

PENCAPAIAN KOMPETENSI SISWA DALAM PEMBELAJARAN PRESENTASI VIDEO KELAS X DENGAN METODE *BLENDED LEARNING*

COMPETENCY ACHIEVEMENT IN VIDEO PRESENTATION LEARNING CLASS X WITH A BLENDED LEARNING METHO

Oleh: Reza Agung Prakoso, Ariadie Chandra Nugraha

Program Studi Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta
rezaagungprakoso@gmail.com, ariadie@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah pencapaian kompetensi siswa pada aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor yang mengikuti pembelajaran dengan metode *blended learning* lebih baik daripada siswa yang mengikuti pembelajaran dengan *teacher centered learning* pada pembelajaran presentasi video. Penelitian ini merupakan penelitian *quasi experiment* dengan desain *non equivalent control group design*. Penelitian dilakukan pada kelas X paket keahlian Teknik Instalasi Pemanfaatan Tenaga Listrik di SMK Negeri 2 Yogyakarta. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X TITL 1 dan X TIPTL 3. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif, uji-t dan uji *N-Gain* untuk aspek kognitif. Hasil penelitian diketahui bahwa pencapaian kompetensi siswa pada aspek kognitif yang mengikuti pembelajaran dengan metode *blended learning* ($\bar{x}_{BL} = 79,45$) lebih baik dari *teacher centered learning* ($\bar{x}_{TCL} = 66,48$) pada pembelajaran presentasi video, $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,910 > 1,671$); $sig = 0,000$, pencapaian kompetensi siswa pada aspek afektif yang mengikuti pembelajaran dengan metode *blended learning* ($\bar{x}_{BL} = 81,72$) lebih baik dari *teacher centered learning* ($\bar{x}_{TCL} = 77,53$) pada pembelajaran presentasi video, $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($9,880 > 1,671$); $sig = 0,000$, dan pencapaian kompetensi siswa pada aspek psikomotor yang mengikuti pembelajaran dengan metode *blended learning* ($\bar{x}_{BL} = 80,17$) lebih baik dari *teacher centered learning* ($\bar{x}_{TCL} = 69,25$) pada pembelajaran presentasi video, $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6,063 > 1,671$); $sig = 0,000$.

Kata kunci: kompetensi siswa, presentasi video, metode *blended learning*

Abstract

This research aims to determine whether or not the cognitive, affective and psychomotor achievement of competency of students exposed to blended learning method is better than those exposed to teacher centered learning on the video presentation learning. This research is a quasi-experiment research with non-equivalent control group design. The research was conducted in class X Electrical Installation Engineering program in SMK Negeri 2 Yogyakarta. The research subjects were students in X TIPTL 1 and X TIPTL 3. The data analysis technique used is descriptive analysis, t-test and N-Gain test on cognitive. The research results reveal that the cognitive achievement of competency students that follow blended learning method ($\bar{x}_{BL} = 79.45$) is better than students that follow teacher centered learning ($\bar{x}_{TCL} = 66.48$) in video presentation learning, $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5.910 > 1.671$); $sig = 0.000$, the affective achievement of competency students that follow blended learning method ($\bar{x}_{BL} = 81.72$) is better than students that follow teacher centered learning ($\bar{x}_{TCL} = 77.53$) in video presentation learning, $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($9.880 > 1.671$); $sig = 0.000$, and the psychomotor achievement of competency students that follow blended learning method ($\bar{x}_{BL} = 80.17$) is better than students that follow teacher centered learning ($\bar{x}_{TCL} = 69.25$) in video presentation learning, $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6.063 > 1.671$); $sig = 0.000$.

Keywords: student competence, video presentation, blended learning method

PENDAHULUAN

Tujuan dari penyelenggaraan pendidikan nasional adalah peningkatan kualitas sumber daya manusia. Peningkatan kualitas sumber daya manusia yang dimaksud yaitu berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan berakhlak kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (UU No. 20 Tahun 2003). Kurikulum 2013 yang saat ini ditetapkan bertujuan untuk menyelaraskan tujuan pendidikan nasional dengan kondisi saat ini. Kurikulum 2013 yang diterapkan saat ini dikembangkan dengan penyempurnaan yaitu pola pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, pembelajaran satu arah menjadi pembelajaran interaktif, pembelajaran terisolasi menjadi pembelajaran secara jejaring dan pola belajar sendiri menjadi belajar kelompok (Permendikbud No. 70 Tahun 2013).

Kurikulum yang diterapkan di SMK Negeri 2 Yogyakarta adalah Kurikulum 2013 namun pada mata pelajaran Simulasi Digital proses pembelajaran masih bersifat *teacher centered learning* yang dengan metode ceramah, demonstrasi dan diskusi. Sumber belajar yang terbatas dan fasilitas belajar yang belum digunakan secara optimal. Hasil belajar siswa belum dapat dikatakan baik yang didasari dengan perolehan nilai siswa di atas KKM sebesar 76 sebanyak 26,67%.

