

PEMANFAATAN MEDIA BELAJAR BLENDED LEARNING BERBASIS KELASKITA GUNA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA KOMPETENSI MENERAPKAN CARA PERAWATAN SISTEM PENGAPIAN KONVENSIONAL KELAS XI PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK OTOMOTIF DI SMK NEGERI 12 MALANG

Achmad Hamon Akbar, Eko Edi Poerwanto,
Andika Bagus Nur Rahma Putra, Syarif Suhartadi
Jurusan Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Malang
E-mail: donihamon@gmail.com

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Jenis penelitian merupakan penelitian kuantitatif jenis eksperimental semu dengan pre-test dan post-test. Penelitian dilakukan di SMK Negeri 12 Malang. Instrumen yang digunakan adalah instrumen pembelajaran berupa RPP, aplikasi Kelaskita dan instrumen tes. Analisis data dengan uji Independent Sample T Test menggunakan bantuan SPSS 19.0. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa Kelaskita memiliki beberapa kelebihan dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dan pemanfaatan Kelaskita lebih efektif dalam pembelajaran pada kompetensi menerapkan cara perawatan sistem pengapian konvensional di kelas XI TKR I di SMK Negeri 12 Malang dibandingkan dengan media komputer dan LCD proyektor.

Kata Kunci: Kelaskita, Blended Learning, Hasil Belajar

Abstract: *This research aims to improve student learning outcomes. This type of research is a quasi-experimental of quantitative research with pre-test and post-test. The study was conducted State Vocational School 12 Malang. The instrument used a learning instrument in the form of a RPP, Classroom application and a test instrument. Data analysis with Independent Sample T Test using SPSS 19.0. The results of study Classroom several advantages in improving student learning outcomes, and Classroom effective in learning the competencies of applying conventional ignition system maintenance class XI TKR I in SMK Negeri 12 Malang compared to computer media and LCD projectors.*

Keyword: Workshop Room Condition, Comfort, Student Productivity

Era yang dihadapi oleh negara Indonesia saat ini adalah Era Revolusi Industri 4.0. Era yang mana teknologi dan informasi selalu berhubungan dengan kehidupan manusia. Berdasarkan evaluasi tentang kesiapan negara dalam menghadapi Era Revolusi Industri 4.0 menurut Mohamad Nasir (2018) selaku Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi (Menristekdikti) menyebutkan bahwa Indonesia diperkirakan sebagai negara yang memiliki potensi tinggi. Hal tersebut dapat dikatakan bahwa Indonesia harus siap menghadapi Era Revolusi Industri 4.0.

Pangondian (2019) menyebutkan pada saat ini Era Revolusi Industri 4.0 memberikan banyak pengaruh ke berbagai bidang, salah satunya adalah dunia pendidikan, dengan *IOT (Internet Of Things)* sebagai tanda hadirnya revolusi industri, maka mau tidak mau dunia

pendidikan harus menemukan cara agar sistem pembelajaran tidak ketinggalan zaman, dimana sebelumnya pertemuan tatap muka menjadi suatu keharusan, maka saat ini pembelajaran secara online/daring menjadi solusi untuk menerapkan *IOT* pada dunia pendidikan. Yudhistira (2017) mengungkapkan bahwa dengan adanya kemajuan TIK dalam dunia pendidikan, menyebabkan ilmu pengetahuan menjadi semakin berkembang. Sehingga banyak diciptakan berbagai inovasi dalam bidang pendidikan agar proses pembelajaran bisa berjalan sesuai dengan kemajuan zaman di era teknologi sekarang. Salah satu inovasi teknologi dalam dunia pendidikan yang paling dikembangkan adalah pembelajaran *blended learning* atau yang sering disebut proses pembelajaran berbasis internet.

