

PENGEMBANGAN *BLENDED LEARNING* DENGAN STRATEGI *FLIPPED CLASSROOM* PADA MATA PELAJARAN DESAIN MULTIMEDIA DI SMK PGRI PLOSO

Windy Ayu Estika

S1 Pendidikan Teknologi Informasi, Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
E-mail: windyestika@mhs.unesa.ac.id

Ekohariadi

Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran menggunakan model *blended learning* dengan strategi *flipped classroom* pada mata pelajaran desain multimedia di SMK PGRI Ploso. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan *blended learning* dengan strategi *flipped classroom* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI Multimedia. Metode penelitian yang digunakan adalah *Quasi Experimental* dengan *Non-equivalent Control Group Design*. Tahap penelitian ini (1) persiapan dan perencanaan (2) penelitian (3) penyajian hasil penelitian. Hasil uji hipotesis yang dilakukan dengan menggunakan uji t didapatkan hasil P-Value sebesar 0.001 lebih kecil dari batas kritis $\alpha = 0.05$. Dengan demikian berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari penerapan model *blended learning* dengan strategi *flipped classroom* untuk peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran desain multimedia di SMK PGRI Ploso.

Kata Kunci : *Blended learning*, *flipped classroom*, hasil belajar

Abstract

This study has goal to determine the appropriateness of learning media using blended learning model with flipped classroom strategy on multimedia design course in SMK PGRI Ploso. This study also aims to determine whether the application of blended learning with flipped classroom strategy can improve the achievement of students of XI Multimedia class. The research method used is Quasi Experimental with Non-equivalent Control Group Design. Stage of this research (1) preparation and planning (2) research (3) presentation of research results. Result of hypothesis test by using t test got result of P-Value equal to 0.001 smaller than critical limit $\alpha = 0.05$. Thus H_0 is rejected and H_1 accepted. So, it can be concluded that there is a significant influence of the application of blended learning model with the flipped classroom strategy to improve student achievement in the multimedia design course at SMK PGRI Ploso.

Keyword : Blended learning, flipped classroom, achievement

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya teknologi informasi dan komunikasi (TIK) memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap efektifitas dan efisiensi proses tentang pembelajaran. Pembelajaran, termasuk di dalamnya pembelajaran berbasis TIK, pada dasarnya bukan hanya menyampaikan informasi atau pengetahuan saja, melainkan mengkondisikan peserta didik untuk belajar, karena tujuan utama pembelajaran adalah peserta didik belajar (Munir, 2010: 151).

Pada era TIK sekarang ini paradigma pembelajaran telah bergeser dari pembelajaran tradisional menuju pembelajaran berbasis perkembangan teknologi. Pembelajaran tidak hanya menggunakan papan tulis saja dan pengajar tidak hanya berceramah di depan kelas sambil menulis di papan tulis, sementara peserta didik duduk, mendengar, dan mencatatnya. Berbagai media

hasil teknologi termasuk di dalamnya televisi, VCD, DVD, dan komputer menjadi suatu kebutuhan penting dalam pembelajaran karena kemampuannya. Penggunaan TIK merupakan kecakapan hidup yang harus dimiliki oleh peserta didik sama pentingnya dengan kemampuan membaca, menulis, dan berhitung, merumuskan dan memecahkan masalah, mengelola sumber daya, dan bekerja dalam kelompok. Peserta didik yang tidak memiliki kecakapan TIK diperkirakan akan mengalami kesulitan yang lebih besar untuk menghadapi kehidupannya pada masa kini dan masa yang akan datang (Munir, 2010: 173).

