JTB Vol. 11 No. 3 (2022) 124-132 ISSN: 2301-5012

JURNAL TATA BOGA

Tersedia online di
https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-boga/

PENERAPAN PEMBELAJARAN BLENDED PADA KOMPETENSI DASAR BAHAN PENUTUP CAKE DI SMK NEGERI 8 SURABAYA

[1]Bunga Widyadhari Rahmavika Adha, [2]Asrul Bahar, [3]Mauren Gita Miranti, [4]Sri Handajani
[1,2,3,4]Pendidikan Tata Boga, Universitas Negeri Surabaya

Keyword:
Pembelajaran *blended*, Tata Boga, Hasil belajar, Pendidikan

Corresponding author:
bunga.viika@gmail.com

ABSTRAK

Adanya pandemi menyebabkan pembelajaran tatap muka beralih ke pembelajaran daring dan luring. Model pembelajaran yang sesuai dalam masa pandemi ini adalah pembelajaran *blended*. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui (1) hasil belajar siswa pada materi bahan penutup cake (kognitif, afektif, dan psikomotorik), (2) ketercapaian pelaksanaan pembelajaran *blended*, (3) respon siswa terhadap pembelajaran *blended* pada materi Bahan Penutup *Cake*. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian observasi dan metode kuantitatif deskriptif. Sampel dalam penelitian ini adalah 35 siswa dari kelas XII Tata Boga 5 SMKN 8 Surabaya di SMK. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan memberikan tes, observasi, dan menyebar kuesioner. Analisis data dengan presentase. Berdasarkan hasill penelitian menunjukan bahwa: 1) Hasil belajar siswa pada materi bahan penutup *cake* aspek kognitif dinyatakan kurang dengan skor di bawah KKM yaitu 74,2 dengan presentase 48,5%, aspek afektif mencapai nilai 90,2 dengan presentase 80% sehingga dapat dikatakan baik, dan Aspek psikomotor dapat tercapai dengan 88,4. dengan nilai persentase 100%, 2) Ketercapaian pelaksanaan pembelajaran blended mendapatkan nilai persentase sebesar 81,25% yang dinyatakan cukup baik, dan 3) Respon siswa terhadap pembelajaran *blended* dinyatakan cukup baik dengan nilai persentase 82%.

PENDAHULUAN

Pada saat pandemi masih menjadi faktor pertimbangan yang dihadapi oleh banyak pihak dalam menjalankan suatu kegiatan. Semua sektor mengalami penyesuaian terhadap semua aturan yang harus diterapkan selama pandemi belum hilang. Di bidang pendidikan, kegiatan belajar mengajar terpaksa harus dilakukan secara daring [1].

Pembelajaran daring dapat dilakukan dengan dua cara yaitu (1) *Synchronus Virtual Collaboration* yang merupakan pembelajaran virtual dengan interaksi pada waktu yang sama seperti pembelajaran melalui aplikasi Zoom, dan *Google Meet*; dan (2) *Asynchronus Virtual Collaboration* yaitu pembelajaran virtual dengan interaksi pada waktu yang berbeda seperti pada media *Google Classroom* [2]. Pembelajaran daring memerlukan banyak penyesuaian untuk mengikuti perubahan yang terjadi secara cepat.

Perubahan cepat yang mulanya dilakukan pembelajaran tatap muka beralih menjadi daring, menyebabkan banyak diantara siswa dan guru yang belum siap dalam menghadapi perubahan tersebut [3]. Perubahan ini mengakibatkan adanya *cultural shock* pada siswa, terutama pada siswa SMK dimana kegiatan pembelajaran di SMK seharusnya lebih fokus pada kegiatan pembelajaran praktik dibandingkan

pembelajaran teori. Karena siswa SMK dididik untuk mengasah kompetensi keahliannya lebih dalam sebagi tujuan utamanya.

Namun pada realitanya, pembelajaran daring pada SMK mengalami beberapa kendala seperti sulitnya menyampaikan materi dan memusatkan perhatian siswa pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Pada saat pembelajaran praktik secara daring, guru kesulitan untuk mendemonstrasi dan mengawasi jalannya pembelajaran praktik karena dilakukan di rumah masing-masing siswa.

Namun seiring berjalannya waktu, kebijakan terkait pembelajaran selama pandemi berangsur membaik sehingga dapat dilaksakannya pembelajaran tatap muka dengan maksimal peserta didik dalam satu kelas yaitu 50% atau pemberlakuan pembelajaran *blended*. John Merrow menyatakan "*blended learning is some mix of traditional classroom instraction (which in itself varies considerably) and intstraction mediated by technology*". Dapat diartikan sebagai pembelajaran campuran atau *blended* merupakan perpaduan pembelajaran kelas tradisional dengan pembelajaran berbasis teknologi (*modern*) [4].

