

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN PERHATIAN DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL KELAS X AUDIO VIDEO I SMK NEGERI 3 WONOSARI

THE IMPLEMENTATION OF BLENDED LEARNING MODEL TO IMPROVE STUDENT ATTENTION AND STUDY RESULT OF DIGITAL SIMULATION LESSON FOR X GRADE AUDIO VIDEO I CLASS AT SMKN 3 WONOSARI.

Oleh: Ayu Siti Farha; Pembimbing: Drs. Totok Sukardiyono, M.T
Pendidikan Teknik Elektronika, FT UNY
12502241002@student.uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi dari model pembelajaran *Blended Learning* dalam (1) peningkatan perhatian siswa dan (2) peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Simulasi Digital di kelas X Audio Video SMK Negeri 3 Wonosari. Jenis penelitian yang dilakukan yaitu penelitian tindakan kelas yang menggunakan model Kemmis & Mc.Taggart dan setiap siklus meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Metode yang digunakan dalam analisis data yaitu metode analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata persentase perhatian siswa pada siklus I sebesar 64,87% dan meningkat menjadi 78,67% pada siklus II. Hasil belajar siswa pada siklus I diketahui rata-rata sebesar 69 dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 85. Penelitian berhenti pada siklus II karena target pada peningkatan perhatian dan hasil belajar siswa telah tercapai. Berdasarkan uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa implementasi model pembelajaran *blended learning* dapat meningkatkan perhatian dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran simulasi digital kelas X Audio Video I SMK Negeri 3 Wonosari.

Kata Kunci: *Blended Learning*, Perhatian Siswa, Hasil Belajar, Simulasi Digital

Abstract

The objective of this research is to know about improving student attention and study result of X grade Audio Video I class in Digital Simulation lesson at SMKN 3 Wonosari using Blended Learning model. This research is a Classroom Action Research and the design experiment is Kemmis & Mc.Taggart which consist of planning, action, observation and reflection. The data was collected used observation, study result test and documentation. The data analysis method is qualitative descriptive analysis. The result shows that average percentage of student attention at the first cycle is 64,87% and increase to 78,67% in the second cycle. The study result in the first cycle is known by an average of 69 and increase in the second cycle to 85. This research had been stopped at second cycle because the target of the improving student attention and study result are achieved. Based on the result of this research it concluded that the implementation of Blended Learning model can improve the student attention and study result of Digital Simulation lesson for X grade Audio Video I class at SMKN 3 Wonosari.

Keyword: *Blended Learning*, Student Attention, Study Result, Digital Simulation

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia merupakan aspek penting yang bertujuan untuk mengembangkan semua potensi yang ada pada peserta didik. Selama proses pembelajaran, peran aktif guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik sangat diperlukan. Peran aktif yang

baik dari siswa dan guru akan menghasilkan keberhasilan belajar yang maksimal. Sebaliknya, jika salah satu pihak baik dari pendidik dan peserta didik tidak berperan aktif, maka keberhasilan belajar kurang bisa maksimal.

Pendidik hendaknya berusaha untuk meningkatkan kemampuan afektif, kognitif dan

psikomotorik. Kemampuan afektif, kognitif dan psikomotorik dapat ditingkatkan melalui proses belajar. Proses belajar merupakan hal yang dialami siswa, suatu respons terhadap segala pembelajaran yang diprogramkan oleh guru. Untuk meningkatkan kemampuan afektif, kognitif dan psikomotorik tersebut, guru harus bisa menarik perhatian siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal yang sudah dilakukan peneliti di kelas X Audio Video I SMK Negeri 3 Wonosari pada bulan Agustus 2015 dan November 2015, ditemukan beberapa kondisi yang tidak mendukung dalam proses pembelajaran, diantaranya: pertama, kurangnya perhatian siswa. Hal ini terlihat dari peserta didik yang pasif. Hasil observasi yang diperoleh, dari 31 peserta didik, hanya 5 orang saja yang aktif mengajukan pertanyaan kepada guru. Kedua, guru masih menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi, sehingga pembelajaran terpusat pada guru dan cenderung monoton. Faktor-faktor seperti itu mempengaruhi hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan adanya peserta didik di kelas X Audio Video I yang belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang sudah ditetapkan yaitu 75. Hal seperti itu akan terus terjadi jika peserta didik masih kurang memberikan perhatian terhadap materi yang diberikan guru.

