

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

Andre Karol Pangemanan¹, Alfrina Mewengkang², Mario Tulenan Parinsi³

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

e-mail: ¹akpangemanan@gmail.com, ²mewengkangalfrina@unima.ac.id,

³marioparinsi@unima.ac.id

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini yaitu Untuk mengetahui apakah Penerapan Pembelajaran Blended Learning dapat Meningkatkan Hasil Belajar Simulasi dan Komunikasi Digital Siswa Kelas X TKJ SMK Negeri 1 Tomohon. Jenis penelitian yang digunakan oleh Peneliti dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (action class room). Dalam prosedur penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dimana setiap siklus mempunyai 4 tahapan, yaitu: perencanaan (planning), tindakan (action), observasi (observe), refkelsi (reflection). hasil ketuntasan belajar siswa sudah mencapai standar yang ditetapkan yaitu diatas 85%. Hasil ini dapat dikatakan berhasil karena berdasarkan hasil pengamatan selama kegiatan pembelajaran di Siklus II ini, sebagian besar siswa sudah lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: *Blended Learning, Penelitian Tindakan Kelas, Hasil Belajar.*

PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran yang berhasil akan berlangsung ketika siswa dan guru aktif dalam proses pembelajaran (Rusman, 2012). Kejadian di kampus menunjukkan bahwa mahasiswa tidak ingin banyak belajar pada mata kuliah Simulasi dan Komunikasi Digital, dan banyak mahasiswa yang merasa malas di kelas, tidak mampu memahami pelajaran yang disampaikan dengan baik oleh gurunya. Jelas bahwa siswa tidak memiliki motivasi yang besar untuk belajar. Siswa mungkin masih menganggap kegiatan kurikulum tidak dapat diterima dan memilih kegiatan lain di luar konteks pembelajaran, seperti televisi, SMS dan bergaul dengan teman sebayanya.

Perkembangan teknologi semakin meningkat sehingga pada akhirnya menimbulkan kebosanan dan kesulitan bagi siswa dalam mempelajari teknologi informasi, sehingga aktivitas belajarnya masih rendah, hal ini mungkin disebabkan karena kurangnya kesiapan siswa ketika saatnya tiba. untuk Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital dimulai di kelas. Meskipun setiap siswa sudah memiliki alat bantu belajar (buku SimDig), sebagian orang lupa untuk membuatnya atau bahkan membawa, tetapi tidak berusaha untuk mendapatkannya. Hal ini membuat sebagian siswa tidak mencapai kriteria minimal (KKM) yaitu 75.

Berdasarkan pertanyaan-pertanyaan yang telah diuraikan di atas, maka rumusan pertanyaan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Aplikasi simulasi pembelajaran campuran dapat memperoleh hasil dan Komunikasi Digital untuk Siswa Kelas X TKJ SMK Negeri 1 Tomohon. Pada akhir penelitian ini, Untuk mengetahui apakah penerapan Mixed Learning Simulation dan Komunikasi Digital dapat meningkatkan hasil belajar pada TKJ SMK Negeri 1 Tomohon Kelas X.

KAJIAN TEORI

Hasil Belajar Simulasi dan Komunikasi Digital

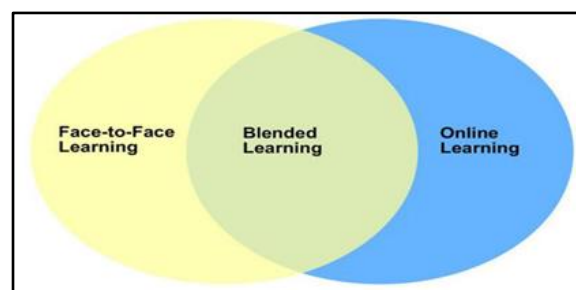
Proses belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2006). Sumber pembelajaran merupakan segala sesuatu alias daya yang bisa di manfaatkan oleh tenaga pengajar, baik secara terpisah ataupun dalam wujud gabungan, sebagai kepentingan belajar mengajar dengan tujuan menambah daya guna serta efisiensi tujuan pembelajaran (Sondey dkk, 2021)

Harefa (2020) menyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang dihasilkan dari beberapa pengajaran. Perubahan perilaku disebabkan karena memperoleh kendali atas banyak materi yang ada dalam proses belajar mengajar. Prestasi didasarkan pada tujuan pembelajaran. Peristiwa tersebut dapat berupa perubahan kognitif, afektif, dan psikopatologi.