Pembelajaran yang berpusat pada guru memiliki ciri bahwa pengelolaan pembelajaran ditentukan sepenuhnya oleh guru dan siswa hanya melakukan aktivitas pembelajaran sesuai petunjuk guru (Wina Sanjaya, 2013: 295). Penyajian materi secara imajinatif menyulitkan siswa dalam memahami pengaplikasian materi. Terbatasnya referensi terkait materi pembelajaran yang diberikan kepada siswa. Waktu untuk berkomunikasi secara intensif juga menjadi hambatan dalam pembelajaran yang menjadikan tidak maksimalnya pencapaian kompetensi siswa. Salah satu metode pembelajaran yang dapat

digunakan sebagai inovasi dalam pembelajaran adalah metode *blended learning*.

Stein & Graham (2014: 12) mendefinisikan *blended learning* sebagai kombinasi antara pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran online untuk menghasilkan pembelajaran yang efektif, efisien dan fleksibel. Menurut Sitzman & Ely (Ariesto Hadi, 2012: 168), pembelajaran menggunakan *blended learning* menunjukkan rata-rata peningkatan hasil belajar. Menurut Harriman (Ariesto Hadi, 2012: 169-170), penggunaan *blended learning* memiliki keuntungan yaitu: (1) siswa belajar lebih banyak dikarenakan siswa mendapat pembelajaran pada saat sesi *online* ditambah dengan pembelajaran tatap muka, (2) melalui *e-learning* pembelajaran disampaikan dengan lebih cepat, (3) siswa dapat mempelajari materi yang diinginkan serta pengaturan waktu yang fleksibel dan (4) penghematan biaya bagi institusi.

Salah satu model atau bentuk dari *blended learning* yang dikemukakan oleh Staker & Horn (2012: 10) adalah *flipped classroom*. *Flipped classroom* atau disebut juga dengan *inverted classroom* menurut Heng Ngee Mok (2014: 7) yaitu pembelajaran di mana guru menyampaikan materi pembelajaran sebelum pembelajaran tatap muka di kelas dimulai berupa video yang telah dibuat, pembelajaran tatap muka di kelas dihabiskan dengan interaksi dan diskusi dengan para siswa. Menurut Ahmet Basal (2015: 33) agar pelaksanaan *flipped classroom* berlangsung efektif, terdapat empat langkah yaitu: langkah pertama adalah perencanaan, guru harus merencanakan secara rinci apa yang akan dilakukan siswa di dalam dan di luar kelas, kedua memilih kegiatan yang sesuai, kegiatan pembelajaran yang digunakan dapat memberikan kesempatan belajar seluas-luasnya untuk semua siswa dengan gaya belajar yang berbeda-beda, ketiga adalah pengintegrasian kegiatan, kegiatan pembelajaran yang dilakukan di luar kelas memiliki hubungan atau keterkaitan dengan kegiatan yang dilakukan siswa di dalam kelas dan langkah keempat adalah penggunaan *Learning Management System* (LMS), LMS merupakan

jembatan antara kegiatan yang dilakukan di luar kelas dan di dalam kelas.

Edmodo merupakan salah satu LMS yang menggabungkan antara LMS dengan sebagian fitur jejaring sosial (Ilham P. Priyadi, dkk, 2013: 138). Manning & Johnson (2011: 194) mendeskripsikan Edmodo adalah sebuah jejaring sosial pembelajaran berbasis *web* yang dikembangkan untuk tujuan pendidikan. Edmodo dapat digunakan untuk mengirimkan tugas, mengunggah bahan ajar, rekaman presentasi guru dan pengumuman kepada siswa. Melalui grup atau kelas maya, siswa dapat bertanya kepada guru atau sesama teman dan memberikan komentar terhadap suatu *posting*.

Penggunaan metode pembelajaran yang tepat dapat mendukung pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Materi yang diajarkan di sekolah kejuruan lebih bersifat aplikatif, sehingga siswa dituntut untuk dapat memahami materi yang diajarkan. Penyampaian materi pembelajaran yang disesuaikan dengan kehidupan nyata atau memberikan contoh pengaplikasian dalam suatu produk merupakan keharusan bagi guru mata pelajaran produktif. Penggunaan metode *blended learning* dapat menjadi pilihan untuk mengatasi keterbatasan guru dalam menyampaikan materi dan memberikan referensi yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang diberikan.

Penerapan pembelajaran dengan metode *blended learning* dapat mendukung pemerintah dalam upaya meningkatkan implementasi Kurikulum 2013. Pembelajaran dengan metode *blended learning* menjadikan pembelajaran berpusat pada siswa, bertambahnya sumber belajar siswa dan mengoptimalkan pemanfaatan fasilitas belajar yang tersedia di kelas. Pembelajaran dengan metode *blended learning* diharapkan dapat meningkatkan kompetensi siswa pada aspek kognitif, afektif dan psikomotor kelas X paket keahlian Teknik Instalasi Pemanfaatan Tenaga Listrik pada pembelajaran presentasi video mata pelajaran Simulasi Digital.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain kuasi eksperimen (*Quasi Eksperiment*). Rancangan penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Rancangan Penelitian

<i>Pretest</i>	<i>Perlakuan</i>	<i>Posttest</i>
O ₁	Metode <i>Blended Learning</i>	O ₂
O ₃	<i>TCL</i>	O ₄

Keterangan :

- O₁ = hasil *pretest* kelas eksperimen
- O₂ = hasil *posttest* kelas eksperimen
- O₃ = hasil *pretest* kelas kontrol
- O₄ = hasil *pos-test* kelas kontrol

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 2 Yogyakarta pada siswa paket keahlian Teknik Instalasi Pemanfaatan Tenaga Listrik kelas X pada tanggal 4 Februari 2016 sampai 26 Maret 2016.

