

Penerapan Metode *Blended Learning* Pada Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Di Kelas X SMK TI ZAMIGA

Andrian Suwitri^{#1}, Sofia Edrianti, S.Si.,M.Pd^{#2}, Ami Anggraini Samudra, S.Pd.,MSc^{#3}

[#]Program Studi S1 Informatika, Universitas PGRI Sumatera Barat (UPGRISBA)

Jl. Gn. Pangilun, Kec. Padang Utara, Kota Padang, Sumatera Barat, Indonesia

¹andriansuwitri20@gmail.com

Abstrak — Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah hasil belajar Dasar Desain Grafis lebih baik dengan menerapkan Penerapan Metode *Blended Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Dasar Desain Grafis Di Kelas X SMK TI ZAMIGA. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan rancangan penelitian random terhadap subjek. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas X SMK TI ZAMIGA tahun pelajaran 2022/2023. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara acak, dengan kelas XA sebagai kelas eksperimen dan kelas XB sebagai kelas control. Instrumen penelitian ini adalah tes akhir berbentuk objektif. Teknik analisis data tes akhir menggunakan uji t satu pihak. Berdasarkan analisis tes akhir diketahui bahwa kedua kelas sampel berdistribusi normal dan homogen. Hasil uji hipotesis diperoleh t hitung = 3,11 lebih besar dari table = 1,67 dan dapat disimpulkan hasil belajar Dasar Desain Grafis siswa dengan menerapkan metode *Blended Learning* lebih baik dari pada hasil belajar Dasar Desain Grafis dengan menggunakan metode *blended learning*.

Kata Kunci— Hasil Belajar Desain Grafis, Metode *Blended Learning*.

Abstract — This study aims to determine whether the basic learning outcomes of graphic design are better by applying the application of the blended learning method to student learning outcomes in the basic material of graphic design in class X SMK TI ZAMIGA. This research is an experimental study with a random research design on the subject. The population of this research is the students of class X SMK TI ZAMIGA in the academic year 2022/2023. The sampling technique was done randomly, with class XA as the experimental class and class XB as the control class. The instrument of this research is the final test in the form of an objective. The final test data analysis technique uses a one-sided t-test. Based on the analysis of the final test, it is known that the two classes of samples are normally distributed and homogeneous. The results of hypothesis testing obtained t arithmetic = 3.11 is greater than table = 1.67 and it can be concluded that students' learning outcomes of Basic Graphic Design by applying the *Blended Learning* method are better than the results of learning Basic Graphic Design using the *blended learning* method.

Keywords— Graphic Design Learning Outcomes, *Blended Learning* Method.

I. PENDAHULUAN

Saat ini teknologi sudah berkembang pesat. Teknologi dan pendidikan saling beriringan dan saling mempengaruhi. Salah satu bentuk pengembangan teknologi adalah adanya jaringan internet. Melalui internet sangat mempermudah untuk meakses informasi yang dibutuhkan kapan pun dan dimana pun karena internet telah mengubah paradigma dalam memperoleh informasi serta komunikasi yang tidak dibatasi oleh ruang dan waktu[1]. Dapat diartikan bahwa internet bentuk ruang ilmu yang sangat luas, fleksibel, dan mudah untuk digunakan. seseorang dapat mengunjungi dan mencari bahan materi maupun informasi sebanyak yang dikehendaki dalam jumlah yang banyak. Guru merupakan fasilitator di setiap pemanfaatan teknologi, sehingga lebih efektif dan menarik yang mampu membangkitkan keaktifan siswa, memudahkan dalam memahami, dan mampu

menciptakan lingkungan proses belajar mengajar yang menyenangkan. Salah satu metode yang menjadi gambaran dari kurikulum saat ini adalah metode *blended learning*[2]. kata *blended* memiliki arti pembelajaran konvensional (tatap muka) didukung oleh format pembelajaran elektronik. Metode ini merupakan pengabungan dua metode pembelajaran yang dikombinasikan dan dilaksanakan secara independen maupun kolaborasi dengan menggunakan sarana prasarana teknologi informasi dan komunikasi. Salah satu kelebihan metode *blended learning* adalah meningkatkan interaksi antar peserta didik, antara peserta didik dengan pendidik, dan peserta didik dengan berbagai sumber belajar, kapan saja dan dimana saja tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu[3]. Yang diambil dari gabungan para ahli, komponen-komponen dalam metode *blended learning* terdiri dari : 1) online learning (E-Learning), 2) pembelajaran tatap muka

(face to face), 3) belajar mandiri (individualized learning)[4]. Ketiga komponen diatas menjadi atribut dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode blended learning. Dimana, materi belajar akan dijelaskan oleh guru secara tatap muka, kemudian siswa akan diarahkan untuk belajar secara online serta siswa belajar secara mandiri secara online.