Melalui pembelajaran berbasis TIK, peserta didik menyadari akan pentingnya kehadiran teknologi. Dan dibekali kecakapan hidup yang mantap dalam menentukan masa depannya dan memahami perkembangan teknologi, peserta didik mampu

menggunakan hasil-hasil teknologi, mampu mendesain, membuat dan mengembangkan suatu karya berbasis teknologi informasi komunikasi.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti pada tanggal 18 Juni 2017, melalui wawancara dengan guru mata pelajaran produktif kelas XI SMK PGRI Ploso Kota Jombang ditemukan beberapa permasalahan seperti mayoritas siswa ketika memulai pembelajaran tidak mengetahui materi yang akan dipelajari sehingga ketika di kelas siswa kurang siap untuk memulai pembelajaran. Siswa cenderung pasif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan masih secara langsung (ceramah), akibatnya siswa menjadi kurang fokus dan kurang tertarik mendengarkan materi yang disampaikan guru. Siswa juga sering ketinggalan materi saat mencatat materi yang disampaikan guru dan konsentrasi siswa pun terbagi-bagi. Siswa memerlukan bahan ajar yang disampaikan guru di dalam kelas, serta guru harus mencapai tujuan dari pembelajaran. Materi yang diterima oleh siswa belum sepenuhnya menggambarkan pengetahuan yang sebenarnya, karena keterbatasan seorang guru.

Solusi pembelajaran yang diharapkan harus mampu memberikan peningkatan terhadap hasil belajar siswa adalah dengan menerapkan model *blended-flipped classroom*. *Blended-flipped classroom* merupakan penerapan model *blended learning* yang dilaksanakan dengan strategi *flipped classroom*. Menurut Graham (dalam Purwoko, 2015) pengertian esensial *blended learning* adalah mengombinasikan antara pembelajaran tatap muka (*face to face*) dan pembelajaran dengan media komputer atau pembelajaran berbasis komputer. Pembelajaran yang menggunakan strategi *flipped classroom*, aktivitas belajarnya dibalik, bahan ajar dan konsep tidak disampaikan oleh pengajar di ruang kelas, akan tetapi disiapkan oleh pengajar kemudian dibagikan kepada peserta didik. Bahan ajar kemudian dipelajari peserta didik di rumah atau di luar kelas. Tes penguasaan materi juga dikerjakan oleh peserta didik di rumah. Aktivitas peserta didik di ruang kelas terutama adalah membahas hasil analisis menggunakan konsep-konsep yang sudah dipelajari dan melakukan praktikum. Aktivitas pengajar, menjadi lebih terfokus pada melakukan pendampingan kepada setiap peserta didik menyelesaikan tugas atau praktikum. Dalam penelitian ini, bahan ajar menggunakan bantuan perangkat multimedia dan teknologi yaitu video pembelajaran. Pembelajaran dengan model *blended-flipped classroom* akan membuat suasana pembelajaran di kelas lebih kondusif, tidak ada tekanan didalamnya karena semua siswa berhak mengemukakan pendapatnya, memberikan toleransi kesalahan-kesalahan yang terjadi selama proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut: (1) bagaimana kelayakan media pembelajaran menggunakan model *blended learning* dengan strategi *flipped classroom* pada mata pelajaran desain multimedia di SMK PGRI Ploso?; (2) apakah penerapan *blended learning* dengan strategi *flipped classroom* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI Multimedia?

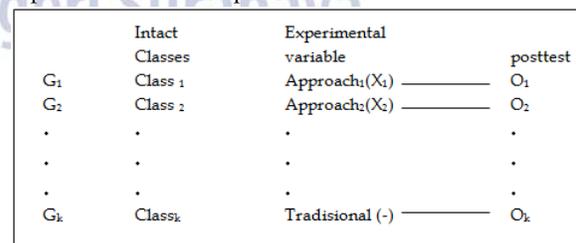
Sehingga didapatkan tujuan penelitian sebagai berikut: (1) untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran menggunakan model *blended learning* dengan strategi *flipped classroom* pada mata pelajaran desain multimedia di SMK PGRI Ploso; (2) untuk mengetahui apakah penerapan *blended learning* dengan strategi *flipped classroom* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI Multimedia.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan jenis kuantitatif. Kasiram (dalam Kuntjojo, 2009: 11) mendefinisikan penelitian kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menganalisis keterangan mengenai apa yang ingin diketahui.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2011: 72).