Hasil observasi yang telah peneliti lakukan kepada beberapa guru Teknik Otomotif pada tanggal 12 Oktober 2018, dikuatkan dengan pengalaman KPL yang sudah dilakukan mulai tanggal 7 Januari – 18 Februari 2019 di SMK Negeri 12 Malang menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang selama ini dilakukan di SMK Negeri 12 Malang pada saat pembelajaran di kelas yaitu dengan ceramah, merangkum materi, latihan mengerjakan soal dan diskusi. Pada metode ini guru dan siswa berpedoman pada buku teks dan modul yang dikembangkan oleh guru yang bersangkutan. Ada kalanya guru menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia dengan program komputer yang ditampilkan melalui layar LCD proyektor. Masalah pembelajaran yang terjadi berupa kurangnya ruang kelas yang ada, sehingga terkadang pembelajaran yang tidak membutuhkan praktek tetap dilakukan di bengkel.

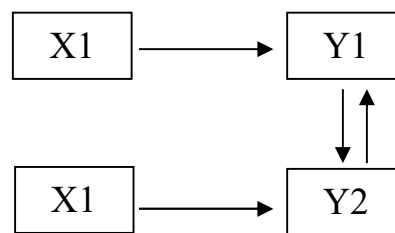
Ruangan bengkel yang tidak terlalu besar mengakibatkan kegiatan KBM tidak kondusif. Hal ini dikarenakan apabila siang hari suhu didalam bengkel terasa panas yang membuat siswa tidak nyaman, sedangkan pada saat hujan terkadang terjadi banjir dan suara guru akan kalah dengan suara gemuruh yang diakibatkan air hujan mengenai atap bengkel yang terbuat dari seng. Fasilitas LCD proyektor di kelas yang tidak mendukung. Pada saat di kelas pembelajaran sering kali menggunakan LCD proyektor yang digunakan guru untuk menampilkan materi dari komputer, tetapi LCD proyektor yang ada di kelas tidak dapat menampilkan gambar dengan jelas. Meskipun level kecerahan telah di setel pada level tertinggi, tetapi gambar yang ditampilkan oleh LCD proyektor tidak cukup terang. Hal ini tentu mempengaruhi siswa karena siswa tidak dapat konsentrasi dengan baik sehingga hasil belajar yang diharapkan tidak maksimal. Di SMK Negeri 12 Malang siswa diperbolehkan membawa handphone dan menggunakannya pada saat KBM, selain itu sekolah juga menyediakan internet dengan *open acces* sehingga semua siswa bisa menggunakan internet dengan gratis. Hampir semua siswa memiliki handphone dan mereka familiar dengan *social*

media seperti facebook, instagram dan game online. Meskipun familiar dengan sosial media tetapi mereka masih kekurangan pengalaman dipenggunaan internet untuk tujuan pembelajaran.

Pada saat ini sudah banyak dikembangkan media pembelajaran *e-learning* berbasis *blended learning*. Aplikasi pendukung e-learning dapat berupa *Schoology*, *google classroom*, ruang guru, Kelaskita dan sebagainya. Salah satunya adalah Kelaskita. Kelaskita dapat diakses menggunakan smartphome, PC/komputer, laptop. *Blended learning* merupakan proses pembelajaran yang menggabungkan antara online dan tatap muka, sehingga menjadi pengalaman belajar yang unik. *Blended learning* bukan hanya tentang menggunakan teknologi yang tersedia. Model pembelajaran ini juga menemukan cara mencapai tujuan pembelajaran dan menyediakan pengalaman belajar dan mengajar sebaik mungkin Waty (2017).

METODE PENELITIAN

Suatu penelitian memiliki tujuan yang hendak dicapai yang membutuhkan suatu rancangan penelitian. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan penelitian eksperimental semu dengan *pre-test* dan *post-test*. Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran Kelaskita dengan siswa yang diajar menggunakan media LCD proyektor. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran Kelaskita berbasis *Blended Learning* dan media pembelajaran LCD proyektor. Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah hasil belajar akhir (*posttest*).