Subyek Penelitian

Subyek pada penelitian ini adalah siswa kelas X TIPTL1 dan X TIPTL3 paket keahlian Teknik Instalasi Pemanfaatan Tenaga Listrik tahun ajaran 2015/2016. Sampel yang digunakan adalah 29 siswa kelas X TIPTL1 dan 29 X TIPTL3.

Prosedur Penelitian

Penelitian ini diawali dengan perumusan masalah yang berada di paket keahlian Teknik Instalasi Pemanfaatan Tenaga Listrik SMK Negeri 2 Yogyakarta, selanjutnya adalah pemilihan subyek penelitian yaitu kelas X TIPTL1 dan X TIPTL3. Desain yang digunakan pada penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Sebelum pengambilan data dilakukan, dilakukan pengembangan terhadap konten *e-learning* menggunakan Edmodo. Pada penelitian ini hanya dilakukan pengembangan materi saja dan tidak melakukan pengemangan

terhadap sistem *e-learning*. Sebelum dilakukan perlakuan kelompok kontrol maupun eksperimen diberikan soal *pretest*. Langkah selanjutnya pemberian perlakuan di kelompok eksperimen menggunakan metode *blended learning*, sedangkan pada kelompok kontrol menggunakan *teacher centered learning*. Langkah selanjutnya diberikan *posttest* di kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen. Langkah yang terakhir adalah data dianalisis dan dibuat simpulan hasil penelitian.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data yang diperoleh pada penelitian ini adalah hasil belajar aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor kelas kontrol dan kelas eksperimen. Instrumen yang digunakan adalah instrumen tes dan nontes. Instrumen tes digunakan untuk mengukur hasil belajar aspek kognitif. Instrumen nontes observasi untuk mengukur hasil belajar aspek afektif dan instrumen nontes observasi unjuk kerja untuk mengukur hasil belajar aspek psikomotor.

Teknik pengumpulan data yang digunakan tes yang berupa *pretest* dan *posttest*, serta nontes berupa penilaian sikap dan penilaian unjuk kerja. Pengumpulan data dilakukan pada kedua kelas dengan materi yang sama. Hasil nilai rata-rata hasil belajar aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor kelas eksperimen yang menggunakan metode *blended learning* akan dibandingkan dengan hasil nilai rata-rata kelas kontrol yang menggunakan *teacher centered learning*.

Teknik Analisa Data

Teknik analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif untuk mengetahui kecenderungan data. Uji-t untuk mengetahui perbedaan signifikan antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Uji N-Gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar aspek kognitif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data yang diperoleh adalah hasil *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen, *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen, hasil penilaian sikap kelas kontrol dan kelas eksperimen, serta hasil penilaian unjuk kerja kelas kontrol dan kelas eksperimen. Data hasil penelitian dideskripsikan meliputi nilai maksimum, nilai minimum, mean, dan simpangan baku.

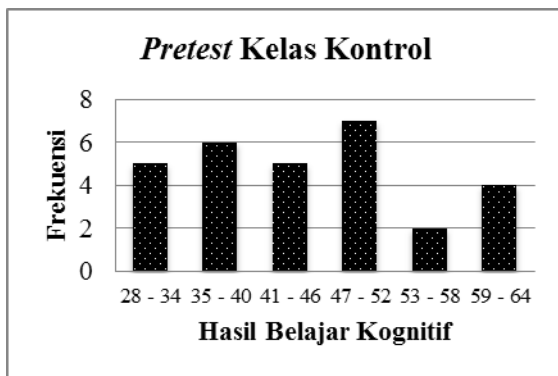
Penilaian hasil belajar mencakup ketiga aspek yaitu aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor siswa. Hasil belajar aspek kognitif diukur melalui soal tes pilihan ganda yang berjumlah 25 soal, terdiri dari soal mudah berjumlah 12 item dan soal sedang berjumlah 13 item. Hasil belajar aspek afektif diukur melalui penilaian sikap saat proses pembelajaran yang dilakukan oleh satu orang observer, instrumen penilaian sikap terdiri dari 5 indikator. Hasil belajar aspek psikomotor diukur melalui penilaian unjuk kerja saat proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti, instrumen penilaian unjuk terdiri dari 4 indikator. Perhitungan data hasil tes pilihan ganda aspek kognitif bernilai 0 untuk jawaban salah dan 4 untuk jawaban benar. Berikut hasil perhitungan *pretest* untuk kelas kontrol maupun kelas eksperimen dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Belajar *Pretest* Siswa

Hasil Perhitungan	<i>Pretest</i> kelas	
	Kontrol	Eksperimen
Rata-rata	45,10	43,72
Simpangan Baku	10,02	7,63
Nilai Tertinggi	64	56
Nilai Terendah	28	32