Rancangan penelitian yang digunakan adalah *Quasi Experimental* dengan *Nonivalent Control Group Design*. Akan tetapi desain yang dipilih adalah *Posttest Only Non-Equivalent Control Group Desain*, dimana desain ini terdiri dari satu kelompok eksperimen dan satu kelompok kontrol. Kelompok yang digunakan merupakan *intact group* dan *dependent variable* diukur satu kali, yaitu setelah perlakuan eksperimen diberikan (*posttest*). Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random pada desain ini.



Gambar 1. Skema *Posttest Only Non-Equivalent Control Group*

(J.W. Creswell, 2010)

Prosedur pada penelitian ini terdiri dari 3 tahap. Tahap pertama adalah persiapan dan perencanaan

penelitian. Kegiatan yang dilakukan yaitu melakukan pra-penelitian ke sekolah yaitu SMK PGRI Ploso. Ditemukan beberapa permasalahan seperti mayoritas siswa ketika memulai pembelajaran tidak mengetahui materi yang akan dipelajari sehingga ketika di kelas siswa kurang siap untuk memulai pembelajaran. Siswa cenderung pasif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan masih secara langsung (ceramah), akibatnya siswa menjadi kurang fokus dan kurang tertarik mendengarkan materi yang disampaikan guru. Siswa juga sering ketinggalan materi saat mencatat materi yang disampaikan guru dan konsentrasi siswa pun terbagi-bagi. Siswa memerlukan bahan ajar yang disampaikan guru di dalam kelas, serta guru harus mencapai tujuan dari pembelajaran. Materi yang diterima oleh siswa belum sepenuhnya menggambarkan pengetahuan yang sebenarnya, karena keterbatasan seorang guru. Setelah itu, peneliti menyusun proposal penelitian, menyusun perangkat penelitian yaitu media pembelajaran berupa video pembelajaran, RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dan soal *posttest* untuk siswa, serta melakukan validasi perangkat.

Tahap kedua adalah tahap pelaksanaan penelitian. Tahap dimana peneliti melakukan pengambilan data. Peneliti akan melakukan penelitian pada kelas XI Multimedia 1 dan Multimedia 2. Kelas XI Multimedia 1 sebagai kelas kontrol dan kelas XI Multimedia 2 sebagai kelas eksperimen. Kelas eksperimen adalah kelas yang menggunakan model *blended learning*, strategi *flipped classroom* dengan media pembelajaran berupa video pembelajaran. Sedangkan kelas kontrol adalah kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Peneliti akan melakukan uji soal *posttest* pada kedua kelas untuk mengetahui perbandingan hasil belajar peserta didik.

Tahap ketiga adalah penyajian hasil penelitian. Peneliti menganalisis data dan uji statistik serta menyusun laporan penelitian.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah sebagai berikut: (1) lembar validasi media pembelajaran; (2) lembar validasi rencana pelaksanaan pembelajaran; (3) lembar validasi butir soal praktikum. Teknik pengumpulan data yang digunakan yakni validasi dan tes. Validasi digunakan untuk mengukur tingkat kelayakan dari perangkat pembelajaran, sedangkan tes digunakan untuk mengetahui tingkat prestasi hasil belajar siswa. Uji coba instrumen yang dilakukan berupa analisis butir soal praktikum.