Metode blended learning memiliki beberapa jenis model yang salah satunya flex model learning. Blended learning flex model memusatkan pada pembelajaran mandiri berbasis online learning dimana pengajar sudah menyiapkan materi dan tugas melalui jaringan internet[5]. Model blended learning ini memotokkan pembelajaran daring, sehingga waktu pembelajaran lebih fleksibel karena materi telah disampaikan melalui media online. Beberapa karakteristik dari flex model blended learning, yaitu :

1. Sebuah program seperti konten dan instruksi di kirim melalui online
2. Siswa belajar dengan mandiri disesuaikan
3. Jadwal belajar siswa disesuaikan
4. Guru memantau dan memberi penilaian di kelas
5. Ketika belajar online, guru menilai dan memberikan dukungan secara langsung melalui kegiatan seperti kelompok kecil, kelompok kerja, dan secara individual [2].

Berikut syntax dari metode blended learning the flex model.

1. Fase 1 : Seeking of information

Guru menyampaikan kompetensi dan tujuan pembelajaran untuk mengawali kegiatan pembelajaran dan mempersiapkan siswa untuk mengeksplorasi konsep sains yang relevan melalui kegiatan pembelajaran tatap muka (*face to face*) di kelas maupun pembelajaran online yang dilakukan secara individual maupun kelompok.

2. Fase 2 : Acquisition of Information

- a. Guru membimbing siswa mengerjakan LKS dalam mengumpulkan berbagai informasi, menerjemahkan dan menafsirkan konsep sains menuju pemahaman yang logis.
- b. Guru mempertemukan ide atau gagasan yang telah dipikirkan siswa dengan hasil terjemahan informasi atau pengetahuan dari berbagai sumber yang tersedia.
- c. Guru memandu siswa dalam mengerjakan soal-soal baik secara personal maupun dalam kelompok.
- d. Guru menugaskan siswa untuk menafsirkan penguasaan konsep materi dengan memberikan soal-soal yang mendorong siswa bersifat terbuka dan *open-rich problem*.

3. Fase 3 : Synthesizing of Knowledge

- a. Guru mengkonfirmasi hasil eksplorasi dan bersama-sama siswa menyimpulkan konsep materi yang sedang dibelajarkan.

- b. Guru membantu siswa mengingat dan mengorganisasikan pengetahuan yang telah ditemukan dalam struktur kognitif[5].

Bentuk proses pembelajaran dengan menerapkan metode flex model learning yaitu, sebelum pembelajaran face to face, materi terlebih dahulu di kirimkan ke media belajar online yang kemudian guru mengali pemahaman siswa mengenai topik yang dikirim dan membantu siswa dalam mengerjakan tugas materi. Secara tidak langsung model pembelajaran ini akan berdampak siswa yang lebih aktif dan mandiri.

Berdasarkan pengakuan dari salah satu pengajar SMK N 3 Pariaman, selama pandemi sekolah menggunakan google classroom sebagai ruang proses belajar mengajar. Namun terkadang siswa sering merasa kebingungan karena materi yang diajarkan selalu diadakan praktek yang mana guru tidak bisa memberikan petunjuk secara langsung jika siswa menemukan kesulitan. Selain itu, tidak semua siswa memiliki jaringan yang kuat untuk melakukan proses belajar secara google classrom sehingga siswa ketinggalan penjelasan materi atau kurang memahami penjelasan dari guru. Setelah diberlakukannya proses belajar secara tatap muka di sekolah, proses pembelajaran kembali dilaksanakan dimana guru mengajar secara konvensional yaitu guru menjelaskan materi dengan menggunakan proyektor dan siswa memperhatikan materi dan mencatat poin-poin penting. Metode ceramah atau konvensional ialah sebuah metode mengajar dengan menyampaikan informasi dan pengetahuan secara lisan kepada sejumlah siswa yang pada umumnya mengikuti secara pasif atau tidak aktif[6]. Dalam artian, metode pembelajaran konvensional lebih menekan kepada pemberian /menjelaskan topik pembahasan, siswa memperhatikan dan menulis materi yang disajikan, kemudian memberikan penugasan untuk melihat pemahaman siswa.