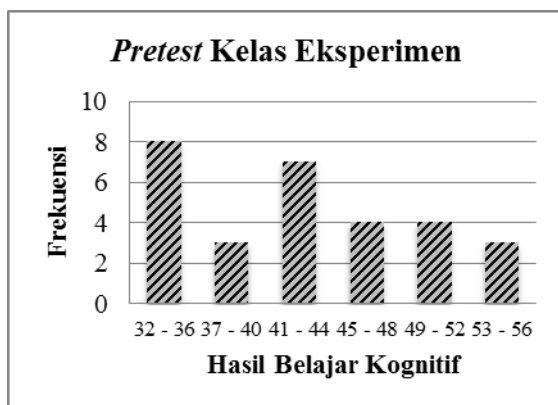
Berdasarkan Tabel 2, dapat diketahui nilai rata – rata (*mean*) *pretest* kelas kontrol dengan *teacher centered learning* adalah 45,10 dan simpangan bakunya adalah 10,02. Nilai maksimum 64 dan nilai minimum 28. Hasil perhitungan untuk nilai rata – rata (*mean*) *pretest* kelas eksperimen dengan metode *blended learning* adalah 43,72 dan simpangan bakunya adalah 7,63. Nilai maksimum 56 dan nilai minimum 32. Diagram batang frekuensi nilai

pretest kelas kontrol dan eksperimen masing – masing ditunjukkan pada Gambar 1 dan Gambar 2.



Gambar 1. Frekuensi Nilai *Pretest* Kelas Kontrol

Hasil nilai *pretest* kelas kontrol pada Gambar 1, diketahui perolehan nilai antara 28-24 sejumlah 5 siswa, antara 35-40 sejumlah 6 siswa, antara 41-46 sejumlah 5 siswa, antara 47-52 sejumlah 7 siswa, antara 53-58 sejumlah 2 siswa, dan antara 59-40 sejumlah 4 siswa dengan jumlah siswa sebanyak 29 siswa.



Gambar 2. Frekuensi Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen

Hasil nilai *pretest* kelas eksperimen pada Gambar 2, diketahui perolehan nilai antara 32-36 sejumlah 8 siswa, antara 37-40 sejumlah 3 siswa, antara 41-44 sejumlah 7 siswa, antara 45-48 sejumlah 4 siswa, antara 49-52 sejumlah 4 siswa, dan antara 53-56 sejumlah 3 siswa dengan jumlah siswa sebanyak 29 siswa.

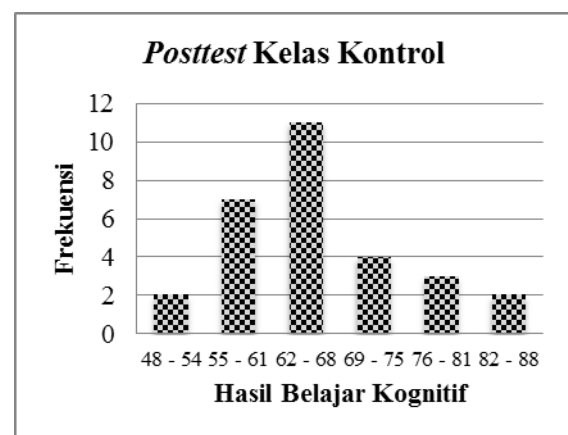
Setelah dilakukan *pretest* pada kedua kelas, selanjutnya adalah pemberian *treatment* untuk kelas eksperimen, kemudian dilakukan pengujian *posttest* pada kedua kelas untuk mengetahui perbedaan pencapaian hasil belajar antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Berikut hasil perhitungan *posttest* untuk kelas kontrol maupun kelas eksperimen dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Belajar *Posttest* Siswa

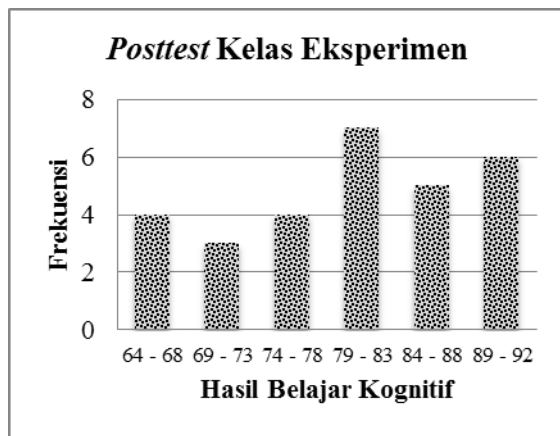
Hasil Perhitungan	Posttest kelas	
	Kontrol	Eksperimen
Rata-rata	66,48	79,45
Simpangan Baku	9,16	7,462
Nilai Tertinggi	88	92
Nilai Terendah	48	64

Berdasarkan Tabel 3, dapat diketahui nilai rata – rata (*mean*) *posttest* kelas kontrol dengan *teacher centered learning* adalah 66,48 dan simpangan bakunya adalah 9,16. Nilai maksimum 88 dan nilai minimum 48. Hasil perhitungan untuk nilai rata – rata (*mean*) *posttest* kelas eksperimen dengan metode *blended learning* adalah 79,45 dan simpangan bakunya adalah 7,462. Nilai maksimum 92 dan nilai minimum 64. Diagram batang frekuensi nilai *posttest* kelas kontrol dan eksperimen masing – masing ditunjukkan pada Gambar 3 dan Gambar 4.