Di SMK Negeri 8 telah dilakukan pembelajaran tatap muka terhitung dari tanggal 30 Agustus 2021 bertepatan pada saat kegiatan PLP II berlangsung. Pembelajaran di SMK Negeri 8 Surabaya dilakukan secara *blended* dengan memaksimalkan pertemuan tatap muka dengan pembelajaran praktik. Begitu juga pada mata pelajaran *cake*, terutama materi bahan penutup *cake* di mana dalam pembelajarannya terdapat kegiatan praktik yang harus ditempuh oleh siswa di kelas XII.

Bahan penutup *cake* merupakan bahan makanan yang memiliki fungsi untuk melapisi *cake*, menambah citarasa, atau menutupi tampilan *cake* yang rusak. Bahan penutup *cake* terdiri dari berbagai macam diantaranya (1) *Butter Cream*; (2) *Glaze*; dan (3) *Ganache* [5]. Pembelajaran bahan penutup *cake* pada saat pandemi dilakukan sepenuhnya melalui daring sehingga peserta didik sulit memahami dan menerapkan materi karena baik pembelajaran materi dan praktik dilakukan secara jarak jauh.

Pembelajaran praktik pada saat pertemuan tatap muka perdana dilakukan setelah masa pembelajaran daring banyak ditemukan kendala dalam pelaksanaannya seperti peserta didik yang kurang maksimal dalam memahami teori atau materi yang telah disampaikan sehingga selama praktik berlangsung banyak terjadi kegagalan dalam memproduksi. Hal tersebut mempengaruhi hasil belajar dan keberhasilan pelaksaan pembelajaran.

Keberhasilan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan seseorang ditentukan dari kesesuaian proses pembelajaran dengan perencanaan yang sudah dibuat. Pentingnya peran guru dalam memahami dan mempersiapkan perencanaan pembelajaran mempengaruhi kualitas proses pembelajaran. Peran guru dalam pelaksanaan pembelajaran *blended* adalah sebagai pendamping dan fasilitator ketika ada kesulitan atau kendala yang ditemui siswa [6].

Penerapan model pembelajaran *blended* yang dilakukan oleh Nande di SMK N 1 Ende menunjukkan bahwa model tersebut efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan dua siklus pada masing-masing ranah. Pada ranah kognitif, siswa mampu melampaui nilai ketuntasan minimal yaitu 75. Untuk nilai afektif siswa mampu mencapai nilai 81,26% pada siklus I dan 100% pada siklus II yang artinya sangat baik. Pada ranah psikomotor, siklus I mencapai nilai 40,62% dan saat siklus II mencapai 100% [7].

Layang dalam penelitiannya yang membahas tentang penerapan pembelajaran *blended* pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan di SMKN 1 Palangka Raya menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran *blended* menggunakan media *Google Classroom* mampu mencapai nilai ketuntasan 100% pada tahap pembelajaran. Selain itu, hasil respon siswa juga dikategorikan sangat kuat. *Google Classroom* memiliki keunggulan yaitu mudah dipahami dan dipakai oleh pengguna karena tampilannya yang sederhana dan menarik [8].

Selain itu, pembelajaran *blended* juga sesuai untuk kebutuhan pembelajaran di era *new normal* atau pasca pandemi. Pembelajaran dengan model *blended* merupakan kombinasi dari pembelajaran tatap muka dan daring. Serta dengan menggunakan kecanggihan teknologi maka kegiatan pembelajaran di sekolah dapat terlaksana dengan baik [9].

Berdasarkan penjelasan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) hasil belajar pembelajaran *blended* pada kompetensi bahan penutup cake; dan (2) ketercapaian pelaksanaan pembelajaran *blended*; (3) respon siswa terhadap pembelajaran *blended*.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian observasi yang dilaksanakan di SMK Negeri 8 Surabaya dengan menggunakan metode pengamatan. Kegiatan pembelajaran blended dilaksanakan bersamaan dengan kegiatan PLP tahun pelajaran 2021/2022. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XII Tata Boga 5 yang berjumlah 35 orang, sedangkan objek yang diamati adalah hasil belajar, ketercapaian pelaksanaan pembelajaran, dan respon siswa terkait pembelajaran *blended* pada kompetensi bahan penutup *cake*.