Teknik analisis data sangat berkenaan dengan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan pengujian hipotesis yang diajukan. Berikut teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: (1) analisis kelayakan media pembelajaran, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan butir soal digunakan

untuk memperoleh hasil data dari penilaian; (2) analisis hasil belajar, analisis hasil belajar siswa dilakukan untuk mengetahui apakah ada perbedaan nilai dari kelas kontrol dan kelas eksperimen, maka digunakan *Independent sample t-test* dengan prasyarat uji normalitas dan uji homogenitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Media Pembelajaran

Media pembelajaran pada penelitian ini adalah video pembelajaran. Video pembelajaran dibuat dengan aplikasi *Animaker* untuk video animasi, *Adobe Illustrator* untuk menggambar objek yang diperlukan, *Adobe Soundbooth* untuk perekaman suara, dan *Camtasia* untuk merekam layar ketika membuat tutorial *Coreldraw* dan mengedit video. Video yang dihasilkan didesain dengan tampilan *landscape* dan resolusi layar dengan format video HDV (*High Definition Video*). Di dalam video pembelajaran berisi materi desain multimedia pada kompetensi dasar 3.5 memahami ilustrasi dan 4.5 menyajikan contoh-contoh ilustrasi kelas XI Multimedia. Berikut adalah tampilan dari video pembelajaran yang dihasilkan :



Gambar 2. Tampilan awal video dengan materi pengertian, fungsi dan jenis ilustrasi



Gambar 3. Tampilan video yang menampilkan salah satu jenis ilustrasi yaitu animasi

Video pada materi pertama berisi materi pengertian, fungsi dan jenis ilustrasi. Video materi pertama ini diberikan kepada siswa sebelum kegiatan belajar mengajar pada pertemuan pertama dimulai. Sesuai

dengan penerapan strategi *flipped classroom* yaitu siswa dapat mempelajari materi dalam video pertama di rumah atau di luar sekolah. Sehingga, pada saat kegiatan belajar mengajar dimulai siswa sudah siap menerima materi dan diharapkan sudah memahami materi.



Gambar 4. Tampilan ilustrasi untuk pengamatan siswa

Video pada materi kedua berisi materi bentuk ilustrasi : gambar, musik, dan gerak. Video materi kedua ini juga diberikan kepada siswa sebelum kegiatan belajar mengajar pada pertemuan pertama dimulai. Sehingga siswa diharapkan sudah memahami materi bentuk ilustrasi meliputi gambar ilustrasi serta musik dan gerak ilustrasi.



Gambar 5. Tampilan awal video dengan materi bentuk ilustrasi : gerak, musik, dan gerak



Gambar 6. Tampilan materi gambar ilustrasi



Gambar 7. Tampilan awal video dengan materi musik dan gerak ilustrasi

Video pada materi ketiga berisi materi gambar ilustrasi manual. Dijelaskan penjelasan tentang gambar ilustrasi dan beberapa teknik gambar ilustrasi yang dibuat secara manual. Video materi ketiga ini juga diberikan kepada siswa sebelum kegiatan belajar mengajar pada pertemuan pertama dimulai.



Gambar 8. Tampilan awal video dengan materi gambar ilustrasi manual

Video pada materi keempat berisi materi gambar ilustrasi digital.



Gambar 9. Tampilan awal video dengan materi gambar ilustrasi digital

Siswa diharapkan sudah memahami dan mengenal jenis gambar digital yang akan diolah sebelum melakukan praktikum menggambar digital pada aplikasi komputer. Ada dua macam gambar dapat dihasilkan proses digital, yaitu gambar vektor dan gambar bitmap. Masing-masing mempunyai karakteristik dan manfaat

yang berbeda. Video materi keempat ini akan dibahas pada pertemuan kedua, sehingga video ini harus diberikan kepada siswa di akhir pertemuan pertama atau sebelum kegiatan belajar mengajar pada pertemuan kedua dimulai.