Permasalahan-permasalahan di atas menunjukkan bahwa kurangnya perhatian menyebabkan hasil belajar siswa tidak maksimal. Mencermati permasalahan tersebut, peneliti ingin melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran sehingga dapat membantu guru dalam meningkatkan perhatian dan hasil belajar siswa. Salah satu alternatif tepat yang dapat

dikembangkan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan diterapkannya model pembelajaran *Blended Learning*. Menurut peneliti, model pembelajaran *Blended Learning* dipilih karena sesuai dengan kebutuhan siswa. Sesuai yang dimaksud disini adalah siswa menginginkan guru untuk lebih kreatif dan inovatif ketika mengajar di dalam kelas. Dengan adanya fasilitas *e-learning* dan digabungkan dengan metode mengajar guru di dalam kelas, siswa akan lebih tertarik untuk mempelajari materi.

Rumusan masalah penelitian yaitu apakah model pembelajaran *Blended Learning* meningkatkan perhatian dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Simulasi Digital kelas X Audio Video I SMK Negeri 3 Wonosari?

Berkaitan dengan perhatian, perhatian merupakan kemauan terhadap perbuatan yang mendorong seseorang untuk cenderung atau merasa tertarik kepada aktivitas atau situasi yang sedang dialami. Dalam hal ini, siswa yang memiliki perhatian tinggi dalam proses pembelajaran di kelas, akan cenderung mengerti dengan materi yang disampaikan oleh guru. Abu Ahmadi (2003) menyebutkan faktor – faktor yang mempengaruhi di dalam pembelajaran salah satunya adalah faktor internal. Faktor internal meliputi : faktor jasmaniah dan faktor psikologis. Perhatian merupakan salah satu hal yang ada di dalam faktor psikologis. Maka dari itu perhatian memiliki peranan yang sangat penting di dalam proses pembelajaran.

Husamah (2014) menyebutkan bahwa *Blended Learning* merupakan kombinasi antara model pembelajaran tatap muka (*face to face*) dengan model pembelajaran berbasis *e-learning*. Model pembelajaran ini memfasilitasi peserta

didik selama proses pembelajaran. Dengan menerapkan model *Blended Learning*, maka akan terjadi perubahan, dimana proses belajar tidak hanya mendengarkan uraian materi dari guru tetapi siswa dapat menggunakan fasilitas e-learning yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Dengan diterapkannya model *Blended Learning* ini, diharapkan dapat membuat siswa lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan belajar di dalam maupun luar kelas.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti bermaksud melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran *Blended Learning* untuk Meningkatkan Perhatian dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X Audio Video I SMK Negeri 3 Wonosari”.

METODE PENELITIAN

Penelitian dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran *Blended Learning* Untuk Meningkatkan Perhatian dan Hasil Belajar Siswa Kelas X Audio Video I SMK Negeri 3 Wonosari” ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR). Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan guru di dalam kelas. Arikunto (2006) menyebutkan penelitian tindakan kelas merupakan rangkaian riset dan tindakan yang berlangsung berulang – ulang untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Terdapat beberapa langkah dalam melaksanakan penelitian di dalam kelas. Langkah pertama yaitu merencanakan, kedua yaitu melaksanakan, ketiga yaitu mengamati dan yang terakhir yaitu merefleksikan. Merefleksikan yang dimaksud adalah merefleksi tindakan secara kolaboratif dan

Implementasi Model Pembelajaran (Ayu Siti Farha) 3 partisipatif dengan tujuan memperbaiki kondisi pembelajaran dalam kelas sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 3 Wonosari Jalan Pramuka Tawarsari No.08 Gunungkidul Yogyakarta dan dilaksanakan pada saat tahun ajaran baru 2015/2016 tanggal 3 Maret 2016 – 31 Maret 2016.

Subjek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas X Jurusan Audio Video I SMK Negeri 3 Wonosari yang berjumlah 31 siswa. Obyek penelitian ini adalah pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran Simulasi Digital dengan model pembelajaran *Blended Learning* untuk meningkatkan perhatian dan hasil belajar siswa.

Jenis Tindakan

Menurut Kemmis dan Mc Taggart, penelitian tindakan kelas dilakukan melalui proses yang dinamis dan komplementari yang terdiri dari empat bagian yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

Teknik dan Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah: 1) Lembar observasi digunakan untuk mengetahui informasi atau data tentang respon terutama perhatian siswa di dalam proses pembelajaran. 2) Lembar tes hasil belajar untuk mengetahui hasil belajar siswa, 3) Dokumentasi untuk mendokumentasikan pembelajaran di dalam kelas.

Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini, analisis data menggunakan teknik analisis data deskriptif

kualitatif. Data yang dianalisis pada pertemuan ini meliputi data yang diperoleh melalui observasi dan dokumentasi. Data yang diperoleh dari hasil observasi direduksi dengan memilih data yang penting dan membuang informasi yang tidak penting. Selanjutnya data yang telah direduksi disajikan ke dalam pola tertentu agar lebih mudah dibaca. Langkah terakhir yaitu menyimpulkan data dengan memilih informasi-informasi yang penting tanpa menyertakan informasi yang tidak penting.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Observasi dilakukan sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas, terlebih dahulu dilaksanakan kegiatan pra siklus. Kegiatan pra siklus meliputi kegiatan observasi kelas dan menyamakan persepsi antara peneliti dan guru mata pelajaran simulasi digital. Pada siklus I telah diterapkan model pembelajaran *Blended Learning*, rata-rata perhatian siswa pada siklus I mencapai 64,87% dan pada akhir siklus II telah diketahui rata-rata perhatian siswa sebesar 78,67%. Sehingga hipotesis pertama dapat dibuktikan yaitu model pembelajaran *Blended Learning* dapat meningkatkan perhatian belajar siswa kelas X Audio Video I pada pembelajaran Simulasi Digital.



Gambar 1. Grafik Perhatian Siswa Siklus I dan Siklus II

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran *Blended Learning* dapat meningkatkan perhatian siswa kelas X Audio Video I pada mata pelajaran simulasi digital di SMK N 3 Wonosari.

Pada siklus I rata-rata hasil belajar siswa yang diperoleh adalah 69. Dan hasil belajar mengalami peningkatan pada siklus II dengan rata-rata hasil belajar yang diperoleh sebesar 85.. Sehingga hipotesis kedua dapat dibuktikan yaitu implementasi model pembelajaran *Blended Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Audio Video I pada pembelajaran Simulasi Digital di SMK N 3 Wonosari.

Tabel 1. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II.

Hasil Belajar Siswa	Siklus I	Siklus II
Nilai Tertinggi	88	100
Nilai Terendah	40	68
Rata-rata	69	85
Jumlah siswa tuntas	11	28
Persentase Ketuntasan	35,48%	90,32%

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Model pembelajaran *Blended Learning* dapat meningkatkan perhatian siswa kelas X Audio Video SMK Negeri 3 Wonosari pada mata pelajaran simulasi digital. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase skor perhatian siswa sebesar 13,8% dari 64,87%

pada siklus I dan meningkat menjadi 78,67% pada siklus II.

2. Peningkatan perhatian siswa kelas X Audio Video I SMK Negeri 3 Wonosari juga diikuti dengan peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran simulasi digital. Nilai rata-rata *post test* sebesar 69 dengan persentase ketuntasan 34,58% dan jumlah siswa yang mencapai nilai KKM sebanyak 11 siswa. Sedangkan pada siklus II hasil belajar meningkat menjadi 85 dengan persentase ketuntasan 90,32% dan jumlah siswa yang mencapai nilai KKM sebanyak 28 siswa.

Saran

Setelah melaksanakan penelitian di SMK Negeri 3 Wonosari, peneliti perlu memberikan saran agar dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk perbaikan proses pembelajaran atau bahan rujukan pada penelitian selanjutnya.

Bagi Guru

- a. Guru perlu menguasai penggunaan *e-learning* yang sudah tersedia dan menyediakan materi semenarik mungkin agar siswa lebih tertarik untuk mengaksesnya.
- b. Guru perlu memberikan tutorial penggunaan *e-learning* agar siswa lebih maksimal dalam penggunaan.
- c. Guru perlu memacu siswa agar lebih berani bertanya mengenai mata pelajaran simulasi digital

Bagi Peserta didik

- a. Peserta didik harus aktif mencari materi dan belajar dari sumber-sumber lain.
- b. Peserta didik perlu meningkatkan aktivitas belajarnya.

Bagi Peneliti lain

- a. Peneliti perlu menyamakan persepsi dengan guru mengenai pendekatan pembelajaran Blended Learning agar kedepannya tidak menemukan kesulitan ketika melakukan penelitian.
- b. Peneliti perlu melakukan observasi awal untuk meyakinkan kemampuan siswa dan kesiapan guru.

DAFTAR PUSTAKA

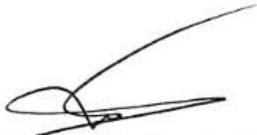
- Arikunto, Suharsimi & Supardi, dkk. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Ahmadi, Abu. (2003). *Psikologi Umum*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Husamah. (2014). *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.

Menyetujui,

Yogyakarta, Juli 2016

Penguji Utama,

Dosen Pembimbing,



Djoko Santoso, M.Pd

NIP. 19580422 198403 1 002



Drs. Totok Sukardiyono, M.T

NIP. 19670930 199303 1 005