Pembelajaran dengan metode ini membuat siswa kurang tertarik dan tidak memperhatikan penjelasan materi dengan serius. Di tambah lagi disaat diadakan praktek, guru akan mencek satu-persatu jika siswa mendapatkan kesulitan sehingga hal ini membuat perhatian guru menjurus pada siswa tertentu. Tentu saja kegiatan ini memakan waktu yang banyak dan membuat siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran.

Bentuk permasalahan siswa dapat dibuktikan dari hasil ujian siswa pada mata pelajaran dasar desain grafis yang memperlihatkan masih rendah atau masih banyak nilai siswa yang dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah. Berikut table.1 yang menggambarkan persentase ketuntasan nilai ujian siswa kelas X RPL B SMK N Pariaman pada mata pelajaran dasar desain grafis.

Tabel 1. Persentase Ketuntasan Nilai Ujian Siswa Kelas X SMK N Pariaman 2021/2022

Jumlah Siswa	Ketuntasan	
	Tuntas	Tidak Tuntas
22	5 (27,72%)	17 (77,27)

Sumber : Guru Dasar Desain Grafis kelas RPL B SMK N Pariaman

Pada Tabel.1 terlihat jumlah siswa yang tidak tuntas lebih banyak dibandingkan siswa yang tuntas. Pada umumnya siswa memperoleh nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 75. Ini berarti banyak siswa yang belum berhasil dalam memahami materi pada mata pelajaran dasar desain grafis.

Pembelajaran secara daring tidak bisa aplikasikan secara utuh, namun juga perlu pertemuan tatap muka untuk mengotrol aktifitas dan mengontrol proses belajar siswa. Dengan demikian peneliti ingin melakukan uji coba metode pembelajaran yang berbeda di kelas tersebut dengan menggunakan metode blended learning tipe flex model untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa. Dengan demikian, penelitian yang akan dilakukan dengan “penerapan metode blended learning pada hasil belajar siswa dalam mata pelajaran dasar desain grafis di kelas X SMK TI ZAMIGA.

II. METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Jenis penelitian ini adalah eksperimen sungguhan (true-experimental research). Penelitian yang menyelidiki hubungan sebab-akibat yang terhadap kelompok eksperimen dengan perlakuan dan dibandingkan dengan kelompok kontrol tanpa perlakuan[6]. Metode penelitian dengan menggunakan desain The Static Group Comparison. Dengan desain penelitian sebagai berikut:

Pretest Treatment Posttest

Experimen group (R)	X	T₂
Control group (R)		T₂

(Suryabrata, 2018)

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

“Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian”[7]. Populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa kelas X SMK TI ZAMIGA yang terdiri dari 2 kelas yang terdaftar Tahun Pelajaran 2022/2023. Sehingga kelas A sebagai kelas eksperimen dan kelas B sebagai kelas kontrol.

Populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa kelas X SMK TI ZAMIGA yang terdiri dari 2 kelas yang terdaftar Tahun Pelajaran 2022/2023. sampel penelitian diambil secara

acak (random sampling) yaitu dengan cara lotting. Kelas yang terpilih pertama dijadikan kelas eksperimen yaitu kelas X.A, dan kelas kedua yaitu X.B sebagai kelas kontrol. Cara menentukan sampel dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas, yaitu uji barlett.

B. Instrumen Pengambilan Data

1. Tes Akhir

Menurut Arikunto “Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok”[8]. Tes diperlukan untuk mengetahui pemahaman konsep siswa dalam proses pembelajaran.