Gambar 10. Tampilan contoh pertanyaan di dalam materi gambar ilustrasi digital

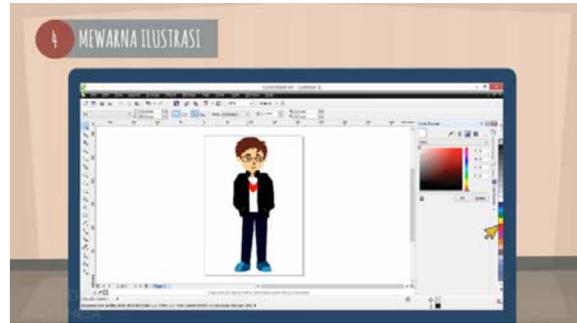


Gambar 11. Tampilan video dengan materi jenis gambar ilustrasi

Video pada materi kelima berisi materi gambar ilustrasi manual dan digital. Video materi kelima ini juga diberikan kepada siswa sebelum kegiatan belajar mengajar pada pertemuan kedua dimulai. Diharapkan siswa sudah memahami tahapan untuk membuat gambar ilustrasi manual dan digital. Dimulai dari membuat sketsa, menampilkan sketsa pada komputer, menggambar digital dengan aplikasi pengolah gambar, mewarna ilustrasi dan membuat detail ilustrasi.

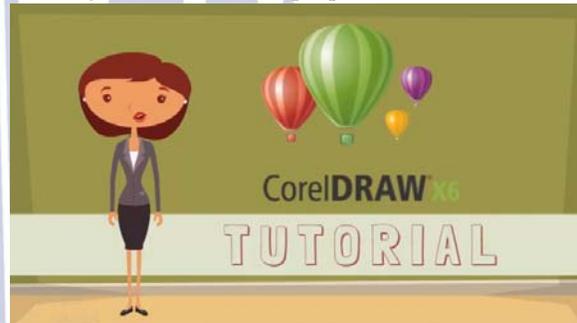


Gambar 12. Tampilan awal video dengan materi gambar ilustrasi manual dan digital

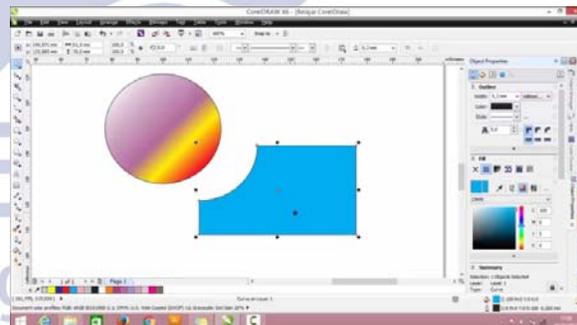


Gambar 13. Tampilan video dengan materi gambar ilustrasi manual dan digital

Video keenam ini berisi tutorial *coreldraw* dimana di dalamnya terdapat pengenalan tampilan dan tools aplikasi *coreldraw*, tutorial teknik dasar dalam menggambar di aplikasi pengolah gambar *coreldraw* dan contoh menggambar ilustrasi digital dimulai dari membuat *outline* gambar ilustrasi sampai pewarnaan.

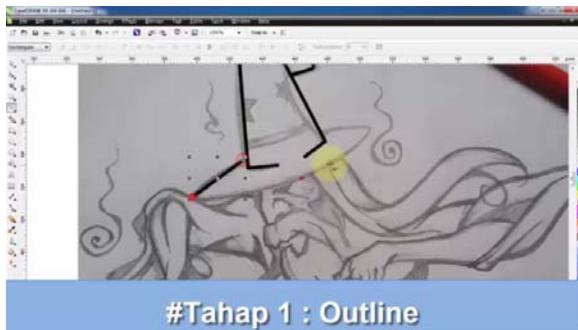


Gambar 14. Tampilan awal video tutorial *coreldraw*

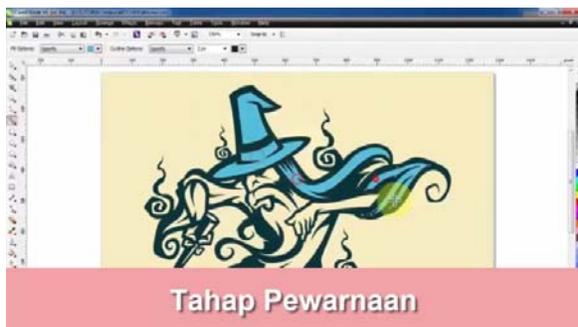


Gambar 15. Tampilan tutorial *shaping object*

Video tutorial *coreldraw* juga diberikan sebelum kegiatan belajar mengajar pertemuan kedua dimulai atau diberikan di akhir kegiatan belajar mengajar pertemuan pertama.



