

Application of Blended Learning Model to Improve Mathematics Learning Outcomes of Class XA MPLB SMK Negeri 3 Banjarmasin

Ketut Sutame

SMK Negeri 3 Banjarmasin

Email: ahsanul1977@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this research is to improve student learning outcomes for Class XA MPLB SMK Negeri 3 Banjarmasin through the implementation of Blended learning. The type of research used in this research is classroom action research. The subjects of this study were 31 students of class XA MPLB in the Odd Semester of the 2021/2022 Academic Year. Data collection techniques used in this research were tests and observations. The research data obtained were analyzed descriptively using simple descriptive statistics. In cycle I, classical completeness was achieved by 87%, while in cycle II, classical completeness reached 100%. Because it has achieved an increase in mastery of at least 80%, it can be concluded that the treatment given is able to improve student learning outcomes in class XA MPLB SMK Negeri 3 Banjarmasin.

Keywords : Blended Learning, learning outcomes

PENDAHULUAN

Selama pandemi covid-19, praktis pembelajaran yang dilakukan di SMK Negeri 3 Banjarmasin didominasi oleh pembelajaran daring. Demikian juga saat pemerintah menerapkan kebijakan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTMT), banyak kendala yang ditemui. Tidak hanya guru, siswa lebih banyak masalah yang ditemukan dalam pengelolaan pembelajaran daring yang dilakukan oleh guru. Berdasarkan hasil pengamatan serta yang dialami oleh peneliti (guru) ada berbagai permasalahan yang muncul. Pertama, motivasi belajar siswa rendah. Pada saat pelajaran matematika, ditemukan siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru guru bahkan ada ditemukan siswa yang melamun saat pelajaran berlangsung. Adanya pembelajaran daring yang monoton akibat belum maksimalnya pengelolaan daring. Guru hanya unggah catatan kemudian diakhiri dengan pemberian tugas atau latihan. Begitu pola pembelajaran yang dilakukan secara terus-menerus. Kedua, rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran daring. Hal itu terlihat dari partisipasi siswa saat menyelesaikan tugas Lembar Kerja Siswa tak sampai 80% siswa mengumpulkan LKS tersebut. Hal ini akibat dari motivasi yang rendah pada siswa untuk melakukan pembelajaran secara mandiri. Ketiga, kurang maksimalnya hasil belajar pada siswa. Masih ditemukan ketuntasan belajar secara klasikal kurang dari 70%. Ini merupakan efek domino dari pembelajaran daring dari berbagai masalah yang ditemui oleh siswa. Jika dibiarkan terus terjadi, maka akan berakibat fatal pada siswa dan guru. Hal ini akan dapat menyebabkan paradigma pembelajaran baru yakni konsep merdeka belajar serta merdeka mengajar hanya tinggal sebuah konsep semata.

Para ahli pendidik menyebut kombinasi atau unifikasi pembelajaran daring (online) dengan pembelajaran luring atau tatap muka (*face to face*) disebut dengan *blended learning*. Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dari berbagai negara memberikan respon positif pada

penggunaan model pembelajaran *blended learning* ini. Pembelajaran *blended learning* mampu meningkatkan pengalaman belajar siswa (Poon, 2013), mampu meningkatkan hasil belajar siswa (Irman, 2021), pembelajaran *blended learning* ini sangat cocok diterapkan pada sekolah kejuruan (Sahin, 2010).

Pembelajaran abad 21 merupakan pembelajaran yang didesain untuk generasi abad 21 agar generasi tersebut mampu mengikuti perubahan paradigma industri dengan melibatkan kecanggihan teknologi yang digunakan. Maka wajiblah generasi abad 21 memiliki sejumlah keterampilan yakni *creativity and innovation, critical thinking and problem solving, communication dan collaboration* (Imanulloh, 2021). Menurut BNSP, pembelajaran abad 21 memiliki tujuan pendidikan yakni untuk mewujudkan cita-cita bangsa, yaitu masyarakat bangsa Indonesia yang sejahtera dan bahagia, dengan kedudukan yang terhormat dan setara dengan bangsa lain dalam dunia global, melalui pembentukan masyarakat yang terdiri dari sumber yang berkualitas, yaitu pribadi yang mandiri, kemauan dan berkemampuan untuk mewujudkan cita-cita bangsanya (Tama, 2018).