Blended Learning

Rusman (2012) berpendapat bahwa blended learning mengintegrasikan atau menggabungkan berbagai metode ke dalam berbagai bentuk untuk mencapai tujuan bersama, yang dapat diartikan sebagai sistem pembelajaran campuran, yang menggabungkan bentuk pembelajaran yang berbeda dengan format atau senyawa yang berbeda format. Salah satu contohnya adalah kombinasi antara pengalaman belajar Internet dan metode pembelajaran tatap muka yang menyatu.

Secara umum para ahli mendefinisikan blended learning sebagai kombinasi konvensional metode pembelajaran (tatap muka) dengan metode e-learning. Kompositnya dapat dilihat seperti gambar 1.



Gambar 1. Metode Blended Learning

E – Learning

Menurut Prasetya (2015), e-learning adalah sistem pembelajaran yang menggunakan sirkuit elektronik (LAN, WAN atau internet) untuk konten pembelajaran, interaksi, dan tata kelola. Sementara itu Husamah (2014) dan Pratasik (2021), mendefinisikan kegiatan e-learning sebagai pembelajaran asinkron melalui perangkat komputer, yang dipelajari sesuai dengan kebutuhan materi.

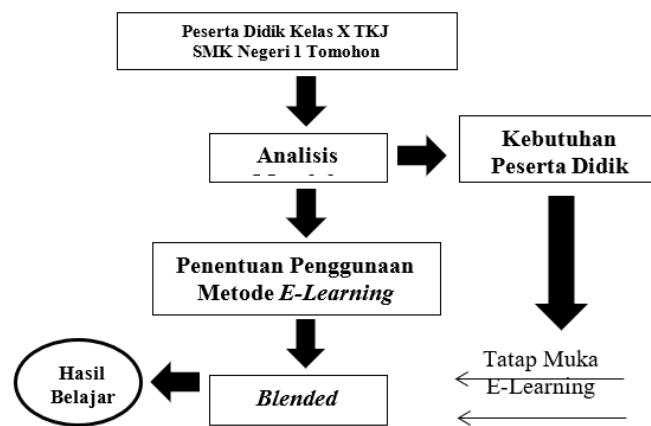
Pembelajaran berbasis e-learning (Rusman, 2012) meliputi: Pertama, layanan teknologi email dimana guru, siswa, siswa, teman sekelas, guru dan teman sekelas dapat berkomunikasi dengan mudah tanpa dibatasi oleh protokol. Kedua, keunggulan komputer (media dan jaringan komputer). Ketiga, menggunakan ilmu materialnya yang dibangun di atas komputer sehingga guru dan siswa dapat mengaksesnya saat dibutuhkan. Keempat, membaca surat suara, kurikulum, studi pengembangan, dan acara yang berkaitan dengan pendidikan dapat dilakukan secara berkala di komputer.

Simulasi dan Komunikasi Digital

Mata pelajaran SIMKOMDIG merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan kepada siswa di SMK. Ini adalah mata pelajaran yang berkaitan dengan teknologi informasi dan komunikasi. Bagi siswa SMK, mata kuliah ini merupakan sarana untuk mengkomunikasikan konsep dan ide melalui presentasi digital. Fungsi mata kuliah ini sebagai alat adalah untuk menyediakan alat penugasan keterampilan yang dapat digunakan siswa ketika mereka membutuhkannya. (Indahini dkk, 2018)

Kerangka Berpikir

Secara umum, kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat diilustrasikan seperti yang ditunjukkan pada gambar 2.