Gambar 3. Frekuensi Nilai *Posttest* Kelas Kontrol

Hasil nilai *posttest* kelas kontrol pada Gambar 3, diketahui perolehan nilai antara 48-54 sejumlah 2 siswa, antara 55-61 sejumlah 7 siswa, antara 62-68 sejumlah 11 siswa, antara 69-75 sejumlah 4 siswa, antara 76-81 sejumlah 3 siswa, dan antara 82-88 sejumlah 2 siswa dengan jumlah siswa sebanyak 29 siswa.



Gambar 4. Frekuensi Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen

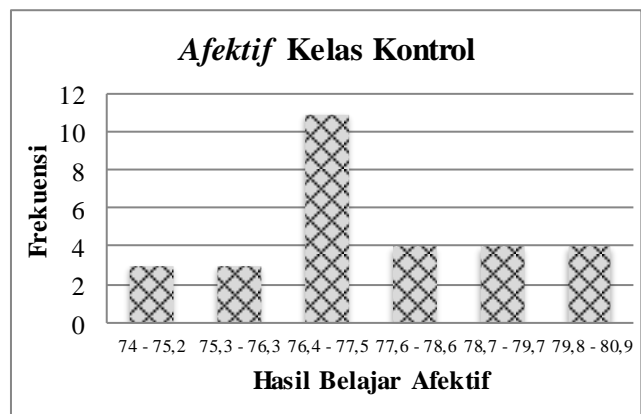
Hasil nilai *posttest* kelas eksperimen pada Gambar 4, diketahui perolehan nilai antara 64-68 sejumlah 4 siswa, antara 69-73 sejumlah 3 siswa, antara 74-78 sejumlah 4 siswa, antara 79-83 sejumlah 7 siswa, antara 84-88 sejumlah 5 siswa, dan antara 89-92 sejumlah 2 siswa dengan jumlah siswa sebanyak 29 siswa.

Data hasil belajar siswa aspek afektif diperoleh dengan menggunakan penilaian sikap. Penilaian sikap tersebut terdiri dari 5 indikator dengan rentang skor 1-4. Hasil perhitungan dapat di lihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Belajar Siswa Aspek Afektif

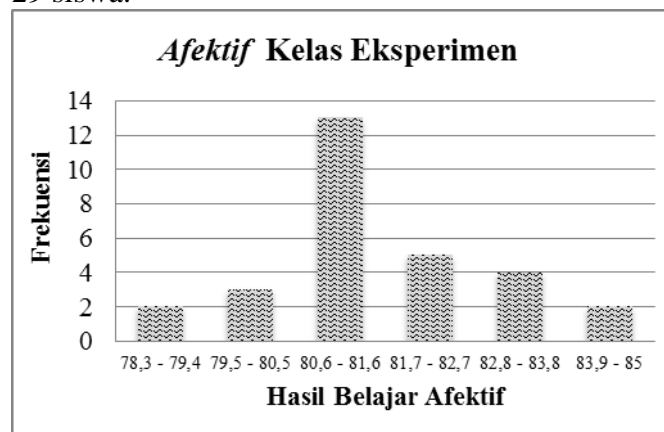
Hasil Perhitungan	Afektif kelas	
	Kontrol	Eksperimen
Rata-rata	77,53	81,72
Simpangan Baku	1,75	1,48
Nilai Tertinggi	80,83	85
Nilai Terendah	74,17	78,33

Berdasarkan Tabel 4, dapat diketahui nilai rata – rata (*mean*) hasil belajar aspek afektif kelas kontrol dengan *teacher centered learning* adalah 77,53 dan simpangan bakunya adalah 1,75. Nilai maksimum 80,83 dan nilai minimum 74,17. Hasil perhitungan untuk nilai rata – rata (*mean*) hasil belajar ranah psikomotorik kelas eksperimen dengan metode *blended learning* adalah 81,72, dan simpangan bakunya adalah 1,48. Nilai maksimum 85 dan nilai minimum 78,33. Diagram batang frekuensi nilai *post-test* kelas kontrol dan eksperimen masing – masing ditunjukkan pada Gambar 5 dan Gambar 6.



Gambar 5. Frekuensi Nilai Afektif Kelas Kontrol

Hasil nilai afektif kelas kontrol pada Gambar 5, diketahui perolehan nilai antara 74-75,2 sejumlah 3 siswa, antara 75,3-76,3 sejumlah 3 siswa, antara 76,4-77,5 sejumlah 11 siswa, antara 77,6-78,6 sejumlah 4 siswa, antara 78,7-79,7 sejumlah 4 siswa, dan antara 79,8-80,9 sejumlah 4 siswa dengan jumlah siswa sebanyak 29 siswa.



Gambar 6. Frekuensi Nilai Afektif Kelas Eksperimen

Hasil nilai afektif kelas eksperimen pada Gambar 6, diketahui perolehan nilai antara 78,3-79,4 sejumlah 2 siswa, antara 79,5-80,5 sejumlah 3 siswa, antara 80,6-81,6 sejumlah 13 siswa, antara 81,7-82,7 sejumlah 5 siswa, antara 82,8-83,8 sejumlah 4 siswa, dan antara 83,9-85 sejumlah 2 siswa dengan jumlah siswa sebanyak 29 siswa.