Gambar 1. Variabel Penelitian

Keterangan:
 X1 = media pembelajaran Kelaskita

X2 = media pembelajaran LCD proyektor
 Y1 = hasil belajar menggunakan Kelaskita
 Y1 = hasil belajar menggunakan LCD proyektor

Tabel 1 Desain Eksperimental Semu dengan Pre-Test dan Post-Test

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	O1	X1	O2
Kontrol	O3	X2	O4

Sumber: Mukhadis (2016)

Keterangan :

X1 : perlakuan pembelajaran dengan Kelas kita

X2 : perlakuan pembelajaran dengan LCD proyektor

O1 : pre-test pada kelas eksperimen

O2 : pre-test pada kelas kontrol

O3 : post-test pada kelas eksperimen

O4 : post-test pada kelas kontrol

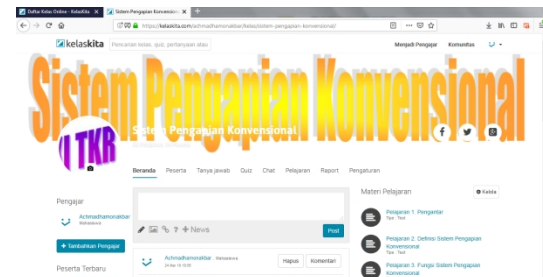
Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI TKR SMK Negeri 12 Malang Tahun Ajaran 2018/ 2019 yang berjumlah 67 siswa, dimana jumlah tersebut tidak termasuk siswa kelas XI TKR 2 karena sedang mengikuti Praktik Industri. Pemilihan Sampel penelitian menggunakan Cluster random sampling karena seluruh siswa kelas XI TKR 1 dan XI TKR 3 memiliki karakteristik yang bersifat horizontal yaitu sama-sama merupakan siswa kelas XI TKR dan sudah melakukan praktik industri. Sample penelitian meliputi kelas XI TKR I yang berjumlah 33 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas XI TKR III yang berjumlah 34 siswa sebagai kelas kontrol. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah instrumen pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), aplikasi Kelaskita dan instrumen tes (*pretest* dan *posttest*). Pengujian instrumen tes dilakukan dengan cara uji validitas dan uji reliabilitas. Analisis data dilakukan dengan analisis uji *Independent Sample T Test* menggunakan bantuan SPSS 19.0 untuk menguji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Uji Perangkat Pembelajaran

Hasil penilaian ahli media dan materi terhadap RPP dan aplikasi Kelaskita yang

didapat kemudian dihitung menggunakan rumus presentase kelayakan. Hasil presentase validitas yang didapat adalah 86,5%. Hasil ini dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan. Nilai presentase 80-100% menunjukkan bahwa media belajar Kelaskita sangat layak dan dapat digunakan untuk tahap penelitian selanjutnya. Selain menilai aspek-aspek pada instrumen RPP dan aplikasi Kelaskita, ahli validator juga menyampaikan saran berupa penambahan agar gambar yang ditampilkan berwarna.



Gambar 2. Beranda Kelaskita

(Sumber: <https://kelaskita.com/#/>)

Hasil penilaian ahli instrumen tes terhadap soal *pretest* dan *posttest* yang didapat kemudian dihitung menggunakan rumus presentase validitas. Hasil presentase validitas yang didapat adalah 94,4%. Nilai presentase validitas berada pada skala 80-100%, hal ini menunjukkan bahwa instrument soal sangat valid dan dapat digunakan untuk tahap penelitian selanjutnya.

2. Hasil PreTest Kelas Kontrol dan Eksperimen

Uji normalitas dilakukan pada nilai *pretest* pada kompetensi menerapkan cara perawatan sistem pengapian konvensional dengan bantuan SPSS 19.0 dengan analisis Kolmogorov-Smirnov. Berdasarkan hasil uji normalitas, nilai *pretest* menunjukkan nilai *signifikansi pretest* pada kelas eksperimen adalah 0,93 dan pada kelas kontrol adalah 0,20. Hasil ini membuktikan bahwa nilai *pretest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk kompetensi menerapkan cara perawatan *differential* berdistribusi normal.