Hasil Belajar Pembelajaran *Blended* pada Materi Bahan Penutup *Cake*

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara mengisi tes, kuesioner dan melakukan pengamatan. Kegiatan mengisi tes untuk memperoleh data hasil belajar kognitif, afektif, sedangkan psikomotorik menggunakan pengamatan. Alat pengumpulan data yang digunakan yaitu tes yang disebar melalui *Google Form* untuk mendapatkan data hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik menggunakan lembar observasi.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu untuk mengukur hasil belajar kognitif, dan afektif menggunakan lembar soal, sedangkan untuk hasil belajar psikomotorik menggunakan lembar observasi.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Tes atau Lembar Soal Kognitif Materi Bahan Penutup Cake

No	Indikator	Item Pernyataan	Jumlah Soal
1.	Definisi bahan penutup *cake*	8	1
2.	Macam-macam bahan penutup *cake*	1, 2, 3	3
3.	Teknik menghias *cake*	4, 5, 6, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 19, 20	14
4.	Teknik menyimpan bahan penutup *cake*	7, 18	2
Jumlah Butir			20

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Tes atau Lembar Soal Afektif Materi Bahan Penutup Cake

No	Indikator	Item Pernyataan		Jumlah Soal
		Positif	Negatif	
1.	Sikap kerja sama	1, 3, 7, 8, 10	2, 4, 5, 6, 9	10
2.	Sikap tanggungjawab	1, 3, 5, 7, 9	2, 4, 6, 8, 10	10
Jumlah Butir				20

Tabel 3. Kisi-kisi Lembar Observasi Psikomotorik Materi Bahan Penutup Cake

No	Indikator	Jumlah Soal
1.	Performance	1
2.	Persiapan alat	1
3.	Persiapan bahan	1
4.	Teknik/prosedur kerja	2
5.	Hasil Praktik	3
6.	Kebersihan	2
	Jumlah Butir	10

Ketercapaian Pelaksanaan Pembelajaran *Blended*

Teknik pengumpulan data ketercapaian pelaksanaan pembelajaran dengan cara pengamatan. Alat pengumpulan data yang digunakan yaitu lembar observasi. Pelaksanaan pembelajaran blended dilaksanakan dalam dua waktu berbeda. Pembelajaran daring dilakukan dengan pemberian materi yang dipelajari beserta sumber belajar yang sudah disiapkan di Google Classroom, kemudian dibahas secara mendalam melalui Google Meet. Pembelajaran luring dilaksanakan dengan diadakannya praktik atas materi yang sudah dibahas.

Tabel 4. Sintaks Pembelajaran Daring Materi Bahan Penutup Cake

Sintaks	Kegiatan Guru
Kegiatan Pendahuluan	Guru melakuan pembukaan dengan salam, menanyakan kabar siswa dan absensi
	Guru melakukan apersepsi
	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
Kegiatan Inti	Peserta didik diberi motivasi untuk memusatkan perhatian pada video conference/*Google Meet*
	Menayangkan *power point* tentang bahan penutup *cake*
	Siswa dibagi menjadi 11 kelompok
	Siswa merumuskan pertanyaan yang berkaitan dengan *power point* yang telah dibagikan di *Google Classroom* sebelum pembelajaran daring dimulai
	Guru mengadakan sesi tanya jawab melalui *Google Meet*
Kegiatan Penutup	Guru memberikan tugas kepada siswa melalui *Google Classroom*
	Guru melakukan refleksi terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan
	Guru menyampaikan pembelajaran berikutnya

Tabel . 5. Sintaks Pembelajaran Luring Materi Bahan Penutup Cake

Sintaks	Kegiatan Guru
Kegiatan Pendahuluan	Guru melakuan pembukaan dengan salam, menanyakan kabar siswa dan absensi
	Guru melakukan apersepsi
	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
Mendesain Perencanaan Produk	Guru memastikan setiap siswa dalam kelompok mengetahui prosedur pembuatan produk yang akan dihasilkan
Menyusun Jadwal Pembuatan	Peserta didik menyusun pembagian kerja dalam kelompok dengan memperhatikan batas waktu yang telah ditentukan
Monitor Keaktifan dan Perkembangan Proyek	Guru memantau keaktifan peserta didik selama melaksanakan praktik, memantau realisasi perkembangan dan membimbing jika mengalami kesulitan
Menguji Hasil	Guru mengukur ketercapaian standar produk dari setiap langkah pembuatannya
Evaluasi	Siswa mempresentasikan hasil praktik di depan kelas, siswa yang lain memberikan tanggapan. Siswa menyimpulkan hasil praktik bersama guru

Respon Siswa terhadap Pembelajaran *Blended* pada Materi Bahan Penutup *Cake*

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner untuk mendapatkan data respon siswa. Alat yang digunakan yaitu lembar kuesioner untuk respon siswa.