Gambar 2. Kerangka Berpikir

Peneliti harus memecahkan masalah yang terjadi pada proses belajar siswa. Untuk itu peneliti menggunakan metode pembelajaran, seperti metode pembelajaran tatap muka, yang berdiri di antara pola pembelajaran campuran, sehingga pola tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

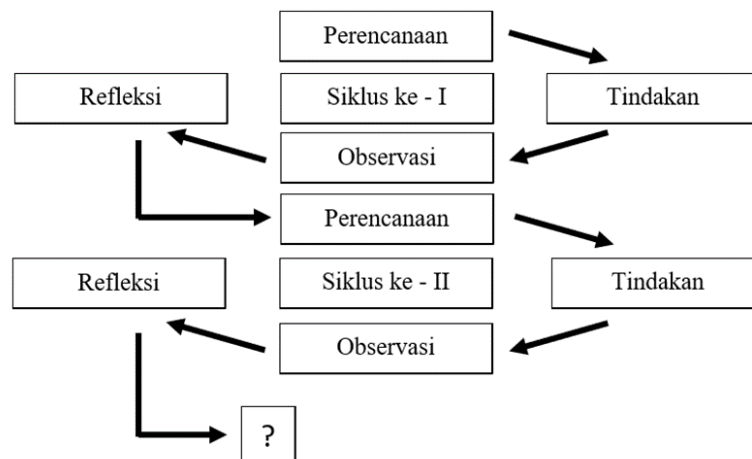
Hipotesis Penelitian

Hipotesis peneliti menyatakan: Jika menerapkan model pembelajaran campuran dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Tomohon.

METODOLOGI PENELITIAN

. Kerangka waktu yang digunakan dalam penelitian ini dimulai pada tahap persiapan, pengumpulan data dan pelaksanaan penelitian secara tertulis, pada bulan Januari - Maret 2021/2022. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X TKJ 1 SMK Negeri 1 Tomohon yang berjumlah 27 siswa.

Jenis penelitian yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus dimana setiap siklus memiliki 4 langkah, yaitu: perencanaan (*plan*), tindakan (*action*), pengamatan (*observe*), pertimbangan (*think*). Dalam proses melakukan investigasi terhadap siklus yang dikemukakan oleh Arikunto (2021) dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan penyidik adalah sebagai berikut:

1. Informasi tentang peristiwa belajar siswa akan dikumpulkan dengan membuat latihan, ujian formatif atau studi kasus di akhir setiap siklus.
2. Informasi tentang proses pembelajaran campuran diperoleh dengan menggunakan lembar observasi.
3. Informasi tentang status kegiatan belajar mengajar dan perubahan sikap siswa dikumpulkan melalui observasi selama proses pembelajaran di sekolah.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini digunakan untuk menghitung totalitas dari setiap informasi yang diperoleh setiap siswa, kemudian menghitung nilai belajar siswa dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Setelah menerima nilai belajar guru dengan menggunakan rumus di atas, persentase ketuntasan belajar dihitung secara klasikal. Indikator yang digunakan dalam penelitian ini adalah persentase prestasi belajar yang mencapai 85%. Persentase guru untuk menentukan apa rumusnya

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pada pra siklus, peneliti menggunakan informasi dari laporan Siswa untuk mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital selama semester pertama. Sambil mengukur kemampuan awal siswa, guru dapat menentukan bagaimana pelajaran yang akan disampaikan. Berdasarkan data dan perhitungan yang telah dilakukan, hasil belajar siswa pada Pra-Siklus dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa di Pra-siklus

No	Keterangan	Pencapaian
1	Nilai Tertinggi	82
2	Nilai Terendah	59
3	Jumlah Siswa yang Tuntas Belajar	8
4	Jumlah Siswa yang Belum Tuntas Belajar	19
5	Persentase Ketuntasan Belajar	29.62%