Uji homogenitas dilakukan pada nilai *pretest* pada kompetensi menerapkan cara perawatan *differential* dengan bantuan SPSS 24.0 dengan analisis *uji Lavene*. Berdasarkan hasil uji normalitas menunjukkan nilai *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki nilai signifikan (*sig.*) *based on mean* lebih dari

0.05 yaitu sebesar 0,932. Hasil analisis ini menunjukkan data nilai *pre-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk kompetensi menerapkan cara perawatan sistem pengapian konvensional mempunyai varians yang sama atau homogen.

Nilai *pre-test* pada kompetensi menerapkan cara perawatan *differential* menunjukkan data berdistribusi normal dan memiliki *variens* yang sama (homogen). Oleh karena itu, uji hipotesis dilakukan dengan bantuan SPSS 19.0 dengan analisis uji *Independent Sample T Test*. Uji-t ini dilakukan untuk mengetahui seberapa signifikan perbedaan hasil kemampuan awal (*pre-test*) dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil analisis uji-t data *pre-test* kelas kontrol dan eksperimen adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Uji-t Pre-Test

<i>t-test for Equality of Means</i>				
Hasil Belajar Siswa	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
<i>Equal variances assumed</i>	-6,00	64	0,551	-1,091
<i>Equal variances not assumed</i>	-6,00	63,880	0,551	-1,091

Berdasarkan Tabel 1 diatas, diperoleh bahwa nilai signifikansi bernilai 0,551. Nilai signifikansi yang bernilai lebih besar dari pada $\alpha = 0,05$ yang berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* (kemampuan awal) kelas eksperimen dan kontrol.

3. Hasil *Post-Test* Kelas Kontrol dan Eksperimen

Data hasil *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen pada kompetensi menerapkan cara perawatan sistem pengapian konvensional diperoleh setelah siswa mendapat perlakuan. Data ini digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan berbeda, yaitu dengan Kelaskita berbasis *bleanded learning* dan dengan LCD proyektor.

Uji normalitas dilakukan pada nilai *post-test* pada kompetensi menerapkan cara perawatan *differential* dengan bantuan SPSS 19.0 dengan analisis *Kolmogorov-Smirnova*. Hasil

uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi *post-test* pada kelas eksperimen adalah 0,149 dan pada kelas kontrol adalah 0,119. Nilai *post-test* pada kedua kelas tersebut mempunyai nilai signifikansi yang lebih dari 0,05. Berdasarkan hasil analisis *Kolmogorov-Smirnov* menunjukkan bahwa nilai hasil belajar *post-test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk kompetensi menerapkan cara perawatan *differential* berdistribusi normal.

Uji homogenitas dilakukan pada nilai *post-test* pada kompetensi menerapkan cara perawatan *differential* dengan bantuan SPSS 19.0 dengan analisis uji *Lavene*. Hasil uji normalitas *post-test* memiliki nilai signifikan (*sig.*) *based on mean* lebih dari 0.05 yaitu sebesar 0,183. Hasil analisis ini menunjukkan data nilai *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk kompetensi menerapkan cara perawatan *differential* mempunyai varians yang sama atau homogen.

Nilai *post-test* pada kompetensi menerapkan cara perawatan *differential* menunjukkan data berdistribusi normal dan memiliki varians yang sama (homogen). Oleh karena itu, uji hipotesis dilakukan dengan bantuan SPSS 19.0 dengan analisis uji *Independent Sample T Test*. Hasil analisis data *post-test* kelas kontrol dan eksperimen adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Uji-t Post-Test

<i>t-test for Equality of Means</i>				
Hasil Belajar Siswa	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
<i>Equal variances assumed</i>	2,093	65	0,040	3,701
<i>Equal variances not assumed</i>	2,099	63,303	0,040	3,701

Berdasarkan Pada Tabel 3 diatas, diperoleh bahwa nilai signifikansi bernilai 0,040. Nilai signifikansi yang bernilai lebih kecil dari pada $\alpha = 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar (*posttest*) siswa menggunakan media Kelaskita berbasis *bleanded learning* (kelas eksperimen) dengan siswa menggunakan media slide presentasi (kelas kontrol). Pembahasan