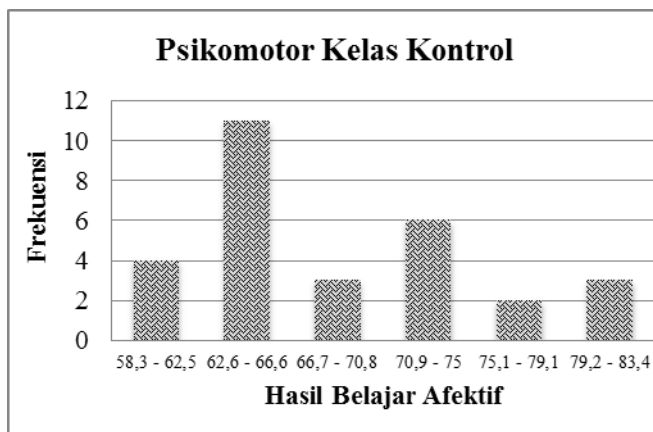
Data hasil belajar siswa aspek psikomotor diperoleh dengan menggunakan penilaian unjuk kerja. Penilaian unjuk kerja tersebut terdiri dari 4 indikator dengan rentang

skor 1-4. Hasil perhitungan dapat di lihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Belajar Siswa Aspek Psikomotor

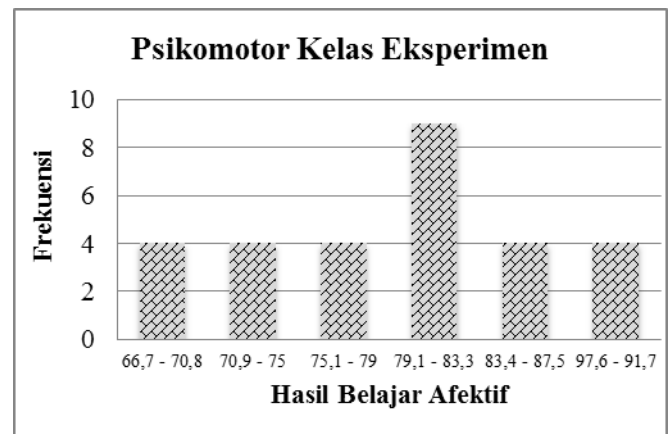
Hasil Perhitungan	Psikomotor kelas	
	Kontrol	Eksperimen
Rata-rata	69,25	80,17
Simpangan Baku	6,92	6,79
Nilai Tertinggi	83,33	91,67
Nilai Terendah	58,33	66,67

Berdasarkan Tabel 5, dapat diketahui nilai rata – rata (*mean*) hasil belajar aspek psikomotor kelas kontrol dengan *teacher centered learning* adalah 69,25 dan simpangan bakunya adalah 6,92. Nilai maksimum 83,33 dan nilai minimum 58,33. Hasil perhitungan untuk nilai rata – rata (*mean*) hasil belajar ranah psikomotorik kelas eksperimen dengan metode *blended learning* adalah 80,17, dan simpangan bakunya adalah 6,79. Nilai maksimum 91,67 dan nilai minimum 66,67. Diagram batang frekuensi nilai *post-test* kelas kontrol dan eksperimen masing – masing ditunjukkan pada Gambar 7 dan Gambar 8.



Gambar 7. Frekuensi Nilai Psikomotor Kelas Kontrol

Hasil nilai psikomotor kelas kontrol pada Gambar 7, diketahui perolehan nilai antara 58,3-62,5 sejumlah 4 siswa, antara 62,6-66,6 sejumlah 11 siswa, antara 66,7-70,8 sejumlah 3 siswa, antara 70,9-75 sejumlah 6 siswa, antara 75,1-79,1 sejumlah 2 siswa, dan antara 79,2-83,4 sejumlah 3 siswa dengan jumlah siswa sebanyak 29 siswa.



Gambar 8. Frekuensi Nilai Psikomotor Kelas Eksperimen

Hasil nilai psikomotor kelas eksperimen pada Gambar 8, diketahui perolehan nilai antara 66,7-70,8 sejumlah 4 siswa, antara 70,9-75 sejumlah 4 siswa, antara 75,1-79 sejumlah 4 siswa, antara 79,1-83,3 sejumlah 9 siswa, antara 83,4-87,5 sejumlah 4 siswa, dan antara 97,6-91,7 sejumlah 4 siswa dengan jumlah siswa sebanyak 29 siswa

Data hasil penelitian perlu dilakukan uji prasyarat sebelum dilakukan uji statistik selanjutnya, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Pengujian normalitas dilakukan untuk mengetahui normal tidaknya distribusi datanya, sedangkan homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan varians setiap kelompok data. Pengujian normalitas menggunakan teknik uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan program SPSS17. Data pengujian normalitas yaitu hasil belajar ranah kognitif dan hasil belajar ranah psikomotorik. Hasil pengujian normalitas dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas

Hasil Belajar Siswa	Sig.	Ket
<i>Pre-test</i> Kontrol	0,954	Normal
<i>Post-test</i> Kontrol	0,767	Normal
<i>Pre-test</i> Eksperimen	0,665	Normal
<i>Post-test</i> Eksperimen	0,53	Normal
Afektif Kontrol	0,648	Normal
Afektif Eksperimen	0,616	Normal
Psikomotor Kontrol	0,426	Normal
Psikomotor Eksperimen	0,881	Normal