Tabel . 6. Kisi-kisi Kuesioner Respon Siswa Materi Bahan Penutup Cake

No	Indikator	Sub Indikator	Item Pernyataan		Jumlah Soal
			Positif	Negatif	
1.	Pengalaman belajar atraktif dan aktif	Metode pembelajaran	1		1
		Media pembelajaran	2, 3,		2
		Straegi pembelajaran	5		1
		Interaksi dua arah	6, 7	9	3
		Daya tarik	8	4, 10	3
2.	Sarana penunjang pembelajaran	Aplikasi belajar	1, 2		2
		Media pembelajaran	4	3	2
		Alat peraga	5		1
		LKPD	6		1
		Sumber belajar	7		1
		Peralatan praktik	8	9	2
		Ruang Praktik		10	1
Jumlah Butir					20

Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui valid tidaknya tiap butir pertanyaan kuisioner dari tiap variabel yang diteliti [10]. Uji validitas dalam penelitian ini diolah menggunakan aplikasi IBM SPSS 24. Terdapat 20 butir pertanyaan untuk angket yang disebar ke 15 siswa kelas XII TB 5 untuk mengetahui respon siswa terhadap metode

pembelajaran *blended*. Siswa tersebut merupakan responden uji coba untuk mengetahui kelayakan angket yang akan disebar.

Dasar pengambilan keputusan uji validitas dan reliabilitas sesuai dengan besarnya r tabel di tabel r Product Moment. Jumlah responden 15 (N=15) maka r tabel ditentukan sebesar 0,514 dengan taraf kesalahan 5%. Ketentuan nilainya adalah jika r hitung > r tabel atau nilai sig < 0,05 maka dinyatakan valid. Sebaliknya jika r tabel > r hitung dan nilai sig > 0,05 maka dinyatakan tidak valid. Hasil uji validitas disajikan ke dalam tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Kuisioner

Butir	r hitung	r tabel	status
X_1.1	0.668**	0,514	valid
X_1.2	0.835**	0,514	valid
X_1.3	0.555*	0,514	valid
X_1.4	0.601*	0,514	valid
X_1.5	0.734**	0,514	valid
X_1.6	0.627*	0,514	valid
X_1.7	0.556*	0,514	valid
X_1.8	0.559*	0,514	valid
X_1.9	0.574*	0,514	valid
X_1.10	0.592*	0,514	valid
X_1.11	0.683**	0,514	valid
X_1.12	0.734**	0,514	valid
X_1.13	0.639*	0,514	valid
X_1.14	0.751**	0,514	valid
X_1.15	0.734**	0,514	valid
X_1.16	0.801**	0,514	valid
X_1.17	0.673**	0,514	valid
X_1.18	0.835**	0,514	valid
X_1.19	0.702**	0,514	valid
X_1.20	0.592*	0,514	valid

Sumber: data olahan SPSS 24, 2022

Dari hasil uji validitas, kuisioner yang terdiri dari 20 pernyataan terdapat 14 pernyataan positif dan 6 pernyataan negatif. Seluruh pernyataan tersebut dianggap valid karena memiliki nilai r hitung antara 0,555 hingga 0,835 sehingga kuisioner yang telah diuji validitasnya bisa disebar ke seluruh panelis yaitu siswa kelas XII TB 5.

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas Kuisioner

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
0,936	20

Sumber: data olahan SPSS 24, 2022

Uji reliabilitas dalam penelitian dilakukan untuk mengukur konsistensi butir pertanyaan dalam kuisioner penelitian. Dasar pengambilan keputusan untuk uji reliabilitas yaitu jika nilai alpha > 0,60 maka data tersebut dapat dinyatakan reliabel. Jika nilai alpha < 0,60 maka data tersebut dikatakan tidak reliabel.

Dari hasil uji reliabilitas tertera bahwa nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,936. Dimana nilai tersebut lebih besar dari 0,60. Nilai tersebut dapat dinyatakan bahwa kuisioner tersebut reliabel dan butir pernyataannya konsisten.