Proses pembelajaran sangat erat berkaitan dengan adanya media pembelajaran, salah satu dari media tersebut adalah Kelaskita, sebelum digunakan untuk penelitian aplikasi Kelaskita telah diuji oleh ahli media dan ahli materi, pada uji ahli media beberapa aspek yang dinilai adalah sebagai berikut : aspek desain media, aspek efektivitas dan efisiensi media, kesesuaian fitur aplikasi Kelaskita dengan kompetensi menerapkan cara perawatan sistem pengapian, dan kesesuaian gambar dan video yang ditampilkan menggunakan aplikasi Kelaskita.

Aplikasi Kelaskita telah memenuhi kriteria media belajar *e-learning* yang baik. Menurut Cahyono (2016) dalam penelitiannya yang berjudul “*E-learning (Edmodo)* Sebagai Media Pembelajaran Sejarah” menyebutkan bahwa aplikasi *e-learning* yang baik yaitu aplikasi yang memiliki template yang menarik, memiliki fitur komunikasi dan mampu menampilkan materi sesuai kebutuhan. Hal ini juga diperkuat dengan hasil validasi ahli media dan hasil validasi ahli materi yang mendapat nilai 86,5% dan 100% sehingga aplikasi Kelaskita masuk dalam kategori layak digunakan

Pada SMK Negeri 12 Malang sarana dan prasarana dinilai sudah mampu memenuhi syarat untuk menunjang pembelajaran berbasis *blended learning*. Setiap siswa dan guru di SMK Negeri 12 Malang sudah diberi fasilitas berupa free wifi pada setiap gedungnya, khususnya pada program studi Teknik Kendaraan Ringan. Jaringan yang disediakan dapat diakses siswa dan guru tanpa perlu memasukkan id dan password. Pada SMK Negeri 12 Malang seluruh siswa diperbolehkan membawa gadget berupa handphone dan dapat mereka gunakan untuk mengakses internet yang disediakan guna menunjang proses pembelajaran.

Fitur-fitur dalam aplikasi Kelaskita membuat guru dapat melakukan pembelajaran berbasis *blended learning* dengan mudah. Penyampaian materi yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan guru yang bersangkutan dengan menggunakan fitur menu pelajaran. Guru dapat melihat siapa saja siswa yang tergabung dengan kelas yang dibuat dan melihat sejauh mana progres belajar siswa

dengan menggunakan fitur menu peserta. Guru juga dapat memberikan atau menjawab pertanyaan tanpa harus menunggu jam tatap muka dengan menggunakan fitur menu tanya jawab. Hal ini sesuai dengan pendapat Ekayanti (2017) bahwa seperti aplikasi *e-learning* lainnya, Kelaskita juga memiliki pengaturan yang memungkinkan tidak sembarang orang bisa bergabung dan melihat kelas virtual yang telah dibuat oleh guru tanpa mendapatkan kode kelas dari guru yang bersangkutan. Sehingga, guru memiliki kuasa penuh untuk bisa memulai pertanyaan, mengupload foto atau video yang dibutuhkan dalam pengajaran, menaeh bahan ajar, yang semuanya bisa diakses oleh siswa yang telah bergabung dan siswa juga dapat memberikan komentar atau pertanyaan dari materi yang ditampilkan.

Pada penelitian ini, ranah pengetahuan yang dicapai pada kompetensi menerapkan cara perawatan sistem pengapian konvensional meliputi menguraikan definisi sistem pengapian konvensional, menyebutkan fungsi sistem pengapian konvensional, menyebutkan komponen sistem pengapian konvensional, menjelaskan cara kerja sistem pengapian konvensional dan menjelaskan pemeriksaan dan cara perawatan sistem pengapian konvensional. Kelima indikator tersebut dapat dikuasai sepenuhnya, jika materi tersebut diulang-ulang dan dipahami dengan baik oleh siswa secara mandiri. Menurut Damayanty (2016) memaparkan bahwa kemandirian dalam belajar merupakan salah satu faktor terpenting yang harus dimiliki siswa, karena dengan dimilikinya kemandirian belajar maka siswa akan melakukan kegiatan belajarnya dengan penuh rasa tanggung jawab, kemauan yang kuat dan memiliki sikap disiplin yang tinggi sehingga akan berpengaruh pada prestasi belajar yang meningkat.