Data hasil belajar dapat dikatakan berdistribusi normal apabila $D_{hitung} < D_{tabel}$ dengan taraf signifikansi $> 0,05$. Berdasarkan Prodi Pendidikan Teknik Elektro, Vol.6, No.2, Juli 2016: 37-46

Tabel 6, data hasil belajar aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor siswa bedistribusi normal. Uji homogenitas yang digunakan untuk mengetahui kesamaan varians menggunakan uji *levene* dengan berbantuan program SPSS17. Data pengujian homogenitas yaitu hasil belajar ranah kognitif dan ranah psikomotorik. Hasil pengujian homogenitas dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas

Hasil Belajar Siswa	Sig.	Keterangan
Kognitif	0,386	Homogen
Afektif	0,235	Homogen
Psikomotorik	0,760	Homogen

Data hasil belajar dapat dikatakan homogen apabila taraf signifikansi $> 0,05$. Berdasarkan Tabel 7, data hasil belajar aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor nilai signifikan $> 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua varian bersifat homogen. Langkah selanjutnya setelah uji prasyarat adalah uji hipotesis. Uji hipotesis ini untuk menguji dugaan sementara dan membandingkan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Pengujian hipotesis menggunakan uji-t menggunakan *software* SPSS 17.

Hipotesis pertama yang diuji adalah pencapaian hasil belajar hasil belajar siswa pada aspek kognitif yang mengikuti pembelajaran dengan metode *blended learning* lebih baik dari *teacher centered learning* pada kompetensi presentasi video mata pelajaran Simulasi Digital. Nilai t_{hitung} berdasarkan uji-t sebesar 5,910 sedangkan nilai t_{tabel} sebesar 1,671. Ho diterima apabila $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ atau nilai signifikannya $<$ dari 0,05. Berdasarkan perbandingan nilai t_{hitung} dan t_{tabel} diketahui bahwa nilai t_{hitung} berada diluar daerah penerimaan Ho dan nilai signifikannya $<$ 0,05, hasil tersebut menunjukkan bahwa pencapaian hasil belajar hasil belajar siswa pada aspek kognitif yang mengikuti pembelajaran dengan metode *blended learning* lebih baik dari *teacher centered learning* pada kompetensi presentasi video mata pelajaran Simulasi Digital. Hasil belajar siswa pada aspek kognitif siswa yang mengikuti pembelajaran metode *blended*

learning mempunyai rata-rata 79,44, dan siswa yang mengikuti pembelajaran *teacher centered learning* mempunyai rata-rata 66,48. Berdasarkan uji N-Gain didapatkan hasil bahwa kelas eksperimen memiliki peningkatan yang lebih tinggi dari kelas kontrol. N-Gain kelas kontrol sebesar 0,39 dan kelas eksperimen sebesar 0,64. Nilai *gain* kedua kelas termasuk dalam kategori sedang namun nilai *gain* kelas eksperimen mendekati batas minimal kategori tinggi yaitu sebesar 0,71.

Hipotesis kedua yang diuji adalah pencapaian hasil belajar hasil belajar siswa pada aspek afektif yang mengikuti pembelajaran dengan metode *blended learning* lebih baik dari *teacher centered learning* pada kompetensi presentasi video mata pelajaran Simulasi Digital. Nilai t_{hitung} berdasarkan uji-t sebesar 9,880 sedangkan nilai t_{tabel} sebesar 1,671. Ho diterima apabila $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ atau nilai signifikannya $<$ dari 0,05. Berdasarkan perbandingan nilai t_{hitung} dan t_{tabel} diketahui bahwa nilai t_{hitung} berada diluar daerah penerimaan Ho dan nilai signifikannya $<$ 0,05, hasil tersebut menunjukkan bahwa pencapaian hasil belajar hasil belajar siswa pada aspek afektif yang mengikuti pembelajaran dengan metode *blended learning* lebih baik dari *teacher centered learning* pada kompetensi presentasi video mata pelajaran Simulasi Digital. Hasil belajar siswa pada aspek afektif siswa yang mengikuti pembelajaran metode *blended learning* mempunyai rata-rata 81,72, dan siswa yang mengikuti pembelajaran *teacher centered learning* mempunyai rata-rata 77,53.

Hipotesis ketiga yang diuji adalah pencapaian hasil belajar hasil belajar siswa pada aspek psikomotor yang mengikuti pembelajaran dengan metode *blended learning* lebih baik dari *teacher centered learning* pada kompetensi presentasi video mata pelajaran Simulasi Digital. Nilai t_{hitung} berdasarkan uji-t sebesar 6,063 sedangkan nilai t_{tabel} sebesar 1,671. Ho diterima apabila $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ atau nilai signifikannya $<$ dari 0,05. Berdasarkan perbandingan nilai t_{hitung} dan t_{tabel} diketahui bahwa nilai t_{hitung} berada diluar daerah penerimaan Ho dan nilai signifikannya $<$