Hasil dari uji validitas dan reliabilitas kuisioner tersebut digunakan sebagai tolak ukur dalam penyebaran kuisioner respon siswa. Kuisioner tersebut digunakan sebagai sarana untuk mengetahui bagaimana tanggapan siswa pada saat kegiatan pembelajaran, cara mengajar guru, serta materi yang diberikan. Kuisioner layak disebar jika sudah dinyatakan valid dan reliabel.

TEKNIK ANALISA DATA

Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kuantitatif yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan suatu kejadian secara sistematis dengan pendekatan kuantitatif [11].

Hasil Belajar Pembelajaran *Blended* pada Materi Bahan Penutup *Cake*

Aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dicari skor totalnya masing-masing lalu dijumlah dan dibagi tiga sesuai jumlah data [12]. Masing-masing aspek memiliki rumus yang disesuaikan. Berikut rumus untuk penilaian kognitif (pilihan ganda).

$$Kognitif = \frac{\sum jawaban\ benar}{2} \times 10 \quad (4)$$

Dalam aspek kognitif terdapat dua bentuk penilaian yaitu soal pilihan ganda dan pernyataan "benar" dan "salah". Skor pilihan ganda memiliki kriteria penilaian yaitu jika dijawab benar maka

skornya 2, dengan total pertanyaan 10 butir, sehingga skor maksimalnya adalah 20 poin. Untuk pernyataan "benar" dan "salah" memiliki kriteria penilaian jika dijawab dengan "benar" maka mendapatkan skor 1 dengan total pernyataan 10 butir, sehingga skor maksimalnya adalah 10 poin.

$$Afektif = \frac{\sum jawaban\ benar}{2} \times 10 \quad (5)$$

Dalam aspek afektif terdapat 20 butir pernyataan dengan bentuk positif dan negatif yang pertanyaannya dimasukkan ke dalam angket *Google Form*. Jika pernyataan positif dijawab dengan "Ya" dan pernyataan negatif dijawab dengan "Tidak" maka nilainya dianggap benar dengan poin 1. Sebaliknya jika kedua jawaban tersebut dijawab dengan "Tidak" dan "ya" untuk masing-masing pernyataan positif dan negatif, maka dianggap salah atau nilainya 0.

$$Psikomotorik = \frac{\sum jawaban\ benar}{2} \times 10 \quad (6)$$

Penilaian aspek psikomotor didapatkan dari nilai *posttest* yang sudah dilakukan kepada 35 siswa. Nilai rata-rata 88,4 (dibulatkan menjadi 88) sehingga untuk nilai psikomotor tidak memasukkan rumus khusus untuk perhitungannya.

Cara menentukan keberhasilan penerapan pembelajaran *blended* dapat menggunakan perhitungan penjumlahan 3 aspek penilaian dengan persamaan sebagai berikut.

$$N = \frac{\sum Kognitif + Afektif + Psikomotor}{3} \quad (7)$$

Cara menentukan persentase keberhasilan penerapan pembelajaran *blended* maka digunakan persamaan sebagai berikut.

$$N = \frac{\sum siswa\ yang\ tuntas\ KKM\ (N>78)}{\sum seluruh\ siswa} \times 100\% \quad (8)$$

Ketercapaian Pelaksanaan Pembelajaran *Blended*

Ketercapaian pelaksanaan pembelajaran blended diperoleh dari sintaks pembelajaraan yang telah dirancang dengan memperhatikan kegiatan pembelajaran secara daring dan luring [13]. Sintaks pembelajaran daring terdapat 12 poin kegiatan guru. Pembelajaran luring terdapat 8 poin kegiatan guru. Persamaan untuk sintaks pembelajaran daring dan luring masing-masing sebagai berikut.

$$ON = \frac{N}{12} \times 100\% \quad (1)$$

N= jumlah poin "YA"
12= Total jumlah pernyataan daring

$$OFF = \frac{N}{8} \times 100\% \quad (2)$$

N= jumlah poin "YA"
8= Total jumlah pernyataan luring

Dari hasil kedua metode pembelajaran tersebut didapatkan persamaan sebagai berikut.

$$N = \frac{\%OFF + \%ON}{2} \times 100\% \quad (3)$$

Respon Siswa terhadap Pembelajaran *Blended*

Untuk angket respon siswa dihitung menggunakan persamaan berikut [14].