Berikut beberapa prinsip dasar dari pembelajaran abad 21 menurut Syahputra (Rifa Hanifa Mardiyah, 2021).

a) *Instruction should be student-centered*

Peserta didik dalam pembelajaran abad 21 merupakan subjek bukan objek. Peserta didik aktif dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya dalam pembelajaran. Guru selaku fasilitator memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan dalam pembelajaran.

b) *Education should be collaborative*

Guru harus memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berbagai serta menyelesaikan masalah dalam pembelajaran secara berkelompok. Adanya perbedaan karakteristik pada kelompok-kelompok pembelajaran di sekolah semakin menambah pengalaman pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik.

c) *Learning should have context*

Pembelajaran abad 21 mengharuskan guru memberikan pembelajaran yang bermakna sesuai dengan konteks dalam kehidupan sehari-hari pada peserta didik. Pembelajaran kontekstual bertujuan agar peserta didik mampu menemukan makna, nilai, dan keyakinannya atas apa yang telah dipelajarinya kemudian mengimplementasikannya ke dalam dunia nyata.

d) *Schools should be integrated with society*

Pendidik harus benar-benar mempersiapkan peserta didik yang bertanggung jawab dan peduli terhadap sekitar, maka dari itu sekolah seharusnya memfasilitasi peserta didiknya untuk terlibat dalam lingkungan sosial, hal ini bertujuan agar melatih peserta didik dalam kepekaan empati dan kepedulian sosialnya terhadap lingkungan sekitar.

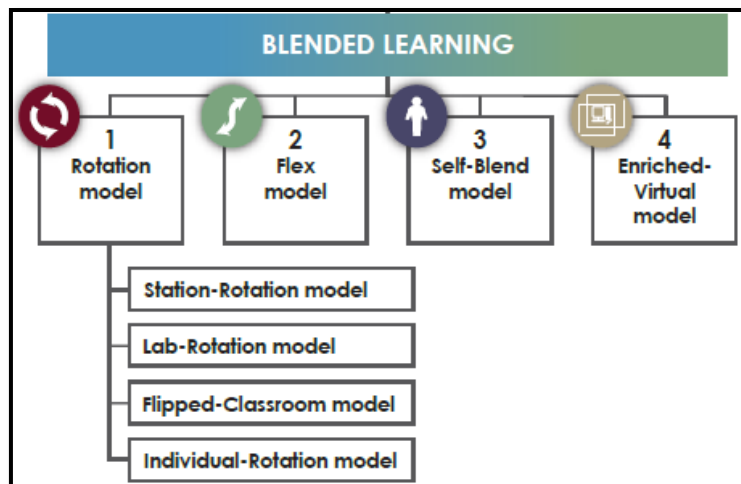
Adanya pandemi covid 19 serta adanya perubahan paradigma pembelajaran, mewajibkan guru harus benar-benar mendesain pembelajaran sedemikian-rupa hingga benar-benar memberikan efek positif pada siswa. Salah satu model pembelajaran tersebut adalah *blended learning*. Hal selaras dengan rekomendasi yang diberikan oleh para ahli pembelajaran pada awal tulisan ini.

Menurut Banggur (Sari, 2021) menyatakan bahwa *blended learning* adalah suatu model pembelajaran *blended learning* yang mencakup pembelajaran dengan sistem tatap muka dan online (Sari, 2021). Driscoll (Sari, 2021) ada empat unsur dalam pembelajaran model *Blended learning* yaitu 1) *blended learning* pembelajaran yang menggabungkan berbagai teknologi dengan tujuan untuk mencapai tujuan pendidikan, 2) *blended learning* menggabungkan berbagai teori belajar yakni behaviorisme, konstruktivisme dan kognitivisme diharapkan mampu mencapai tujuan pembelajaran, dengan atau tanpa teknologi, 3) *blended learning* mengunifikasi berbagai fasilitas teknologi website dari audio, visual, video dan lain sebagainya,

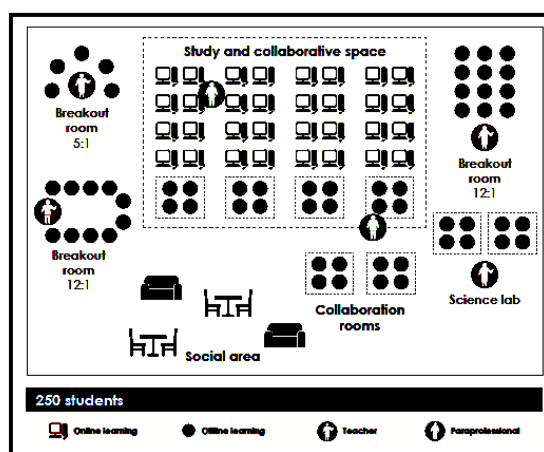
4) *blended learning* mengkombinasikan teknologi dan tugas untuk menghasilkan rekam jejak yang baik dalam pembelajaran. Menurut Heinze & Procter dalam (Sahin, 2010) model pembelajaran *blended learning* adalah suatu model yang mengatur lingkungan belajar yang difasilitasi dari gabungan yang efektif menyangkut model penyampaian, pembelajaran, gaya belajar berbasis pada komunikasi yang transparansi antara guru dan siswa. Rooney dalam (Sahin, 2010) mendefinisikan *blended learning* merupakan konsep pembelajaran hybrid yang mengintegrasikan sesi di kelas dengan pembelajaran konvensional dan elemen e-learning. Model pembelajaran *blended learning* adalah suatu sistem pembelajaran formal, dimana sebagian materi atau konten diunggah sedangkan bagian yang lain siswa memiliki kontrol terhadap waktu serta kecepatan melalui pembelajaran konvensional (Horn, 2012). Pada pembelajaran konvensional, guru akan menyesuaikan dengan kemampuan (kecepatan) siswa dalam menyerap pembelajaran hal ini berbeda jika materi tersebut diunggah secara online. sehingga seiMenurut Krasnova dalam (Volchenkova, 2016) menyebutkan bahwa *blended learning* adalah pendekatan pembelajaran yang mengkolaborasi teknik pembelajaran tatap muka dan interaktif secara online dimana kedua teknik ini merupakan korelasi yang tetap serta sistem yang terintegratif. Sedangkan menurut Graham, Allen & Ure, model pembelajaran *blended learning* itu berkaitan dengan tiga hal yakni (1) mengkombinasikan model pembelajaran, (2) mengkombinasikan metode pembelajaran dan (3) mengkombinasikan pembelajaran tatap muka langsung dengan pembelajaran online (Akbayin, 2012). Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *blended learning* adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang terintegratif yang melibatkan pembelajaran tatap muka serta pembelajaran online yang interaktif dalam meraih suatu tujuan pembelajaran.

Menurut pakar yang lainnya, paling tidak ada tiga hal keunggulan model *blended learning* yakni (Charles R. Graham, 2005), (1) pembelajaran lebih efektif, (2) peningkatan kenyamanan dan akses, dan (3) peningkatan efektivitas biaya. Dalam makalahnya Charles R. Graham juga mengambil dari berbagai sumber berkaitan tentang keunggulan dari *blended learning*. Keunggulan tersebut adalah (1) peningkatan strategi pembelajaran aktif yang digunakan ; (2) perubahan dari yang lebih berpusat pada guru menjadi berpusat pada peserta didik fokus; (3) penekanan yang lebih besar pada pembelajaran peer-to-peer; (4) perubahan cara sekolah untuk mengalokasikan waktu, memungkinkan untuk peningkatan pendampingan siswa secara individu. Menurut Poon (Poon, 2013) ada sejumlah keunggulan dari *blended learning*. Keunggulan tersebut adalah (1) mampu meningkatkan hasil belajar siswa, (2) *blended learning* mampu mengurangi angka putus sekolah, (3) peningkatan fleksibilitas akses ke pembelajaran yang memperkuat kemandirian siswa, (4) siswa dapat mengakses pembelajaran dimana saja dan kapanpun, (5) siswa dapat mengejar ketertinggalan pembelajaran. Selain itu, keunggulan dari *blended learning* yakni (1) sangat fleksibel dan nyaman dalam pembelajaran, (2) peningkatan hasil belajar, (3) peningkatan minat belajar, dan (4) interaksi pembelajaran yang berkualitas dengan biaya yang murah (Akbayin, 2012). Menurut Soekartawi (Nurlian Nasution, 2019) ada beberapa keunggulan dari *blended learning* yakni (a) Guru dapat dengan mudah menggunakan moda online untuk melakukan pembelajaran kapan saja dan dimana saja tanpa dibatasi oleh waktu dan tempat, (b) Adanya bahan pembelajaran secara online, guru dan siswa dapat mengetahui sejauh mana pembelajaran telah dilakukan, (c) Siswa dapat mengakses bahan ajar dengan mudah tanpa dibatasi oleh waktu dan tempat.

Menurut Heather Staker and Michael B. Horn ada beberapa model dari pembelajaran dari *blended learning*. Berikut pembagaian model yang dimaksud (Horn, 2012).

Gambar 1. Model-model *blended learning*

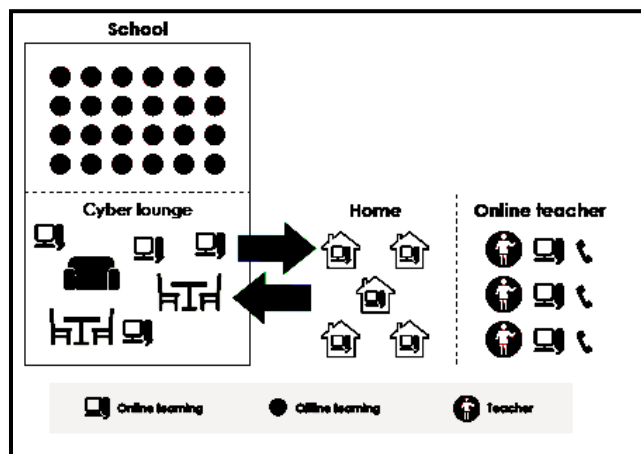
- 1) Model rotasi – program di mana dalam pembelajaran atau mata pelajaran tertentu (misalnya, matematika) siswa melakukan pembelajaran secara rotasi antara pembelajaran konvensional dan online secara bergantian yang diatur oleh guru. Cara lain mungkin termasuk kegiatan seperti: pengajaran kelompok kecil atau kelas penuh, proyek kelompok, les individu, dan penugasan manual.
- 2) Model fleksibel
Program di mana konten dan instruksi disampaikan terutama oleh Internet, siswa bergerak dengan jadwal yang disesuaikan secara individual di antara cara belajar, dan guru yang mencatat ada di tempat. Catatan Guru atau orang dewasa lainnya memberikan dukungan tatap muka secara fleksibel dan adaptif sesuai kebutuhan melalui kegiatan seperti instruksi kelompok kecil, proyek kelompok, dan bimbingan individu.



Gambar 2. Model fleksibel

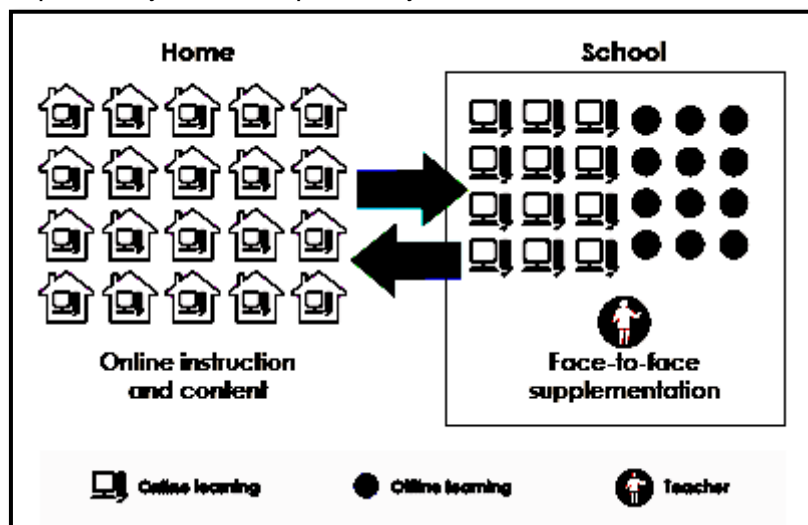
- 3) Model Self-Blend
Menggambarkan skenario dimana siswa memilih untuk mengambil satu atau lebih kursus sepenuhnya online untuk melengkapi kursus tradisional mereka. Siswa dapat mengambil kursus online baik di kelas kampus atau di luar lokasi. Siswa memadukan

sendiri beberapa kursus online individu dan mengambil pembelajaran lain secara langsung.



Gambar 3. Model *self-blend*

- 4) Model Virtual yang Diperkaya – pengalaman seluruh sekolah di mana dalam setiap kursus (matematika), siswa membagi waktu mereka antara menghadiri kampus kelas dan belajar jarak jauh menggunakan pengiriman konten dan instruksi online. Model Virtual yang Diperkaya berbeda dari *Flipped Classroom* karena dalam program *Enriched-Virtual*, siswa jarang menghadiri kelas di sekolah setiap hari kerja. Ini berbeda dengan Model Self-Blend karena ini adalah pengalaman seluruh sekolah, bukan model pembelajaran demi pembelajaran.