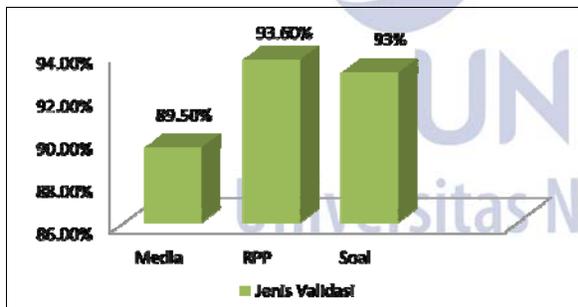
Gambar 16. Tampilan tutorial menggambar ilustrasi digital di *coreldraw*



Gambar 17. Tampilan tutorial pewarnaan gambar ilustrasi digital

Hasil dan Pembahasan Validasi

Hasil validasi digunakan sebagai acuan kelayakan penggunaan instrumen dalam proses penelitian. Terdapat 3 validator yaitu 2 dosen Teknik Informatika Universitas Negeri Surabaya dan 1 guru Multimedia SMK PGRI Ploso. Berikut presentase hasil validasi yang dilakukan oleh validator.



Gambar 18. Presentase hasil validasi

Berdasarkan hasil validasi media video pembelajaran dari beberapa validator dikategorikan sangat valid dengan presentase 89.5%. Untuk hasil validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dari beberapa validator dikategorikan sangat valid dengan presentase 93.6%. Dan hasil validasi soal dari beberapa validator dikategorikan sangat valid dengan presentase 93%.

Pembahasan Hasil Belajar

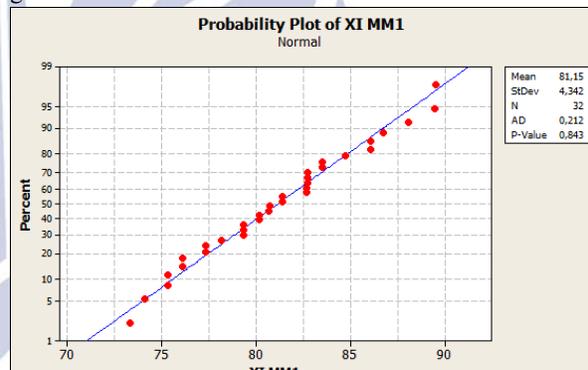
Hasil belajar siswa digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebelum membandingkan perbedaan hasil belajar siswa dari kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka penilaian individu diambil dari nilai psikomotor pada penelitian ini.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau juling (tidak normal). Uji normalitas dilakukan pada hasil *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen. Proses analisis uji normalitas dilakukan dengan menggunakan program aplikasi Minitab. Jenis uji normalitas pada penelitian ini adalah *Anderson Darling*. Asumsi yang digunakan untuk menguji normalitas data adalah sebagai berikut:

H0 = data berdistribusi normal

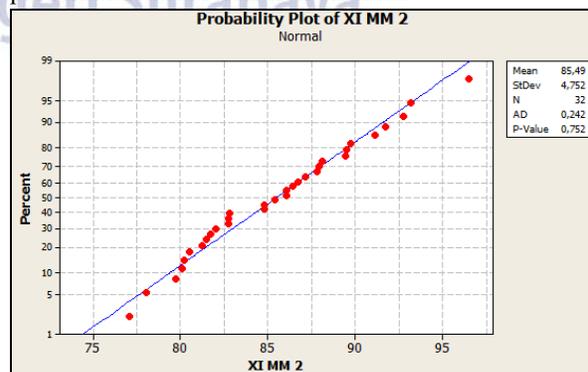
H1 = data berdistribusi tidak normal atau juling

Dengan syarat apabila P-Value ≥ 0.05 (di atas) maka menerima H0 dan apabila P-Value ≤ 0.05 (di bawah) maka menerima H1. Hasil uji normalitas disajikan dalam gambar berikut.



Gambar 19. Hasil uji normalitas kelas kontrol

Berdasarkan hasil uji normalitas *posttest* pada kelas kontrol diketahui bahwa P-Value menunjukkan angka 0.843 (di atas 0.05). Dengan demikian data nilai *posttest* pada kelas kontrol berdistribusi normal.



Gambar 20. Hasil uji normalitas kelas eksperimen

Berdasarkan hasil uji normalitas *posttest* pada kelas eksperimen diketahui bahwa *P-Value* menunjukkan angka 0.752 (di atas 0.05). Dengan demikian dapat diasumsikan bahwa data nilai *posttest* pada kelas eksperimen berdistribusi normal.

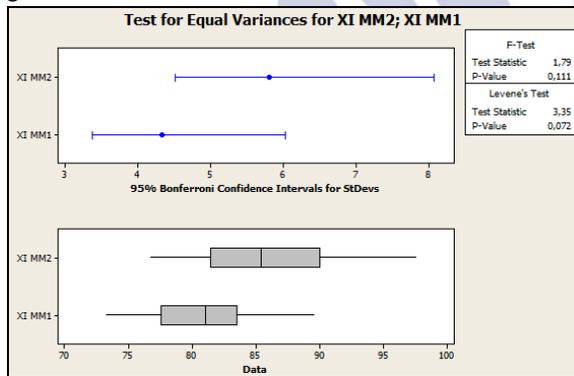
Uji homogenitas dilakukan untuk membuktikan data yang diperoleh dari hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki kemampuan yang sama (homogen) atau berbeda (heterogen). Uji homogenitas menggunakan nilai *P-Value F-Test* yang akan menentukan apakah kedua data homogen atau tidak. Untuk menguji homogenitas data menggunakan asumsi sebagai berikut:

H0 = Data memiliki varians yang sama (homogen)

H1 = Data memiliki varians berbeda (heterogen)

Dengan syarat apabila *P-Value F-Test* ≥ 0.05 (di atas) maka menerima H0 dan apabila *P Value F-Test* ≤ 0.05 (di bawah) maka menerima H1.

Hasil dari uji homogenitas menggunakan *posttest* pada kelas kontrol dan eksperimen dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 21. Hasil uji homogenitas

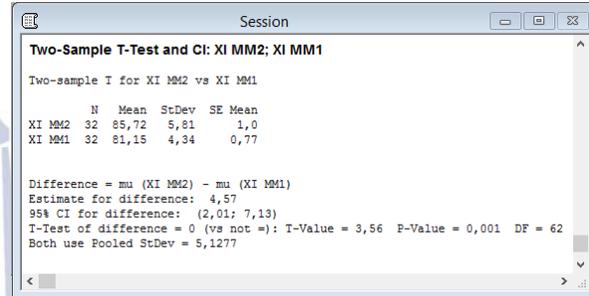
Berdasarkan hasil uji homogenitas pada kelas kontrol dan eksperimen diketahui bahwa *P-Value F-Test* menunjukkan angka 0.072 (di atas 0.05). Dengan demikian dapat diasumsikan bahwa data nilai *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen mempunyai varians yang sama (homogen).

Uji hipotesis dilakukan menggunakan *Independent sample t-test* dengan prasyarat data kedua kelompok dinyatakan berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen. Dari data hasil kedua uji tersebut, diperoleh data hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan eksperimen berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen. Pada uji hipotesis, asumsi yang digunakan yaitu :

H0 = Tidak ada pengaruh yang signifikan dari penerapan model *blended learning* dengan strategi *flipped classroom* untuk peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran desain multimedia di SMK PGRI Ploso.