$$\%\ NRS = \frac{\sum NRS}{NRS\ Max} \times 100\% \quad (8)$$

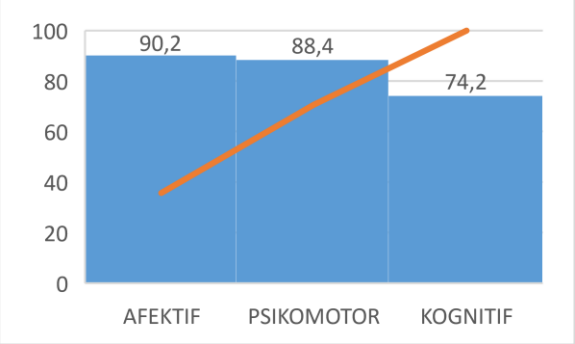
NRS max: n × skor pilihan terbaik,
(n × 4 × jumlah butir pertanyaan)
Dengan n adalah banyaknya responden (n=35)

Dengan persamaan tersebut maka didapatkan hasil NRS maksimal sebesar 2.800 dari 20 butir pertanyaan, 35 siswa, dan pilihan jawaban 4.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Belajar Pembelajaran *Blended* pada Materi Bahan Penutup *Cake*

Gambar 1. Hasil Perhitungan Nilai 3 Aspek



Sumber: Perhitungan Ms. Excel

Berdasarkan hasil dari pengujian yang telah dilakukan terhadap 35 siswa kelas XII Tata Boga 5 untuk mengetahui keberhasilan teknik pembelajaran *blended,* maka didapatkan nilai 84,3 atau 84 dimana nilai tersebut merupakan nilai mutlak yang diperoleh dari perhitungan ketiga aspek penilaian yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Nilai tersebut kemudian akan

dihitung ketuntasaannya terhadap Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran *Cake*.

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) menjadi acuan bagi guru ketika menilai kompetensi siswa sesuai kompetensi dasar mata pelajaran yang diikuti [15]. Hasil perhitungan ketuntasan pembelajaran *blended* dapat dilihat di tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Penerapan Pembelajaran *Blended*

	Kognitif	Afektif	Psikomotor
N Max	87	100	95
N Min	33	50	85
Mean	74	90	88
Belum Tuntas	18	7	0
Sudah Tuntas	17	28	35
% KKM	48,57143	80	100

Sumber: Perhitungan Ms. Excel

Dapat dilihat dari hasil bahwa siswa paling banyak tidak tuntas KKM pada aspek kognitif dengan nilai persentase 48,5%, sedangkan aspek afektif dan psikomotor nilai ketercapaiannya sangat tinggi yaitu 80% dan 100%. Ketidaktercapaian aspek kognitif disebabkan oleh strategi dan metode pembelajaran yang kurang menarik pada saat pembelajaran daring sehingga beberapa siswa mengabaikan bahkan tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Hal ini bertolak belakang dengan pembelajaran luring dimana siswa memiliki minat dan rasa ingin tahu yang tinggi sehingga terjadi diskusi antar teman dan guru.

Keberhasilan ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Ricardo [16] dimana dalam pembelajaran di sekolah terdapat 3 aspek yang dinilai yaitu ranah kognitif yang meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, penciptaan, dan evaluasi. Ranah afektif meliputi penerimaan, penjawab, penilaian, organisasi, dan penentuan. Serta ranah psikomotor meliputi gerak dasar, gerak umum, gerak ordinatif, serta gerak kreatif. Ketiga aspek tersebut saling berhubungan dan mampu menciptakan sebuah keberhasilan dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran.

Selain itu, hasil ini juga didukung oleh penelitian sebelumnya milik Nande yang menyebutkan keberhasilan pembelajaran *blended* dengan melampaui nilai ketuntasan minimal kelas tersebut. Dalam penelitian tersebut ditunjukkan bahwa seluruh siswa dapat mencapai nilai ketuntasan minimal dalam siklus ke dua. Sedangkan dalam penelitian ini hanya menerapkan satu kali siklus dan didapatkan hasil bahwa seluruh siswa mampu melebihi nilai KKM N>78 pada aspek psikomotor.

Ketercapaian Pelaksanaan Pembelajaran *Blended*

Setelah didapatkan data dari pengamatan kegiatan pembelajaran blended, telah didapatkan nilai pembelajaran daring yaitu 9 poin dengan hasil 75% dan untuk nilai pembelajaran luring yaitu 7 poin dengan hasil 87,5%. Hasil dari persamaan kedua pembelajaran tersebut adalah 81,25%.

Hasil presentase yang telah diperoleh kemudian ditentukan menggunakan kategori kriteria keterlaksanaan sesuai tabel berikut.

Tabel 5. Kriteria Keterlaksanaan Pembelajaran *Blended*

Kriteria Keterlaksanaan	Presentase
Sangat Baik	81,26% - 100%
Baik	62,6% - 81,25%
Kurang Baik	43,8% - 62,5%
Tidak Baik	25% - 43,7%

Sumber: Widarmawan, 2022

Ketercapaian pelaksanaan pembelajaran *blended* mendapatkan nilai 81,25% yang artinya pembelajaran *blended* dapat tercapai dengan baik. Hal ini disebabkan oleh kurangnya keaktifan siswa untuk berpartisipasi dalam kelas sehingga tidak berjalannya kegiatan perumusan pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang disampaikan melalui *powerpoint* pada saat pembelajaran daring berlangsung. Pada saat pembelajaran luring, minat siswa sangat tinggi untuk berdiskusi dan bereksperimen terkait materi yang dipelajari, namun hal tersebut bertabrakan dengan jam pelajaran yang singkat sehingga beberapa kegiatan harus dilewati.

Hasil ini didukung oleh penelitian Widarmawan dimana pembelajaran blended dapat digunakan karena nilai ketercapaiannya sebesar 100%. Nilai tersebut diperoleh dengan metode observasi sama halnya dalam penelitian ini ketercapaian pelaksanaan pembelajaran blended didapat dari sintaks pembelajaran daring dan luring.

Respon Siswa terhadap Pembelajaran *Blended*

Kriteria untuk nilai respon siswa adalah sebagai berikut.

Tabel 4. Kriteria Nilai Respon Siswa

% NRS	Kategori
$0\% \leq \%\, NRS < 25\%$	Sangat Lemah
$25\% \leq \%\, NRS < 50\%$	Lemah
$50\% \leq \%\, NRS < 75\%$	Kuat
$75\% \leq \%\, NRS \leq 100\%$	Sangat Kuat

Sumber: Arifin, 2020

Dari persamaan yang sudah dihitung, didapatkan hasil NRS maksimal sebesar 2.800. Nilai respon siswa keseluruhan adalah sebesar 2.296. Maka didapatkan persentase nilai respon siswa yaitu 82% dan dinyatakan sangat kuat. Teori milik Purwanto jika nilai respon siswa berada di kisaran 75% hingga 100% maka dinyatakan sangat kuat. Hal ini dikarenakan siswa banyak memberi respon positif terhadap pembelajaran *blended*.

Hasil ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Layang yang menunjukkan bahwa siswa merespon baik terhadap penggunaan Google Classroom selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Skor yang diperoleh dari penelitian tersebut adalah 76,27% dari 26 siswa. Nilai tersebut dinyatakan sangat kuat. Sedangkan dalam penelitian ini didapatkan hasil sebesar 82% dan lebih besar dari penelitian oleh Layang. Hasil ini dinyatakan sangat kuat dan mendapatkan respon yang cukup baik dari siswa.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil belajar siswa pada materi bahan penutup cake aspek kognitif dinyatakan kurang dengan skor di bawah KKM yaitu 74,2 dengan presentase 48,5%; pada aspek afektif mencapai nilai 90,2 dengan presentase 80% sehingga dapat dikatakan baik; aspek psikomotor dapat tercapai dengan 88,4. dengan nilai persentase 100%.
2. Ketercapaian pelaksanaan pembelajaran blended mendapatkan nilai persentase sebesar 81,25% yang dinyatakan cukup baik.
3. Respon siswa terhadap pembelajaran *blended* dinyatakan cukup baik dengan nilai persentase 82%.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti dapat memberikan saran yaitu:

1. Guru dapat menyampaikan materi menggunakan model pembelajaran *blended* dengan cara penyampaian yang lebih variatif dan inovatif agar dapat meningkatkan keberhasilan pada aspek kognitif sehingga siswa dapat memberi perhatian penuh pada materi yang diberikan.
2. Guru memberikan pengawasan dan perhatian penuh pada saat penyampaian materi agar siswa tidak abai terhadap apa yang sedang diajarkan sehingga semua kegiatan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dan tertib.
3. Mempertahankan dan memperbarui sarana dan prasarana sesuai dengan perkembangan teknologi sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan minat siswa terhadap materi yang diajarkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih terhadap SMK Negeri 8 Surabaya yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan pengambilan data pada kelas XII Kuliner 5, serta Ibu Ellya Rosa, S.Pd. dan Ibu Indra selaku Guru SMK Negeri 8 Surabaya yang telah memberikan kesempatan dan memberikan bantuan selama peneliti melakukan pengambilan data.

REFERENSI

[1] Kemendikbud, *Surat Keputusan Bersama Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan, dan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia tentang Panduan Penyelenggaraan Pembeajaran di Masa Pandemi Coronavirus Disease 2019 (COVID-19)*. Jakarta: Kemdikbud, 2021, hal. 1–8. [Daring]. Tersedia pada: https://covid19.hukumonline.com/wp-content/uploads/2021/04/keputusan_bersama_menteri_pendidikan_dan_kebudayaan_menteri_agama_menteri_kesehatan_dan_menteri_dalam_negeri_nomor_03_kb_2021_384_hk_01_08_menkes_4242_2021_440_717_tahun_2021.pdf

[2] S. G. Huber, "Schooling and Education in

Times of the COVID-19 Pandemic: Food for Thought and Reflection Derived From Results of the School Barometer in Germany, Austria and Switzerland," *Int. Stud. Educ. Adm. (Commonwealth Counc. Educ. Adm. Manag.*, 2021.

[3] M. P. Dr. Herpratiwi, "BUKU Teori Belajar dan Pembelajaran," in *Media Akademi*, 2016.

[4] M. Makhin, "Hybrid Learning: Model Pembelajaran pada Masa Pandemi di SD Negeri Bungurasih Waru Sidoarjo," *Mudir J. Manaj. Pendidik.*, 2021, doi: 10.55352/mudir.v3i2.312.

[5] A. Rian Andriani, "Pengolahan Black Beauty Cake Di Pastry The Amaroossa Hotel Bandung," *Khasanah Ilmu*, 2015.

[6] J. L. D. Anoba dan M. B. Cahapay, "THE READINESS OF TEACHERS ON BLENDED LEARNING TRANSITION FOR POST-COVID-19 PERIOD: AN ASSESSMENT USING PARALLEL MIXED METHOD," *PUPIL Int. J. Teaching, Educ. Learn.*, 2020, doi: 10.20319/pijtel.2020.42.295316.

[7] M. Nande dan W. A. Irman, "Penerapan Model Pembelajaran Blended Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan," *EDUKATIF J. ILMU Pendidik.*, 2021, doi: 10.31004/edukatif.v3i1.240.

[8] Erin Kristina, Pantur Pandiangan, dan S. Layang, "APPLICATION OF GOOGLE CLASSROOM-BASED BLENDED LEARNING MODEL IN CREATIVE PRODUCT AND ENTREPRENEURSHIP LEARNING SUBJECTS IN SMK NEGERI 1 PALANGKA RAYA," *BALANGA J. Pendidik. Teknol. dan Kejuru.*, 2020, doi: 10.37304/balanga.v8i2.2008.

[9] A. Mahendra, C. M. B. Ketaren, D. K. B. Surbakti, E. F. B. Barus, K. Situmeang, dan M. Indrapraja, "Blended Learning: Strategi Pembelajaran Alternatif di Era New Normal SD Tunas Harapan," *Prima Abdika J. Pengabdi. Masy.*, 2021, doi: 10.37478/abdika.v1i4.1250.

[10] Sugiyono, "Sugiyono Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif," *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif*, 2018.

[11] Sugiyono, "Metode Penelitian Pendidikan. Bandung," *Metod. Penelit. Pendidik. (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, hal. 308, 2015.

[12] Y. Nurhayati, B. Rubini, dan I. D. Pursitasari, "PENGEMBANGAN ASESMEN AUTENTIK PADA MATERI SISTEM PERNAPASAN," *J. Sci. Educ. Pract.*, 2020, doi: 10.33751/jsep.v3i2.1721.

[13] N. Petta Solong, "Manajemen Pembelajaran Luring dan Daring Dalam Pencapaian Kompetensi," *Tadbir J. Manaj. Pendidik. Islam*, 2021, doi: 10.30603/tjmpi.v9i1.2064.

[14] H. N. Arifin, "Respon Siswa Terhadap Pembelajaran dalam Jaringan Masa Pandemi COVID-19 di Madrasah Aliyah Al-Amin Tabanan," *Widya Balina*, 2020, doi: 10.53958/wb.v5i1.47.

[15] D. Mardapi, S. Hadi, dan H. Retnawati, "MENENTUKAN KRITERIA KETUNTASAN MINIMAL BERBASIS PESERTA DIDIK," *J. Penelit. dan Eval. Pendidik.*, 2015, doi: 10.21831/pep.v19i1.4553.

[16] R. Ricardo dan R. I. Meilani, "Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa," *J. Pendidik. Manaj. Perkantoran*, 2017, doi: 10.17509/jpm.v2i2.8108.