Gambar 4. Model virtual yang diperkaya

Formulasi berbanding *blended learning* yang sering digunakan yaitu dengan berbagai pola yakni (1) pola 50/50, dalam alokasi waktu yang tersedia 50% tatap muka 50% pembelajaran online, (2) Menggunakan pola 75/25, artinya 75% pertemuan tatap muka 25% pembelajaran online, (3) menggunakan pola 25/75, 25% menggunakan pembelajaran tatap muka 75% menggunakan pembelajaran online. Untuk menentukan formula perbandingan yang bagus adalah tergantung dari analisis kompetensi yang dibutuhkan, tujuan mata pelajaran,

karakteristik siswa, karakteristik dan kemampuan pembelajar dan sumber daya yang tersedia (Abdullah, 2018).

Pada penelitian ini, model yang digunakan oleh peneliti dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas XA MPLB adalah rotasi. Berikut sintak dari model *blended learning* dengan model rotasi.

- 1) Guru membagi kelas dalam beberapa kelompok berdasarkan kemampuan siswa.
- 2) Guru membagi waktu pembelajaran dengan tiga stasiun yakni stasiun Guru, stasiun online dan stasiun kolaborasi.
- 3) Pada stasiun Guru, siswa menyimak penjelasan materi yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Posisi duduk siswa dalam keadaan berkelompok dengan alokasi waktu yang telah ditentukan.
- 4) Pada stasiun online, siswa secara berkelompok melakukan pembelajaran online untuk memperkaya pemahamannya dengan menyimak video, dokumen ataupun power point.
- 5) Pada stasiun kolaborasi, siswa secara berkelompok menyelesaikan tugas atau lembar kerja siswa berdasarkan waktu yang telah ditentukan.
- 6) Guru memberikan tes atau penugasan individual yang diberikan secara online

Adanya model *blended learning* ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XA MPLB.

Model pembelajaran *blended learning* saat pembelajaran menggunakan bantuan google classroom. Berikut langkah pembelajaran daring berbantuan google classroom.

- 1) Membuat kelas maya. Guru membuat kelas maya dengan aplikasi *google classroom* berdasarkan kelas sebenarnya. Selanjutnya siswa diberikan kode kelas maya tersebut agar siswa tersebut dapat mengakses kelas maya tersebut.
- 2) Guru membuat topik pembelajaran pada kelas maya. Adapun topik yang dirancang meliputi presensi, tujuan pembelajaran, materi ajar, latihan, ulangan harian serta tes akhir semester.
- 3) Pembelajaran daring yang dilakukan sebagai berikut:

Tabel 1. Aktivitas pembelajaran berbantuan classroom

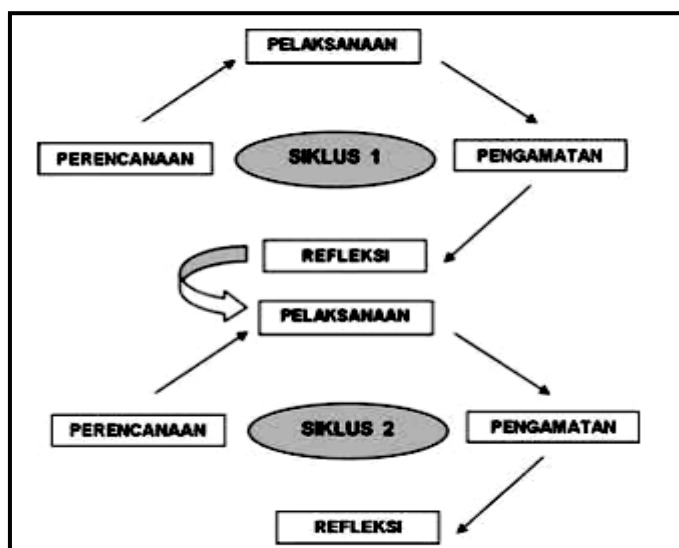
No	Aktivitas	Guru	Siswa
1.	Materi ajar	Guru mengunggah materi ajar baik berupa dokumen dan penjelasan materi dokumen berupa video pembelajaran	Siswa mencatat materi ajar di buku catatan. Selanjutnya mempelajarinya secara mandiri baik dari catatan ataupun dari penjelasan berupa video
2.	Diskusi	Guru memfasilitasi diskusi pembelajaran berhubungan dengan materi dengan menggunakan aplikasi pesan singkat.	Siswa bertanya dan berdiskusi berkaitan materi yang mereka pelajari.
3.	Latihan	Guru memberikan soal latihan secara individu kepada siswa untuk diselesaikan.	Siswa mengerjakan soal latihan secara individu secara online
4.	Ulangan Harian	Guru memberikan tes ulangan harian kepada siswa setiap berakhirnya satu KD	Siswa mengerjakan soal ulangan harian secara online
5.	Remedial	Guru memberikan penguatan materi atau memberikan penugasan kepada siswa yang memiliki nilai kurang dari KKM. Remedial diakhiri dengan tes.	Siswa melakukan program remedial selanjutnya mengerjakan tes remedial secara online.