0,05, hasil tersebut menunjukkan bahwa pencapaian hasil belajar hasil belajar siswa pada aspek psikomotor yang mengikuti pembelajaran dengan metode *blended learning* lebih baik dari *teacher centered learning* pada kompetensi presentasi video mata pelajaran Simulasi Digital. Hasil belajar siswa pada aspek psikomotor siswa yang mengikuti pembelajaran metode *blended learning* mempunyai rata-rata 80,17, dan siswa yang mengikuti pembelajaran *teacher centered learning* mempunyai rata-rata 69,25.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut : (1), Pencapaian hasil belajar hasil belajar siswa pada aspek kognitif yang mengikuti pembelajaran dengan metode *blended learning* lebih baik dari *teacher centered learning* pada kompetensi presentasi video mata pelajaran Simulasi Digital, dengan rerata siswa yang mengikuti metode *blended learning* lebih baik daripada siswa yang mengikuti *teacher centered learning* dari perhitungan uji-t diperoleh $t_{hitung} = 5,910 > t_{tabel} = 1,671$; sig= 0,000. Siswa kelas kontrol memiliki rata – rata nilai *posttest* sebesar 66,48 sedangkan kelas eksperimen sebesar 79,44. Peningkatan hasil belajar siswa aspek kognitif kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol, hal tersebut berdasarkan nilai *N-Gain* kelas eksperimen sebesar 0,64 sedangkan kelas kontrol sebesar 0,39. (2), Pencapaian hasil belajar hasil belajar siswa pada aspek afektif yang mengikuti pembelajaran dengan metode *blended learning* lebih baik dari *teacher centered learning* pada kompetensi presentasi video mata pelajaran Simulasi Digital, dengan rerata siswa yang mengikuti metode *blended learning* lebih baik daripada siswa yang mengikuti *teacher centered learning* dari perhitungan uji-t diperoleh $t_{hitung} = 9,880 > t_{tabel} = 1,671$; sig= 0,000. Siswa kelas kontrol memiliki rata – rata nilai afektif sebesar 77,53 sedangkan kelas eksperimen sebesar 81,72. (3), Pencapaian hasil belajar hasil belajar siswa pada aspek psikomotor yang mengikuti pembelajaran dengan metode *blended learning* lebih baik dari *teacher centered learning* pada

kompetensi presentasi video mata pelajaran Simulasi Digital, dengan rerata siswa yang mengikuti metode *blended learning* lebih baik daripada siswa yang mengikuti *teacher centered learning* dari perhitungan uji-t diperoleh $t_{hitung} = 6,063 > t_{tabel} = 1,671$; sig= 0,000. Siswa kelas kontrol memiliki rata – rata nilai psikomotor sebesar 69,25 sedangkan kelas eksperimen sebesar 80,17.

Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, saran yang perlu dipertimbangkan bagi guru sebagai berikut: (1) Pembelajaran dengan metode *blended learning* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran untuk pembelajaran presentasi video di SMK karena berpengaruh untuk meningkatkan kompetensi siswa. Bentuk dari *blended learning* yang dapat dengan mudah diimplementasikan pada pembelajaran presentasi video adalah *flipped classroom*. (2) Penerapan *flipped classroom* dalam pembelajaran menyebabkan siswa lebih siap dalam pembelajaran. (3) Penggunaan *teacher centered learning* dalam pembelajaran presentasi video sudah cukup untuk memperoleh hasil belajar siswa pada aspek afektif yang baik, namun untuk lebih meningkatkan hasil belajar siswa pada aspek afektif sebaiknya guru menerapkan metode *blended learning*. (3) Penerapan *flipped classroom* cocok untuk diterapkan pada pembelajaran yang mengajarkan tata cara atau prosedur, dikarenakan siswa dapat mengulaang kembali materi pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Saran bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian terkait *blended learning* sebagai berikut: (1) Implementasi dari *blended learning* dalam pembelajaran di kelas haruslah disesuaikan dengan materi pembelajaran. (2) Peneliti harus menyesuaikan antara bentuk dari *blended learning* dengan kebijakan sekolah agar implementasi *blended learning* berlangsung dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmet Basal. (2015). The Implementation Of Flipped Classroom In Foreign Language Teaching. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 25(4), 28-34
- Ariesto Hadi S. (2012). *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Heng Ngee Mok. (2014). The Flipped Classroom. *Journal of Information Systems Education*, 25(1), 7-11
- Ilham P. Priyadi, dkk. (2013). *Simulasi Digital Jilid 1*. Jakarta: Kementrian Pendidikan & Kebudayaan
- Manning, S & Johnson, K. E. (2011). *The Technology Toolbelt for Teaching*. San Fracisco: Jossey-Bass
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 70 Tahun 2013 Tentang *Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan*. Jakarta
- Staker, H. & Horn, M. B., (2012). *Classifying K-12 blended learning*. Diakses tanggal 20 Desember 2015 dari <http://www.christenseninstitute.org/wp-content/uploads/2013/04/Classifying-K-12-blended-learning.pdf>
- Stein, J. & Graham, C. R. (2014). *Essentials for Blended Learning: A Standards-Based Guide*. New York: Routledge
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang *Sistem Pendidikan Nasional*. 8 Juli 2003. Lembar Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 4301. Jakarta.
- Wina Sanjaya. (2013). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana