

KORELASI ANTARA KEMANDIRIAN DAN KREATIVITAS DENGAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS DI SMKN 1 KEMLAGI, MOJOKERTO YANG MENGGUNAKAN BLENDED LEARNING

Amirul Mahfud

Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
Email : amirulmahfud@mhs.unesa.ac.id

Meini Sondang Sumbawati

Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
Email : meinisondang@unesa.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi dan informasi dalam aspek pendidikan sangat cepat terlebih dalam penggunaan media dalam teknik pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk 1. mengetahui apakah ada korelasi antara kemandirian dengan hasil belajar. 2. Mengetahui apakah ada korelasi antara kreativitas dengan hasil belajar. Dalam bidang pendidikan era sekarang *blended learning* amatlah penting untuk meningkatkan karakter dunia pendidikan. Media pembelajaran Schoology merupakan aplikasi platform pembaruan yang dibangun atas dasar inspirasi dari facebook yang bertujuan untuk kepentingan pendidikan (Besana S.: 2012). Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan Pre-Eksperimental Design. Teknik pengumpulan data menggunakan *pretest* dan *protest*, serta analisis data yang digunakan adalah Uji Korelasi *Product Moment*. Hasil belajar siswa menunjukkan bahwa *Blended Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa diperoleh nilai rata-rata *posttest* 83,4 lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata *pretest* yaitu 39,3. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil uji korelasi antara kemandirian dengan hasil belajar sebelum pembelajaran diperoleh r hitung 0,660 > r tabel 0,355 dan sesudah pembelajaran diperoleh r hitung 0,727 > r tabel 0,355. Hasil uji korelasi antara kreativitas dengan hasil belajar sebelum pembelajaran diperoleh r hitung 0,609 > r tabel 0,355 dan sesudah pembelajaran diperoleh r hitung 0,788 > r tabel 0,355. Dengan hasil uji korelasi antara kemandirian dan kreativitas dengan hasil belajar, disimpulkan terdapat korelasi antara kemandirian dan kreativitas dengan hasil belajar mata pelajaran dasar desain grafis menggunakan *blended learning*.

Kata Kunci : Model *Blended Learning*, Kemandirian, Kreativitas, Hasil Belajar.

Abstract

The development of technology and information in the aspect of education is very fast especially in the use of media in learning techniques. This study aims to 1. find out whether there is a correlation between independence with learning outcomes. 2. Find out whether there is a correlation between creativity and learning outcomes. In the current education sector, blended learning is very important to improve the character of the world of education. Schoology learning media is a platform renewal application that was built on the basis of inspiration from Facebook that aims for educational purposes (Besana S. : 2012). This study uses quantitative research with a Pre-Experimental Design approach. Data collection techniques using pretest and protest, and data analysis used was Product Moment Correlation Test. Student learning outcomes show that Blended Learning can improve student learning outcomes obtained an average post-test score of 83.4 higher than the average value of the pretest is 39.3. The results showed that the results of the correlation test between independence and learning outcomes before learning obtained r count 0.660 > r table 0.355 and after learning r values obtained 0.727 > r table 0.355. Correlation test results between creativity with learning outcomes before learning obtained r count 0.609 > r table 0.355 and after learning obtained r count 0.788 > r table 0.355. With the results of the correlation test between independence and creativity with learning outcomes, it is concluded that there is a correlation between independence and creativity with learning outcomes of basic subjects in graphic design using blended learning.

Keywords : *Blended learning model, indenpendence,creativity*

PENDAHULUAN

Pada era teknologi saat ini, guru perlu memanfaatkan teknologi sebagai media dalam pembelajaran. *Schoology* adalah media pembelajaran pembaruan yang dibangun berdasarkan ide dari media sosial *facebook* dengan tujuan untuk kepentingan pendidikan (Besana S.: 2012). Kelebihan media *schoology* adalah 1) ekonomis dan mudah didapat, 2) prraktis dan efisien, 3) menyenangkan, 4) bisa digunakan dengan jarak jauh, 5) fitur komplet, 6) hemat penggunaan kertas, 7) bisa melakukan diskusi, 8) bisa *upload file, video, image*, dll 9) bisa di akses dari mana saja, 10) pemantauan tugas mudah, dan 11) melakukan cetak hasil pekerjaan mudah. Penggunaan media *Schoology* dalam pembelajaran membutuhkan teknologi internet.

Blended Learning adalah model pembelajaran yang mengkombinasi pembelajaran menggunakan kegiatan tatap muka di kelas (offline), dan pembelajaran secara online berbasis internet (Dwiyogo:2014). Untuk dapat menerapkan pembelajaran *Blended Learning* dan memperoleh hasil belajar yang memuaskan diperlukan adanya kemandirian belajar yang baik. Kemandirian merupakan suatu kekuatan internal individu yang diperoleh melalui proses individuasi. Kemandirian berasal dari kata dasar diri yang mendapatkan awalan ke dan akhiran an yang kemudian membentuk suatu kata keadaan atau kata benda. (Mohammad Ali dan Mohammad Asrori:2006).

Bagi siswa, kemandirian belajar kurang lengkap tanpa adanya kreativitas dalam mata pelajaran dasar desain grafis. Kreativitas adalah hasil interaksi antara individu dan lingkungannya, kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi dan unsur-unsur yang sudah ada atau dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik itu di lingkungan, sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat. (Utami Munandar, 2009:12).

Hasil survey yang dilaksanakan di SMKN 1 Kemplagi, menurut Sapto Bagus Sugiarto, S.T guru mata pelajaran dasar desain grafis di kelas X TKJ menjelaskan dalam teknik pembelajaran beliau masih menggunakan model biasa yang digunakan di kebanyakan sekolah yakni guru menyampaikan materi di dalam kelas dan memberikan tugas untuk dikerjakan di rumah. Proses belajar mengajar di dalam kelas kebanyakan siswa lebih sering menonton gurunya mengajar daripada memperhatikan guru mengajar. Penyampaian materi menggunakan media powerpoint dan menggunakan perpaduan antara metode ceramah dan praktik langsung. Dengan demikian artinya pembelajaran dipusatkan pada guru dan siswa menjadi pasif sehingga kebanyakan siswa akan merasa jenuh dan akan berbicara dengan temannya dibandingkan memperhatikan penjelasan guru sehingga guru menjadi susah untuk mengkonduksifkan kelas.

Kondisi kelas yang begitu mempunyai dampak pada kemandirian dan kreativitas belajar siswa yaitu keinginan untuk belajar, manajemen diri, melakukan kontrol diri dan memiliki disiplin diri dalam belajar.

Berdasarkan ulasan di atas penulis ingin melakukan penelitian dengan judul “Korelasi antara kemandirian dan kreativitas dengan hasil belajar mata pelajaran dasar desain grafis di SMKN 1 Kemplagi, Mojokerto yang menggunakan *blended learning*.”

Rumusan Masalah

1. Apakah ada korelasi antara kemandirian terhadap hasil belajar?
2. Apakah ada korelasi antara kreativitas dengan hasil belajar?

Tujuan Penelitian

1. Mengetahui korelasi antara kemandirian terhadap hasil belajar menggunakan model *blended Learning* menggunakan perangkat *schoology* pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis.
2. Mengetahui korelasi antara kreativitas terhadap hasil belajar menggunakan model *blended Learning* menggunakan perangkat *schoology* pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis.

Kajian Pustaka *Learning Model*

Learning model merupakan suatu perancangan atau suatu format yang dipakai untuk pedoman dalam persiapan penerimaan di ruang kelas atau pembelajaran bersifat *step by step*. Menurut Arends (1997:7) dalam buku Trianto (2014:51), “model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya beberapa tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan proses pembelajaran, lingkungan dalam proses belajar dan pengelolaan kelas.”

Blended Learning

Menurut Thorne (2003) menggambarkan *blended learning* sebagai "Ini merupakan kesempatan untuk mengintegrasikan kemajuan inovatif dan teknologi yang ditawarkan oleh pembelajaran online dengan interaksi dan partisipasi yang ditawarkan dalam pembelajaran tradisional terbaik." Dziuban, dkk (2018:61) menemukan bahwa program *blended learning* memiliki potensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan juga menurunkan tingkat putus sekolah dibandingkan dengan pembelajaran yang sepenuhnya pembelajaran online. Menurut Dwiyogo (2018:60) Pembelajaran Berbasis *Blended Learning* (PBBL) adalah pembelajaran yang mengombinasi strategi penyampaian pembelajaran menggunakan kegiatan tatap muka, pembelajaran berbasis komputer (offline), dan komputer secara online (internet).

Kreativitas

Menurut Nana (2004), siswa yang kreatif mempunyai beberapa kepribadian, seperti belajar lebih mandiri, bertanggung jawab, bekerja keras, mempunyai motivasi yang tinggi, optimis, mempunyai rasa ingin tahu yang besar, percaya diri, terbuka, memiliki toleransi, dan kaya akan pemikiran. Artinya, siswa yang kreatif akan belajar secara mandiri, bertanggung jawab, mempunyai motivasi dan rasa optimis serta rasa ingin tahu yang tinggi, terbuka dan memiliki toleransi terhadap orang lain, dan kaya dengan ide-ide yang positif.

Dalam tes kreativitas, landasan teori atau konstruk yang digunakan sangat penting. Kelebihan tes kreativitas adalah mampu mengungkap sebanyak mungkin informasi mengenai apa yang ingin diketahui, dapat diberlakukan untuk jumlah subyek yang besar dalam waktu yang singkat, indikator kreativitas lebih operasional, spesifik dan terukur.

Kemandirian

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (1996:625), kemandirian diartikan sebagai keadaan dapat berdiri sendiri tanpa bergantung kepada orang lain. Kemandirian adalah suatu kekuatan internal individu yang diperoleh dengan aktivitas individu. Sedangkan Hasan Basri (1994:53) mengatakan bahwa “kemandirian adalah keadaan seseorang dalam kehidupannya mampu memutuskan atau mengerjakan sesuatu tanpa bantuan orang lain”. Mohammad Ali dan Mohammad Asrori (2006) menarik pendapat Lovinger tentang tingkatan kemandirian beserta ciri-cirinya sebagai berikut :

- 1) Tingkatan pertama adalah tingkat impulsif dan melindungi diri.
- 2) Tingkatan kedua adalah tingkat komformistik.
- 3) Tingkatan ketiga adalah tingkat sadar diri.
- 4) Tingkatan keempat adalah tingkat saksama (*conscientious*).
- 5) Tingkatan kelima adalah tingkat individualis.
- 6) Tingkatan keenam adalah tingkat mandiri.

Hasil Belajar

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013:3) Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar.

Menurut Slameno, 2010 ada dua unsur untuk menghasut hasil belajar yaitu:

1. Aspek Internal

Aspek yang bisa menghasut hasil belajar antara lain yaitu a) aspek fisik dalam hal bidang kesehatan, cacat tubuh, b) faktor psikologis yaitu hobi, kemampuan,

motivasi, terbiasa untuk belajar mandiri dan c) serta kemungkinan karena kelelahan.

2. Aspek Eksternal

Aspek eksternal adalah yang berasal dari luar diri dapat berupa a) *Family*. Contohnya, proses orang tua dengan cara mengajari, pertalian dalam lingkungan keluarga, perihal lemahnya ekonomi keluarga, b) kondisi lingkungan sekolah. yaitu dalam model/metode pembelajaran, proses pembelajaran yang digunakan, kondisi kelas, dan c) faktor masyarakat yaitu teman bergaul, kegiatansiswa dalam bermasyarakat dan bertetangga.

Media Pembelajaran *Schoology*

Schoology merupakan salah satu platform pembaruan yang dibuat berdasarkan buah pikiran dari mediasosial facebook yang bertujuan untuk kepentingan pendidikan. Platform ini dibuat dan dikembangkan pada tahun 2009 di New York (Besana S.: 2012). *Schoology* meringankan beban guru dalam memberikan kesempatan komunikasi yang lapang kepada siswa agar siswa menjadi lebih mudah dalam mengambil peran/bagian dalam proses diskusi dan kerja sama dalam tim. Selain itu, *Schoology* juga di *support* oleh beberapa bentuk media seperti video, audio dan gambar yang bisa menarik kemauan belajar siswa. *Schoology* menunjukan kepada siswa untuk mengaplikasikan penggunaan teknologi pada proses pembelajaran.

Dengan demikian *Schoology* adalah sebuah layanan bebas biaya yang menggunakan konsep pengelolaan pembelajaran sosial terkhususkan untuk membangun lingkungan belajar online yang aman dan nyaman untuk membagi informasi serta fitur atau konten pendidikan berbentuk tulisan, file dan link yang bisa dibagikan untuk guru maupun siswa dan terdapat juga fitur spesial berupa *courses, groups dan resources*.

Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Penelitian yang dilakukan oleh Nur Aeni, Titi Prihatini, dan Yuli Utanto dengan judul penelitian “Pengembangan Model *Blended Learning* Berbasis Masalah pada Mata Pelajaran Sistem Komputer di SMK Negeri 8 Semarang”. Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan pada bulan Mei hingga Juni 2017. Hasil penelitian dideskripsikan dengan 3 bagian yaitu model *blended learning* di SMK Negeri 8 Semarang, pengembangan model *blended learning* berbasis masalah pada mata pelajaran sistem komputer dan keefektifan model *blended learning* berbasis masalah pada mata pelajaran sistem komputer. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis model *blended learning* yang digunakan saat ini, mengembangkan model *blended learning* dan menguji keefektifan model *blended learning* berbasis masalah.

Penelitian yang dilakukan Sutan Saribumi Pohan, dengan judul penelitian “*Blended Learning* sebagai

Strategi Pembelajaran di Era Digital di SD Nusantara Semarang”. Penelitian ini dilaksanakan pada 26 November 2016. Blended learning adalah menggabungkan pembelajaran melalui online (komputer) dengan tatap muka yang dilaksanakan oleh guru dan siswa di sekolah dengan harapan siswa dapat memecahkan masalah materi pembelajaran secara individu atau kelompok menurut kemampuan masing-masing. Pada awal kegiatan di kelas, guru membagi siswa menjadi kelompok diskusi, kemudian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2016/2017. “Penelitian ini bertujuan (1) Merancang dan menerapkan model Penelitian yang dilakukan oleh Maria Dissriany Vista Banggur, Robinson Situmorang, dan Rusmono dengan judul Pengembangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning Pada Mata Pelajaran Etimologi Multimedia di SMK Fransiskus 1 kelas X jurusan multimedia yang melibatkan 24 siswa. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan pembelajaran berbasis blended learning pada Mata Pelajaran Etimologi Multimedia, penelitian ini mengembangkan pembelajaran tatap muka yang digabungkan dengan online/offline learning dan disusun menggunakan platform Edmodo. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan, dengan desain pembelajaran model Dick and Carey. Tahap ujicoba produk diawali dengan ahli materi, ahli media serta ahli desain pembelajaran. Kemudian produk diujicobakan kepada siswa kelas XMM, yakni ujicoba one to one, kelompok kecil dan kelompok besar. Hasil penilaian menunjukkan skor rata-rata ahli media 3,52 atau baik, ahli materi 4,00 atau sangat baik dan ahli desain pembelajaran 3,73 berarti baik. Dalam tahap ujicoba kepada siswa hasil skor rata-rata untuk tahap one to one sebesar 3,09, pada tahap kelompok kecil sebesar 3,01 dan pada tahap kelompok besar sebesar 3,40.

Penelitian yang dilakukan oleh Mustafa Caner (2017), dengan judul *A Blended Learning Model for Teaching Practice Course* di Anadolu University, Graduate School of Educational Sciences, Yunus Emre Campus, Eskisehir, Turkey. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperkenalkan lingkungan belajar campuran dan model untuk kursus praktik mengajar pra-jabatan dalam Program Pelatihan Guru Bahasa Inggris di Universitas Anadolu. menyediakan lingkungan belajar yang dicampur untuk kursus praktik mengajar dan meningkatkan kemampuan praktik, dan berkontribusi pada pertumbuhan profesional guru pra-jabatan. Karena itu akan meningkatkan jam kontak antara siswa dan pengawas universitas dan memfasilitasi umpan balik teman di antara para guru pra-jabatan, yang pada gilirannya, menciptakan lingkungan belajar yang produktif bagi mereka. Dengan demikian, makalah ini bertujuan untuk menyediakan model pembelajaran campuran untuk kursus praktik mengajar di lembaga pelatihan guru dan memberikan dorongan bagi para peneliti atau instruktur yang ingin menerapkan blended

membagikan kertas pada setiap siswa berisi pokok bahasan, permasalahan yang perlu dibahas, cara pembahasan, dan hasil pembahasan.

Penelitian yang dilakukan Ni Made Galih Arya Pramesti dan Rina Harimurti dengan judul pengaruh penerapan model pembelajaran *blended learning* untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas X TKJ di SMK Negeri 3 Buduran, Sidoarjo. Penelitian ini learning di lingkungan pengajaran mereka sendiri.

Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan *Pre-Eksperimental* Desain. Menurut Sugiyono(2017:14) tata cara penelitian kuantitatif bisa diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Sedangkan pengertian *Pre-Eksperimental Design* menurut Sugiyono (2017:109) penelitian yang merupakan eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini dapat terjadi karena tidak ada variabel kontrol, dan sampel tidak dipilih secara random.

Rencana penelitian digunakan adalah *One-Group Pretest - Posttest* Desain. Pada perancangan ini sampel dibagikan pretest sebelum diberikan perlakuan, dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat dibandingkan dengan keadaan sebelumnya sebelum diberikan perlakuan.

$$O_1 \times O_2$$

(Sugiyono, 2017:111)

Keterangan:

O_1 = nilai pretest (sebelum diberikan perlakuan)

O_2 = nilai posttest (setelah diberikan perlakuan)

Pengaruh model pembelajaran *Blended Learning* terhadap hasil belajar siswa = $(OR_2 R - OR_1 R)$.

Penelitian ini dilaksanakan di salah satu sekolah menengah kejuruan Negeri di kota Mojokerto yaitu

SMKN 1 Kemlagi. Mata pelajaran yang dipilih adalah mata pelajaran Dasar Desain Grafis.

Sampel

Teknik pengambilan sampel di penelitian ini adalah *Non-probability* sampling yang menggunakan *Sample Purposive*, yaitu penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono: 2017:124). Berdasarkan rekomendasi dari guru pengampu mata pelajaran dasar desain grafis, sebaiknya yang dijadikan sampel adalah kelas X TKJ.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum dilakukan penelitian perangkat pembelajaran harus divalidasi terlebih dahulu oleh ahli, Validasi perangkat pembelajaran RPP, Soal Test, modul, dan angket kemandirian dan kreativitas. Hasil validasi dari validator selanjutnya digunakan sebagai acuan kelayakan. penggunaan perangkat pembelajaran pada pelaksanaan penelitian.

Hasil Belajar

Hasil belajar ini adalah hasil *pretest* dan *posttest*, untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar sebelum dengan sesudah pembelajaran menggunakan model *blended learning* di kelas X TKJ SMKN 1 Kemlagi.

Uji Korelasi *Product Moment*

Dalam penelitian ini dilakukan uji korelasi antara dua variabel bebas Kemandirian dan kreativitas dengan variabel terikat hasil belajar siswa, untuk mengetahui hubungan kedua variabel terikat tersebut, bisa dilihat pada tabel 4.11

Tabel 4.11 Hasil Uji Korelasi Kemandirian Sebelum Pembelajaran

		Correlations	
		pretest	kemandirian_ sebelum
pretest	Pearson Correlation	1	,660**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	30	30
kemandirian_ sebelum	Pearson Correlation	,660**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	30	30

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan nilai *r* hitung (*pearson correlations*) diketahui nilai *r* hitung pada tabel 4.11 untuk hubungan antara kemandirian belajar dengan hasil belajar sebesar $0,660 > r$ tabel $0,355$ maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan atau korelasi antara variabel kemandirian dengan hasil belajar siswa.

Tabel 4.12 Hasil Uji Korelasi Kemandirian Sesudah Pembelajaran

		Correlations	
		posttest	kemandirian_ sesudah
posttest	Pearson Correlation	1	,727**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	30	30
kemandirian_ sesudah	Pearson Correlation	,727**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	30	30

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan nilai *r* hitung (*pearson correlations*) diketahui nilai *r* hitung pada tabel 4.12 untuk hubungan antara kemandirian belajar dengan hasil belajar sebesar $0,727 > r$ tabel $0,355$ maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan atau korelasi antara variabel kemandirian dengan hasil belajar siswa.

Tabel 4.13 Hasil Uji Korelasi Kreativitas Sebelum Pembelajaran

		Correlations	
		pretest	kreativitas_ se belum
pretest	Pearson Correlation	1	,609**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	30	30
kreativitas_ sebelum	Pearson Correlation	,609**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	30	30

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan nilai *r* hitung (*pearson correlations*) diketahui nilai *r* hitung pada tabel 4.13 untuk hubungan antara kreativitas belajar dengan hasil belajar sebesar $0,609 > r$ tabel $0,355$ maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan atau korelasi antara variabel kreativitas dengan hasil belajar siswa.

Tabel 4.14 Hasil Uji Korelasi Kreativitas Sesudah Pembelajaran

		Correlations	
		posttest	kreativitas_ se sudah
posttest	Pearson Correlation	1	,788**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	30	30
kreativitas_ sesudah	Pearson Correlation	,788**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	30	30

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan nilai *r* hitung (*pearson correlations*) diketahui nilai *r* hitung pada tabel 4.14 untuk hubungan antara kreativitas belajar dengan hasil belajar sebesar $0,788 > r$ tabel $0,355$ maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan atau korelasi antara variabel kreativitas dengan hasil belajar siswa.

Hasil Hipotesis

HR₀R : $\mu_1 = \mu_2$ tidak terdapat korelasi antara kemandirian dan kreativitas dengan hasil belajar mata pelajaran dasar desain grafis menggunakan *blended learning*.

HR₁R : $\mu_1 \neq \mu_2$ terdapat korelasi antara kemandirian dan kreativitas dengan hasil belajar mata pelajaran dasar desain grafis menggunakan *blended learning*.

Dari tabel 4.12 dan 4.14 nilai uji korelasi antara kemandirian dan kreativitas dengan hasil belajar mata pelajaran dasar desain grafis menggunakan *blended learning* diperoleh nilai uji korelasi kemandirian $0,727 >$ nilai r tabel $0,355$ dan nilai uji korelasi kreativitas $0,788 >$ r tabel $0,355$. Hipotesis tentang adanya perbedaan kemandirian dan kreativitas terhadap hasil belajar siswa menolak H_0 dan menerima H_1 . Sehingga pada penelitian ini hipotesis yang diterima yaitu terdapat korelasi antara kemandirian dan kreativitas dengan hasil belajar mata pelajaran dasar desain grafis menggunakan *blended learning*.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan dalam penelitian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Siswa mengalami peningkatan dari sebelum diberikan perlakuan dilihat dari hasil yang menunjukkan bahwa 19 siswa mengalami peningkatan kriteria cukup menjadi sangat baik dan, 5 siswa mengalami peningkatan kriteria baik menjadi sangat baik, 5 siswa mengalami peningkatan kriteria cukup menjadi baik dan 1 siswa yang sebelum dan sesudah diberikan perlakuan adalah baik. Hasil uji korelasi sebelum pembelajaran diperoleh r hitung $0,660 >$ r tabel $0,355$ dan sesudah pembelajaran diperoleh r hitung $0,727 >$ r tabel $0,355$. Dari hasil uji tersebut menyatakan H_1 diterima terdapat korelasi antara kemandirian dengan hasil belajar mata pelajaran dasar desain grafis menggunakan *blended learning*. Analisis data hasil angket *self regulated learning* siswa mengalami peningkatan dari sebelum diberikan perlakuan adalah 69,4% 18 siswa tergolong kemandirian belajar tinggi dan 12 siswa tergolong kemandirian belajar sedang dan hasil presentase setelah diberikan perlakuan adalah 77% 22 siswa tergolong kemandirian tinggi dan 8 siswa tergolong kemandirian sedang.
2. Siswa mengalami peningkatan dari sebelum

diberikan perlakuan dilihat dari hasil yang menunjukkan bahwa 17 siswa mengalami peningkatan kriteria cukup menjadi sangat baik, 6 siswa mengalami peningkatan kriteria kurang menjadi sangat baik, 5 siswa mengalami peningkatan kriteria cukup menjadi baik dan 2 siswa mengalami peningkatan kriteria baik menjadi sangat baik. Hasil uji korelasi sebelum pembelajaran diperoleh r hitung $0,609 >$ r tabel $0,355$ dan sesudah pembelajaran diperoleh r hitung $0,788 >$ r tabel $0,355$. Dari hasil uji tersebut menyatakan H_1 diterima terdapat korelasi antara kreativitas dengan hasil belajar mata pelajaran dasar desain grafis menggunakan *blended learning*.

Saran

Sebagai bahan pertimbangan untuk melanjutkan penelitian tentang model pembelajaran *blended learning*, penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Dalam penerapan model *blended learning* guru harus ekstra dalam melakukan pemantauan diluar jam pembelajaran, dikarenakan materi pembelajaran diberikan dengan media online. Selain itu guru harus lebih kreatif menciptakan konten sebagai bahan belajar siswa untuk memicu semangat siswa. Kesempatan diskusi di saat pembelajaran juga harus dimaksimalkan untuk memperdalam pemahaman siswa setelah mempelajari materi dirumah sebelum diberikan penugasan.
2. Penggunaan *schoology* dalam penerapan model pembelajaran *blended learning* ini juga perlu dipersiapkan dengan baik dari segi sarana prasarana salah satunya koneksi internet dikarenakan *schoology* ini sangat bergantung dengan koneksi internet yang lancar demi kelancaran pelaksanaan pembelajaran dikelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni Nur, Prihatini, dan Yuli. 2017. Di akses dari <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujet/article/download/15642/9212/>
- Akdon, Riduwan. (2011). *Rumus dan Data dalam Aplikasi Statistika*. Bandung : Alfabeta
- Alessi & Trollip. 2001. *Multimedia for learning: Methods and development*. Massachusetts: A Pearson Education. <https://repository.up.ac.za/bitstream/handle/2263/30480/04back.pdf?sequence=5>
- Alhajri S. 2012. *creativity as a problem solving in graphic design education at the Art School, Loughborough, UK*. Di akses dari https://www.researchgate.net/publication/327386104_New_Approach_of_Using_Social_Media_in_Graphic_Design_at_the_Higher_Education_in_Sultanate_of_Oman
- Ali, Mohammad dan Mohammad Asrori. 2006. *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Bumi Aksara
- Allen Elaine, Seaman Jeff dan Richard. 2007. Di akses dari <https://www.onlinelearningsurvey.com/reports/blending-in.pdf>
- Aminoto, Tugiyo. 2014. Penerapan Media Elearning Berbasis Schoology Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Usaha dan Energi Di Kelas XI SMA N 10 Kota Jambi. *Jurnal Sainmatika* 8(1).
- Amri, Sofan. 2013. *Pengembangan & Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*. Jakarta:PT. Prestasi Pustakaraya.
- Amur Salman. 2016. *Investigating Creativity in Graphic Design Education from Psychological Perspectives*. Di akses dari <https://www.theartsjournal.org/index.php/site/article/view/1079>
- Caner Mustafa. 2011. *A Blended Learning Model for Teaching Practice Course*. Di akses dari <http://journal.um.ac.id/index.php/jph/article/view/10604>
- Charles, Graham R, Patsy, Norgbergdan Sicilia Nicole. 2018. *Blended learning: the new normal and emerging technologies*. Di akses dari https://www.academia.edu/35930836/Blended_learning_the_new_normal_and_emerging_technologies