H1 = Ada pengaruh yang signifikan dari penerapan model *blended learning* dengan strategi *flipped classroom* untuk peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran desain multimedia di SMK PGRI Ploso.

Dengan syarat apabila *P-Value* ≥ 0.05 (di atas) maka menerima H0 dan apabila *P-Value* ≤ 0.05 (di bawah) maka menerima H1. Hasil dari uji hipotesis menggunakan *Two-Sample T-Test* dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 22. Hasil uji hipotesis

Berdasarkan hasil *Two-Sample T-Test*, bahwa rata-rata dari kelas XI Multimedia 1 (kelas kontrol) adalah 81.15 dengan standart deviasi 4.34 , sedangkan kelas XI Multimedia 2 (kelas eksperimen) adalah 85.72 dengan standart deviasi 5.81. Hasil rata-rata dari kedua kelas menunjukkan bahwa rata-rata kelas XI Multimedia 2 (kelas eksperimen) lebih tinggi daripada kelas XI Multimedia 1 (kelas kontrol) dengan selisih 4.57.

Hasil nilai t hitung sebesar 3.56 pada *degree of freedom* (df) 62 dengan *P-Value* sebesar 0.001 dimana $0.001 \leq 0.05$, sehingga H0 yang menyatakan “Tidak ada pengaruh yang signifikan dari penerapan model *blended learning* dengan strategi *flipped classroom* untuk peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran desain multimedia di SMK PGRI Ploso” **ditolak**, sedangkan H1 yang menyatakan “Ada pengaruh yang signifikan dari penerapan model *blended learning* dengan strategi *flipped classroom* untuk peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran desain multimedia di SMK PGRI Ploso” **diterima**.

Dengan demikian, hasil *posttest* pada kedua kelas yang diteliti mempunyai perbedaan hasil belajar yang signifikan. Dan dari hasil analisis ketiga uji data di atas disimpulkan bahwa : Ada pengaruh yang signifikan dari penerapan model *blended learning* dengan strategi *flipped classroom* untuk peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran desain multimedia di SMK PGRI Ploso.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil validasi media video pembelajaran dari beberapa validator dikategorikan Sangat Valid dengan presentase 89.5%. Untuk hasil validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dari beberapa validator dikategorikan Sangat Valid dengan presentase 93.6%. Dan hasil validasi soal dari beberapa validator dikategorikan Sangat Valid dengan presentase 93%. Sehingga media dan perangkat pembelajaran layak dan dapat digunakan di SMK PGRI Ploso.

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang dilakukan dengan menggunakan uji t didapatkan hasil P-Value sebesar 0.001 lebih kecil dari batas kritis $\alpha = 0.05$. Dengan demikian berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari penerapan model *blended learning* dengan strategi *flipped classroom* untuk peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran desain multimedia di SMK PGRI Ploso.

Saran

Pada penelitian ini hasil belajar yang diambil hanya dari tes psikomotorik, jadi untuk referensi penelitian selanjutnya dengan menggunakan topik yang sama bisa menambahkan tes dari aspek kognitif dan afektif.

Model pembelajaran yang diterapkan pada penelitian ini adalah model *blended learning* dengan strategi *flipped classroom*, sebagai referensi untuk peneliti selanjutnya bisa menerapkan strategi dari model *blended learning* yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

Creswell, John W. 2010. *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

Kuntjojo. 2009. *Metodologi Penelitian*. Kediri: Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Munir. 2010. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung : Alfabeta

Purwoko, Bambang Setiyo Hari. 2015. *Implementasi Strategi Pembelajaran Flipped Classroom Pada Pembelajaran CNC Dasar*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.