Salah satu indikator keberhasilan pembelajaran yang dilakukan oleh guru adalah dengan memperhatikan hasil belajar. Hasil belajar yang sebagian besar berupa angka-angka tetapi sebenarnya yang tak kalah pentingnya adalah adanya perubahan sikap. Banyak pakar pendidikan yang telah mendefinisikan hasil belajar siswa secara khusus. Menurut Dimiyati & Mudjiono dalam (Sulastri, 2013/2014) hasil belajar merupakan perkembangan mental yang lebih baik jika dibandingkan sebelumnya. Menurut Abdurrahman, hasil belajar siswa adalah kemampuan yang didapat oleh siswa melalui kegiatan pembelajaran (Abdurrahman, 1999). Selanjutnya Subrata menjelaskan tentang aktivitas yang berkaitan dengan hasil belajar paling tidak ada tiga hal yakni, adanya perubahan, adanya kecakapan baru, perubahan itu dilakukan dengan sengaja (Subrata, 2000). Hasil belajar pada siswa menurut Howard Kingsley dalam (Sulastri, 2013/2014) dapat dibagi menjadi tiga ranah. Yakni ranah keterampilan dan kebiasaan, ranah pengetahuan dan pengertian serta sikap dan cita-cita. Secara holistik Purwanto mendefinisikan hasil belajar adalah kemampuan yang didapat oleh individu/siswa setelah adanya proses pembelajaran yang menghasilkan perubahan tingkah laku pada aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan sehingga menjadikan siswa tersebut lebih baik dari sebelumnya (Purwanto, 2012).

Berdasarkan beberapa definisi tentang hasil belajar siswa di atas, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar siswa adalah hasil dari sebuah proses pembelajaran dalam jangka waktu tertentu yang menghasilkan perubahan positif yang melibatkan ranah pengetahuan, sikap serta keterampilan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Matematika siswa dengan menggunakan pembelajaran blended learning Kelas XA MPLB SMK Negeri 3 Banjarmasin.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Secara keseluruhan kegiatan penelitian ini akan dilaksanakan paling tidak dalam dua siklus. Kegiatan setiap siklus terdiri atas perumusan permasalahan yang dihadapi; memformulasi alternatif pemecahan, perencanaan, dan persiapan tindakan; pelaksanaan tindakan dan observasi pembelajaran; serta evaluasi kegiatan dan refleksi. Langkah-langkah kegiatan setiap siklus ini akan mengikuti model John Elliot (Mahmud, 2008) pada Gambar di bawah ini.



Gambar 5. Alur penelitian setiap siklus

Hasil belajar dalam penelitian ini adalah terdiri dari penilaian pengetahuan dan. Indikator keberhasilan setiap siklus adalah jika secara klasikal mengalami ketuntasan sebesar 80% siswa mendapat nilai 70.

Tabel 2. Kriteria ketuntasan belajar

Hasil Belajar	Ketuntasan
70 – 100	Tuntas
< 70	Tidak Tuntas

Untuk menganalisis data yang diperoleh dalam penelitian digunakan teknik analisis data Data Kuantitatif. Data kuantitatif hasil belajar siswa diperoleh dari hasil tes soal yang diberikan. Pada tahap evaluasi dilakukan perhitungan yang telah ditentukan. Adapun kompetensi yang diujikan pada siklus I adalah Barisan dan Deret Arimatika sedangkan pada siklus II adalah tentang Barisan dan Deret Geometri. Bentuk instrumen berupa pilihan ganda dengan jumlah instrument tes sebanyak 10 butir.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I

a) Pelaksanaan Pembelajaran

Kegiatan pada siklus I ini meliputi pengkondisian siswa pada pembelajaran daring. Siswa masih mengalami kesalahan dalam perkara teknis pengelolaan google classroom.

b) Hasil pengamatan menunjukkan bahwa pembelajaran belum berjalan dengan baik. Siswa masih belum terbiasa melaksanakan diskusi online serta belum terbiasa belajar mandiri.

