agar tujuan pembelajaran tercapai.

Pelaksanaan siklus 2 terdiri dari empat kali tatap muka masing-masing dengan alokasi waktu satu jam (60 menit) pelajaran dan pembelajaran *daring* menggunakan aplikasi *Zoom*, grup *Whatsapp* untuk konfirmasi dan aplikasi *Edmodo* untuk pembelajaran kelas maya dengan alokasi waktu 45 menit. Hasil Presentase siklus 2 dapat dilihat pada table 2.

Tabel 2. Presentase Hasil Belajar Siklus 2

No.	Hasil Belajar Siswa	Jumlah	Presentase
1.	Tuntas	30orang	96%
2.	Belum Tuntas	1 orang	4%
	Jumlah	31 orang	100%

Sebelum diadakan tindakan, peneliti melakukan pra siklus dengan tes untuk mengetahui kemampuan dan pemahaman awal siswa terkait materi yang pernah dipelajari. Pada pretest siswa mendapat nilai rata-rata 62 dengan ketuntasan belajar 19%. Siswa belum mencapai kriteria ketuntasan belajar. Hal ini disebabkan berbagai kekurangan. Pembelajaran pada siklus 1, pembelajaran dilakukan *daring* 2 kali pertemuan dan tatap muka 4 kali pertemuan. Peneliti memberikan materi dan membuat kelompok untuk siswa agar mereka bisa berdiskusi dan membuat tes dengan tes 15 nomor objektif dan 5 nomor esai namun ternyata mencapai nilai rata-rata 68 dan yang hanya mencapai ketuntasan belajar sebesar 45% dengan rincian 14 orang yang tuntas dan masih 17 orang yang belum tuntas, juga siswa mengirim laporan ringkasan hasil diskusi. Kurangnya motivasi dan tidak serius dalam proses pembelajaran apalagi saat belajar online di luar jam pembelajaran menjadi faktor yang mempengaruhi ketidak tercapainya nilai ketuntasan belajar.

Pembelajaran siklus 2 dengan 3 kali pertemuan *daring* dan 4 kali tatap muka pada materi kelas maya, peneliti memberikan dukungan, motivasi dan menjelaskan bahkan mencontohkan langkah demi langkah materi yang dipelajari untuk siswa agar lebih serius dalam belajar. Dengan memberikan kuis dan tugas mandiri lewat kelas maya dan pemberian video tutorial juga memberikan penghargaan untuk siswa yang aktif sehingga mereka lebih semangat dan saling mendahului untuk lebih aktif dalam memahami materi yang dipelajari. Sehingga ketuntasan hasil belajar pun mengalami peningkatan dari 14 orang yang tuntas meningkat menjadi 30 orang yang tuntas. Dengan nilai rata-rata 82 dan presentase ketuntasan mencapai 96%.

KESIMPULAN

Dengan motivasi yang tinggi dan saling mendahului untuk lebih aktif selama proses pembelajaran peneliti melihat siswa berani bertanya ketika mengemukakan pendapat adapula yang mengikuti pembelajaran online yang dilakukan diluar jam pelajaran siswa bahkan lebih dulu menanyakan kapan akan dilaksanakan dan ingin melakukan kuis di dalam kelas maya sehingga pembelajaran sangat menyenangkan, maka berdasarkan pada tabel. 2. nilai rata-rata pada siklus 2 mencapai rata-rata 82 dengan presentase ketuntasan belajar 96% yang ditunjukkan pada tabel. 4.6, yang mengalami peningkatan sehingga pencapaian kompetensi dasar pembelajaran terpenuhi walaupun masih ada satu yang belum mencapai kriteria ketuntasan belajar (KKM). Berdasarkan statistik data pada penelitian dari siklus 1 yang mencapai 45% siswa yang lulus KKM dan setelah siklus 2 siswa yang lulus KKM meningkat mencapai 96% dapat disimpulkan bahwa pada pembelajaran simulasi dan komunikasi digital pada kelas X TKJ SMK Negeri

1 Talaud bahwa penggunaan model *blended learning* mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Saran dari penulis ialah: (1) Pada kegiatan pembelajaran simulasi dan komunikasi digital sebaiknya menerapkan model *blended* untuk mengatasi siswa yang kurang aktif dan tidak punya kemauan belajar dan apabila terjadi kondisi yang tidak diinginkan seperti masalah virus corona saat ini. (2) Sebaiknya guru sering berinteraksi intens dengan siswa dengan menggunakan model pembelajaran *blended* dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa dan siswa tidak terlalu kaku dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, S. (2013). *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem* (Edisi Revisi). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Aminah, S. (2018). Pengaruh Pembelajaran Matematika Diskrit dengan Blended Learning terhadap Hasil Belajar. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 3(1), 22-32.
- Arikunto, S., & Suhardjono, S. (2006). Penelitian tindakan kelas.
- Carr, W., & Kemmis, S. (2003). *Becoming critical: education knowledge and action research*. Routledge.
- Hopkins, D. (2014). *A teacher's guide to classroom research*. McGraw-Hill Education (UK).
- Istarani, (2011). 58. *Model Pembelajaran Inovatif (Referensi Guru Dalam Menentukan Model Pembelajaran)*. Medan : Medan Persada.
- Lee, A. (2020). Wuhan novel coronavirus (COVID-19): why global control is challenging?. *Public health*, 179, A1.
- Lewin, K. (1990). Action research and minority problems The action research reader. *Victoria: Deakin University*.
- Pangkerego, K. A. J., Sojow, L., Manggopa, H. K. (2021). Pengaruh Model Blended Learning Terhadap hasil Belajar Simulasi dan Komunikasi Digital Siswa Kelas X TKJ SMK Negeri 1 Tomohon. *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Vol. 1 No. 1, 53-66.
- Rachman, A., Sukrawan, Y., & Rohendi, D. (2019). Penerapan Model Blended Learning dalam Peningkatan Hasil Belajar Menggambar Objek 2 Dimensi. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 6(2), 145-152.

- Rahman, Abdul. (2004). Meningkatkan Kemampuan Pemahaman dan Kemampuan Generalisasi Matematika Siswa SMA melalui Pembelajaran Berbalik. Bandung: Thesis UPL.
- Rusman, D. K., & Riyana, C. (2011). Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. *Bandung: Rajawali Pers*.
- Rusman, M. M. P. (2010). Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua. *Cet. VI*.
- Semler, S. (2005). *Use Blended to Increase Leaner Engagement and Reduce Training Cost*. Wikipedia.
- Sudjana, N. (2006). Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar, Bandung: Sinar Baru. *Algesindo Offset*.