Bentuk tes yang digunakan adalah berupa objective yang divalidasi dan telah diuji cobakan dulu dan telah memenuhi syarat kriteria soal tes. Untuk memenuhi kriteria soal, pertama ditentukan tingkat kesukaran soal oleh Arikunto (2013): $P = \frac{B}{JS}$

Berdasarkan perhitungan tingkat kesukaran soal dapat dilihat hasil perhitungan maka dapat disimpulkan bahwa kriteria soal pada nomor 1,3,6,8,10,11,12 soal tergolong mudah, nomor 2,5,7,9,13,15,16,17,18,19,20 soal tergolong sedang, dan soal nomor 14 soal tergolong sukar.

Kemudian menentukan daya pembeda soal (DP), dengan rumus :

$$DP = P_A - P_B$$

Dari hasil perhitungan daya pembeda soal, diketahui bahwa terdapat soal dengan kriteria baik berjumlah 8 soal, soal dengan kriteria cukup berjumlah 8 soal, dan soal dengan kriteria jelek berjumlah 4 soal dimana soal tersebut harus dibuang atau diganti.

Selanjutnya, akan ditentukan reabilitas soal dengan rumus oleh Arikunto, Yaitu[9] :

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_p^2}{\sigma_t^2} \right),$$

$$\text{dimana } \sigma_t^2 = \frac{\sum x_1^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}}{N}$$

Berdasarkan hasil analisis reabilitas soal uji coba tes akhir, diperoleh $r_{11}=0,73$ sedangkan $r_{tabel} = 0,388$. karena $r_{11} > r_{tabel}$, maka soal uji coba tes akhir dikatakan reliabel. Ini menunjukkan bahwa soal tes akhir hasil belajar dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data.

C. Analisis Data

1. Uji Hipotesis

Uji hipotesis bertujuan untuk mengetahui apakah hipotesis penelitian diterima atau ditolak. Hipotesis penelitian dirumuskan dengan :

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$$

keterangan :

μ_1 = Rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen.

μ_2 = Rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol

2. Uji t

Jika kedua sampel berdistribusi normal dan mempunyai variansi yang homogen maka digunakan uji t.[10] :

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Dengan :

$$S^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan :

$\bar{x}_1$ = nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen

$\bar{x}_2$ = nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol

n_1 = jumlah siswa kelas eksperimen

n_2 = jumlah siswa kelas kontrol

S_1^2 = variansi hasil belajar kelas eksperimen

S_2^2 = variansi hasil belajar kelas kontrol

S^2 = variansi total

S = simpangan total

Kriteria pengujian adalah terima H_0 jika $t_{hitung} < t_{tabel} (1-\alpha)$ dengan derajat kebebasan (dk) = $(n_1 + n_2 - 2)$, tolak H_0 jika t mempunyai harga yang lain.

III. PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada kelas sampel diperoleh data mengenai hasil belajar dasar desain grafis siswa. Data diperoleh melalui hasil tes akhir yang dilakukan di akhir penelitian. Soal tes akhir berupa soal objektif berjumlah 20 butir soal. Pada kelas eksperimen diikuti oleh 29 orang siswa dan kelas kontrol diikuti oleh 28 orang siswa. Hasil tes akhir Dasar Desain Grafis siswa kelas eksperimen diperoleh nilai tertinggi 90, dan nilai terendah 35 sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 35. Gambaran hasil Dasar Desain Grafis siswa pada kelas eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada table berikut.

Kelas Sampel	Nilai Tertinggi (X_{maks})	Nilai Terendah (X_{min})
Eksperimen	95	35
Kontrol	85	30

Berdasarkan table diatas, dilihat bahwa rata-rata nilai hasil belajar dasar desain grafis siswa kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol.

B. Analisis Data

Analisi data dilakukan untuk mengetahui hasil belajar Dasar Desain Grafis siswa dengan menerapkan the flex model blended learning. Hipotesis penelitian ini adalah hasil belajar dasar desain grafis dengan menerapkan the flex model blended learning lebih baik dari pada hasil belajar secara

konvensional di SMK TI ZAMIGA tahun ajaran 2022/2023. Untuk mengetahui apakah hipotesis diterima atau ditolak maka dilakukan uji satu pihak, sebelum melakukan uji tersebut terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil Uji dapat dilihat pada table.