c) Hasil belajar siswa saat dilaksanakan tes hasil belajar terhadap kompetensi dasar Barisan dan Deret Aritmatika. Hasil belajar dengan KD berkaitan dengan Barisan dan Deret Aritmatika yang diikuti oleh 31 siswa. Setelah siswa menyelesaikan satu Kompetensi Dasar, dilakukan tes hasil belajar berupa ulangan harian. Banyaknya butir soal adalah 10 butir soal. Adapun bentuk tes hasil belajar berupa ulangan harian adalah tes pilihan ganda. Soal ulangan harian dibuat secara daring. Agar siswa tak melakukan kerjasama dengan siswa yang lainnya, peneliti membuat sistem dengan membatasi akses dan waktu pengerjaan. Berikut data hasil belajar pada siklus I secara tabel.

Tabel 3. Rangkuman hasil belajar Siklus I

Ketuntasan	Jumlah Siswa	Persentase	KKM	Nilai Rata-Rata	Standar Deviasi
Tuntas	27	87			
Tidak Tuntas	4	13	70	68	9
Jumlah	31	100			

Hasil belajar siswa kelas XA MPLB secara daring memiliki rata-rata nilai sekitar 68. Standar deviasi sekitar 9 menunjukkan bahwa masih besarnya jarak antara nilai tertinggi dan terendah. Persentase ketuntasan belajar adalah 27 siswa yang tuntas dari 31 siswa adalah sebesar 87%. Angka ini masih belum memenuhi harapan dari peneliti meski telah memenuhi keberhasilan penelitian ini. Selanjutnya peneliti melanjutkan ke siklus berikutnya yakni siklus II.

Siklus II

Kegiatan yang dilakukan pada siklus II yaitu lebih difokuskan pada diskusi serta penguatan konten materi . Pembelajaran pada siklus II berjalan dengan lancar dan baik, dalam diskusi siswa sudah terlihat aktif mereka juga sudah paham dengan tanggung jawab mereka masing-masing. Dari hasil tes akhir siklus ada peningkatan nilai sesuai yang diharapkan sehingga penelitian dihentikan pada siklus II.

Setelah melaksanakan pembelajaran secara daring selama satu bulan lebih, selanjutnya dilakukan tes hasil belajar berupa ulangan harian pada Kompetensi Dasar yang berkaitan dengan barisan dan deret geometri. Ulangan harian dilakukan secara daring dengan banyaknya instrumen tes sebanyak sepuluh butir soal. Instrumen berbentuk soal pilihan ganda. Agar tidak terjadi kecurangan saat ulangan harian, peneliti telah merancang sistem dengan mengatur akses soal ulangan harian serta pengaturan waktu pengerjaan soal ulangan harian. Adapun jumlah peserta ulangan harian pada Kompetensi Dasar Barisan dan deret geometri adalah berjumlah 31 siswa. Berikut sajian rangkuman hasil belajar berupa tabel.

Tabel 4. Hasil belajar pada siklus II

Ketuntasan	Jumlah Siswa	Persentase	KKM	Nilai Rata-Rata	Standar Deviasi
Tuntas	31	100	70	90	11
Tidak Tuntas	0	0			
Jumlah	31	100			

Rata-rata dari hasil belajar pada siklus II ini adalah sebesar 90 dari 31 peserta ulangan harian. Dari 31 siswa yang mengikuti tes ulangan harian ada sekitar 31 siswa atau 100% siswa yang memiliki nilai minimal 70. Dan tidak ada dari 31 siswa atau 0% siswa yang tidak tuntas. Secara klasikal, hasil belajar pada siklus II mencapai 100% atau lebih dari standar ketuntasan klasikal yang telah ditentukan oleh peneliti yakni sebesar 80%. Pada siklus II, terlihat siswa sudah terbiasa dengan model pembelajaran blended learning. Demikian juga guru. Guru sudah terbiasa dengan kombinasi pembelajaran blended learning. Hal itu tercermin dari hasil pembelajaran pada siswa dengan kompetensi yang diberikan oleh guru.

KESIMPULAN

1. Penggunaan *blended learning* pada pembelajaran daring di kelas XA MPLB SMK Negeri 3 Banjarmasin mampu meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Terjadi peningkatan hasil belajar baik pada siklus I maupun siklus II. Pada siklus I ketuntasan klasikal sebesar 87% sedangkan Pada siklus II, ketuntasan klasikal sebesar 100%. Karena telah mencapai peningkatan ketuntasan minimal 70% maka dikatakan PTK ini dengan treatment mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, W. (2018). Model Blended Learning dalam Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Manajemen ISlam* , 855-866.
- Abdurrahman, M. (1999). Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Akbayin, İ. Y. (2012). The Effect of Blended Learning Model on High School Students' Biology Achievement and on Their Attitudes Towards The Internet . *The Turkish Online Journal of Educational Technology* , 228-237.