Pada Siklus I peneliti melakukan perbaikan metode pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran kombinasi prospek untuk peningkatan hasil belajar siswa. Berdasarkan kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) = 75 maka penyajian hasil belajar siswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa di Siklus I

No	Keterangan	Pencapaian
1	Nilai Tertinggi	87.63
2	Nilai Terendah	68.12
3	Jumlah Siswa yang Tuntas Belajar	17
4	Jumlah Siswa yang Belum Tuntas Belajar	10
5	Persentase Ketuntasan Belajar	62.96%

Pada Siklus II diharapkan dapat terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Berdasarkan data dan perhitungan yang telah diselesaikan, hasil belajar siswa pada Siklus II dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa di Siklus II

No	Keterangan	Pencapaian
1	Nilai Tertinggi	91.83
2	Nilai Terendah	72.83
3	Jumlah Siswa yang Tuntas Belajar	23
4	Jumlah Siswa yang Belum Tuntas Belajar	4
5	Persentase Ketuntasan Belajar	85.15%

Dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran peserta didik pada siklus II berhasil diselesaikan melalui pengalaman, yang terlihat dari hasil ketuntasan belajar yang mencapai lebih dari 85% ketuntasan. Selanjutnya contoh keberhasilan pembelajaran ini juga dapat dilihat dari hasil observasi aktivitas belajar siswa pada siklus II;

Pembahasan

Dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran pada siklus II berhasil diselesaikan dengan hasil ketuntasan belajar yang mencapai lebih dari 85%. Selanjutnya contoh keberhasilan pembelajaran ini juga dapat dilihat dari hasil observasi aktivitas belajar siswa pada siklus II, 23 siswa dapat menuntaskan pembelajaran dengan persentase ketuntasan 85,15% dan 4 siswa lainnya tidak tuntas dengan persentase ketuntasan 14,85%. Dengan demikian, hasil belajar mencapai jumlah yang ditetapkan, yaitu di atas 85%. Hasil ini didasarkan pada pengamatan bahwa selama kegiatan pembelajaran pada Siklus II, sebagian besar siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti menyimpulkan bahwa penerapan blended learning, maka hasil belajar siswa kelas X TKJ 1 SMK Negeri 1 Tomohon dapat meningkat. Hal ini terlihat dari hasil belajar pada setiap siklus penelitian, dimana pada Siklus I, sebanyak 17 siswa tuntas dengan persentase ketuntasan 62,96% dan 10 siswa lainnya tidak tuntas dengan persentase ketuntasan 37,04%. Kemudian pada Siklus II, 23 siswa tuntas 85,15% dan 4 siswa lainnya tidak tuntas dengan persentase 14,85%. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penerapan blended learning pada siswa kelas X TKJ 1 SMK Negeri 1 Tomohon, berhasil dicapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara.
- Harefa, D. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Pembelajaran Kooperatif Make A Match Pada Aplikasi Jarak Dan Perpindahan. *Geography: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 8(1), 01-18.
- Indahini, R. S., Sulton, S., & Husna, A. (2018). Pengembangan Multimedia Mobile Learning Pada Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital Kelas X SMK. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(2), 141-148.

- Prasetya, M. A. (2015). E-learning sebagai sebuah inovasi metode active learning. *Edukasia: Jurnal penelitian pendidikan islam*, 10(2).
- Pratasik, S. (2021). *Analisis Efektivitas Pembelajaran Daring*. Penerbit Lakeisha.
- Rusman. (2012). *Model - Model Pembelajaran* . Depok: PT. RajaGrafindo Persada.
- Rusman. (2010). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajagrafindo.
- Sonday, M. M. P., Liando, O. E. S., & Palilingan, V. R. (2021). HUBUNGAN PEMANFAATAN INTERNET SEBAGAI SUMBER BELAJAR DENGAN HASIL BELAJAR SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL SISWA SMK. *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 1(1), 83-89.
- Sudjana, N. (2006). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.