Kelas	L_0	L_{tabel}
Kelas Eksperimen	0,845	0,694
Kelas Kontrol	0,928	0,551

Tabel memperlihatkan bahwa kelas sampel memiliki $L_0 < L_{tabel}$ sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai tes akhir hasil belajar dasar desain grafis siswa kelas X berdistribusi normal.

1. Uji Homogenitas Variansi Kelas Sampel.

Hasil perhitungan uji homogenitas menggunakan uji F. Dari uji F yang dilakukan maka dapat nilai $F = 1,48$, $F_{(0,975)(24,25)} = 0,51$ dan $F_{0,025(24,25)} = 1,96$. Maka diperoleh $F_{(0,975)(24,25)} < F < F_{0,025(24,25)}$, sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelas variansi yang homogen.

2. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas diketahui nilai tes akhir siswa pada kelas sampel berdistribusi normal dan memiliki variasi yang homogen. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan uji t satu pihak. Berdasarkan uji t satu pihak diperoleh $t_{hitung} = 4,75$ dengan $t_{tabel} = 0,069$. karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka tolak H_0 dan terima H_1 jadi dapat disimpulkan hipotesis dalam penelitian ini diterima, yaitu hasil belajar dasar desain grafis siswa dapat menerapkan pembelajaran the flex model blended learning lebih baik dari hasil belajar dasar desain grafis siswa dengan pembelajaran konvensional X SMK TI ZAMIGA.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh setelah melakukan analisis data dan pembahasan terhadap masalah yang telah dikemukakan dalam penelitian ini, maka dapat dilihat, siswa kelas X. A sebagai kelas eksperimen dengan penerapan metode blended learning mencapai ketuntasan siswa 18 orang siswa dari jumlah siswa 29 orang, dan kelas X. B sebagai kelas

kontrol dengan penerapan metode konvensional, dengan jumlah siswa yang tuntas 12 orang siswa dari 28 orang siswa. Data diperoleh setelah melakukan penerapan metode blended learning khususnya the flex model di kelas X. A dan diuji cobakan tes materi dasar desain grafis dengan tipe soal objektif. Data dihitung dengan menggunakan uji hasil hipotesis dan uji t. Disimpulkan bahwa metode blended learning the flex model dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan hasil pembahasan dari penelitian ini dapat dikemukakan beberapa saran diharapkan :

1. Kepada pembaca, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan terkait metode

pembelajaran, yaitu metode blended learning the flex model.

2. Kepada guru bidang studi matematika SMK TI ZAMIGA untuk dapat mencoba menerapkan metode the flex model blended learning dalam proses pembelajaran dasar desain grafis.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih peneliti sampaikan terhadap semua pihak yang telah membantu dalam pelaksanaan dan penyelesaian penelitian ini. Terimakasih kepada SMK N 3 Pariaman, khususnya guru dan siswa yang telah memberikan data sebagai sumber observasi penelitian. Terimakasih kepada SMK TI ZAMIGA yang telah bersedia memberikan kesempatan waktu dan tempat sebagai tempat penelitian. Terimakasih kepada para tutor yang telah memberikan saran dan mengoreksi terkait penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Setiyani, "Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar," *J. Pendidik. Ekon. Din. Pendidik.*, vol. V, no. 2, 2010.
- [2] D. Dewi, Cahya Kadek, *Bleded Learning Konsep dan Implementasi pada Pendidikan Tinggi Vokasi*. Denpasar-Bali: Swasta Nulus, 2019.
- [3] M. Sari, *Mengenal Lebih Dekat Model Blended Learning Dengan Facebook (MBL-FB)*. Yogyakarta: CV Budi Utama, 2019.
- [4] S. & H. Istingsih, "Blended Learning, Trend Strategi Pembelajaran Masa Depan," *J. Elem.*, vol. 1, 2015.
- [5] dkk Ariawan, Setyo, "Pengaruh Blended Learning Flex Model Berbantuan Media Video terhadap Hasil Belajar IPA Materi Ekosistem," *Borobudur*, vol. 5, 2021.
- [6] Suryabrata, Sumardi, *Metodologi Penelitian*. Depok: PT. Rajaga, 2018.
- [7] S. Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta. hal. 24., 2005.
- [8] Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- [9] Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- [10] Sudjana, *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito, 2005.