- D. Dwiyoogo, Wasis. 2014. *Pembelajaran Berbasis Blended Learning*. Jakarta. Raja Grafindo.
- Faturrahman, dkk. 2012. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta:PT. Prestasi Pustakaraya.
- Hasan Basri. 2004. *Remaja Berkualitas (Problematika Remaja dan Solusinya)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Helfand Jessica. 2013. *Color Theories*. Di akses melalui <https://www.aiga.org/medalists-william-drenttel-and-jessica-helfand>
- John W. Santrock. 2007. *Perkembangan Anak*. Jilid 1 Edisi kesebelas. Jakarta : PT. Erlangga.
- Kana Hidayati dan Endang Listyani. Pengembangan Instrumen Kemandirian Belajar Mahasiswa. <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/Kana%20Hidayati,%20M.Pd./Pengembangan%20Instrumen.pdf> yang diakses 10 Mei 2019 pada pukul 09:36 Wib)
- Kenedi. 2017. Pengembangan Kreativitas Siswa dalam Proses Pembelajaran di Kelas 2 SMPN 3 Rokan IV Koto. Diakses April 30, dari <http://repository.uir.ac.id/1165/1/Upaya%20Meningkatkan%20Keterampilan%20Teknik%20Dasar%20Lompat%20Jauh%20Melalui%20Model%20Bermain%20Pada%20Siswa%20Kelas%20VII%20SMPN%203%20Rokan%20IV%20Koto%20Kabupaten%20Rokan%20Hulu.pdf>
- Kerres, M, & De Witt, C. 2003. A Didactical Framework for The Design of Blended Learning Arragements. *Journal of Educational Media* 28, 101-113
- Lalima dan Lata Kiran. 2017. Blended Learning sebagai pendekatan inovatif. Di akses dari <http://ejournal.kopertais4.or.id/madura/index.php/fikrotuna/article/download/3169/2359/>
- Munandar Utami (2009), *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta, Depdiknas dan Rineka Cipta
- Nana, Syaodah Sukmadinata. 2004. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rizky Sandy Adhitama, 2014 *Kesadaran Metakognitif Siswa Dalam Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Pokok Bahasan Pencemaran Lingkungan*. repository.upi.edu
- Rusman. (2010). *Model-model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Galih, Ni Made Arya Pramesti dan Harimurti Rina. 2016. Di akses dari <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/download/17988/16394>
- Saribumi Sutan. 2016. Di akses dari <http://repository.ut.ac.id/6495/1/TING2016ST1-22.pdf>
- Schraw, G., & Dennison, R. S. 1994. *Assessing Metacognitive Awareness*. Di akses dari <https://services.viu.ca/sites/default/files/metacognitive-awareness-inventory.pdf>
- Shank, P. 2008. Thinking Critically to Move e-learning Forward. In S. Carliner & P. Shank (Eds.), *The eLearning handbook: past promises, present challenges*. San Francisco: Pfeiffer.
- Subliyanto. 2011 *Kemandirian Belajar*. di akses dari <http://www.subliyanto.id/2011/05/kemandirian-belajar.html>
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung:ALFABETA, CV.
- Sugiyono. 2010. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta
- Sukmadinata, 2006. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : Graha Aksara
- Sunardi. 2007. Di akses dari http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PEND.KU

R/196002011987031-SUNARDI/materi_kkh-power_point/PENGEMBANGAN_KREATIVITAS/02._pengukuran_kreativitas_[Compatibility_Mode].pdf

Thorne, K. 2003. Blended Learning, How to Integrate Online and Traditional Learning. UK: Kogan Page. Tersedia : www.bookfi.org [10 Desember 2013]

Vista Maria, Robison dan Rusmono. Di akses dari <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jtp/article/download/8629/5867/>

Widoyoko, Eko Putro. 2012. Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian. Yogyakarta:Pustaka Belajar



UNESA

Universitas Negeri Surabaya