Akbayin, İ. Y. (2012). THE EFFECT OF BLENDED LEARNING MODEL ON HIGH SCHOOL STUDENTS' BIOLOGY ACHIEVEMENT AND ON THEIR ATTITUDES TOWARDS THE INTERNET. *The Turkish Online Journal of Educational Technology* , 228-237.

Charles R. Graham, S. A. (2005). *Benefits and challenges of blended learning environments*. Brigham: Idea Group Inc.

Cloudhost. (2020, April 7). Retrieved from Cloudhost: <https://idcloudhost.com/mengenal-apa-itu-google-classroom-fitur-fungsi-dan-keunggulannya/>

Dangwal, L. &. (2017). Blended Learning: An Inovatif Approach. *Universal Journal Of Educational Reserch* , 129-136.

DV, Y. S. (2012). Analisa Perbandingan Kualitas Belajar - Mengajar Antara Metode Face to Face dan Video Conference. *Jurnal Sistem Informasi (JSI)* , 477-487.

Gunawan, L. G. (2018). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI)* , 14-22.

Horn, H. S. (2012). *Classifying K–12 Blended Learning*. AS: Inni sight Institute.

Imanulloh, H. (2021, Januari 5). Tripven. Retrieved Oktober Sabtu, 2021, from Tripven: <https://www.tripven.com/pembelajaran-abad-21/>

Irman, M. N. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Blanded Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Ilmu Pendidikan* , 180-187.

Irwan, M. N. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Blended Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Ilmu Pendidikan* , 180-187.

K. P. Hewagamage, S. P. (2007). Design and Development of Blended Learning through LMS. In J. F. Wang, *Blended Learning* (pp. 279-291). Hongkong: The Hong Kong Web Society.

Kd. Ayuning, K. D. (2016). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada siswa Kelas V SD gugus VI. *e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha* , 1-11.

Kemdikbud. (2016). *Permendikbud Nomor 23 Tahun 2016*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.

Kemenag. (2021, - -). Cendikia. Retrieved Oktober Sabtu, 2021, from Cendikia: https://cendikia.kemenag.go.id/publik/buku_detail/458

Marasmita, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Google Classroom untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Di SMA Negeri 1 Nogosari. Surakarta: Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Nurlian Nasution, N. J. (2019). *Buku Model Blended Learning*. Pekanbaru: Unilak Press.

Poon, J. (2013). Blended Learning: An Institutional Approach for Enhancing Students' Learning Experiences. *MERLOT Journal of Online Learning and Teaching* , 271-289.

- Poon, J. (2013). Blended Learning: An Institutional Approach for Enhancing Students' Learning Experiences. *Journal of Online Learning and Teaching* , 271-289.
- Purwanto, M. N. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Medan: Perdana Publishing.
- Rifa Hanifa Mardhiyah, S. N. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Jurnal Pendidikan* , 29-40.
- Sabri, M. A. (2010). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Pendoman Ilmu Jaya.
- Sahin, M. (2010). Blended learning in vocational education: An experimental study. *International Journal of Vocational and Technical Education* , 95-101.
- Sari, I. K. (2021). Blended Learning sebagai Alternatif Model Pembelajaran Inovatif. *Jurnal Basicedu* , 2156 - 2163.
- Sari, I. K. (2021). Blended Learning sebagai Alternatif Model Pembelajaran Inovatif di Masa Post-Pandemi di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* , 2156 - 2163.
- Subrata, S. S. (2000). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Grafindo Persada.
- Sulastri, I. &. (2013/2014). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah pada mata pelajaran IPS di KELAS V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan BUmi Raya. *Kreatif Tadulako Online* , 90-103.
- Tama, D. (2018). *Pembelajaran abad 21*. Bandung: Unpas.
- Usman, I. M. (2020). Analisis Kelemahan dan Kekuatan dalam pembelajaran daring di Fakultas Sastra di UNM. *Journal Deutsch als Fremdsprache in Indonesia* , 12-19.
- Volchenkova, A. B. (2016). BLENDED LEARNING: DEFINITION, MODELS, IMPLICATIONS. *Educational Sciences* , 24-30.