Penggunaan *blended learning* guna mengoptimalkan pembelajaran pada masa kini juga diapaparkan oleh Aslamiyah (2019), pada penelitiannya ia menjelaskan bahwa *blended learning* memiliki tujuan untuk mengoptimalkan kegiatan pembelajaran menjadi lebih baik, dan memfasilitasi karakteristik serta kemandirian belajar

mahasiswa, *blended learning* tidak sepenuhnya menggantikan pembelajaran tatap muka dengan menerapkan pembelajaran sepenuhnya secara online. *blended learning* dapat menyediakan pembelajaran yang efektif dengan memenuhi kebutuhan generasi digital. Kebutuhan ini berbeda dari lima puluh tahun atau lebih yang lalu karena pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan dari orang untuk berhasil di dunia modern telah berubah Pavla (2015).

Hasil penemuan dilapangan sejalan dengan penelitian tentang penggunaan aplikasi *e-learning* berbasis *blended learning* yang dilakukan oleh Amalia (2017) untuk mata pelajaran Listrik Magnet II, Lestaria (2017) untuk mata pelajaran metode statistika, dan Anggoro (2017) untuk mata pelajaran Identifikasi mikroorganisme. Tiga peneliti diatas menerapkan penggunaan media pembelajaran *e-learning* berbasis *blended learning* selama proses pembelajaran kepada para siswa dan hasil akhir dari ketiga penelitian di atas membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran menggunakan aplikasi *e-learning* berbasis *blended learning* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan kelas yang masih menggunakan komputer dan LCD dalam proses pembelajaran. Seluruh penelitian yang menggunakan media *e-learning* berbasis *blended learning* di atas membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran selama proses belajar memiliki pengaruh untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan penelitian sebagai berikut. Pertama, Hasil produk berupa media belajar Kelaskita berbasis *blended learning* yang didalamnya memuat materi menerapkan cara perawatan sistem pengapian konvensional layak digunakan sebagai bahan ajar pada siswa kelas XI TKR di SMK Negeri 12 Malang yang mendapatkan kompetensi menerapkan cara perawatan sistem pengapian konvensional. Hal ini dapat ditinjau dari hasil uji perangkat

pembelajaran yang memperoleh prosentase nilai 86,5 % yang termasuk dalam kategori layak dan hasil uji ahli materi memperoleh prosentase nilai 100 % yang termasuk kategori layak.

Kedua, terdapat pengaruh penggunaan media belajar Kelaskita berbasis *blended learning* terhadap hasil belajar siswa kelas XI Teknik Kendaraan Ringan di SMK Negeri 12 Malang pada kompetensi menerapkan cara perawatan sistem pengapian konvensional. Hal ini dapat dilihat dari adanya perbedaan yang signifikan dari hasil belajar siswa kelas eksperimen (kelas yang menggunakan aplikasi Kelaskita) dibandingkan kelas kontrol (kelas yang menggunakan komputer dan LCD) di mana hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Saran

Adapun beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut. Pertama, Bagi sekolah yang belum menerapkan *blended learning* diharapkan dapat meningkatkan sarana dan prasarana guna menunjang pembelajaran berbasis *blended learning*, karena sarana dan prasarana merupakan hal mutlak yang dibutuhkan. Sarana dan prasarana yang dimaksud meliputi sarana *hardware* yang berupa komputer, laptop, atau tab dan koneksi/ jaringan internet, sedangkan sarana *software* berupa *software* untuk pembelajaran berbasis *blended learning*. Bagi sekolah yang sudah menerapkan *blended learning* diharapkan selalu melakukan *maintenance* terhadap sarana dan prasarana yang telah disediakan agar tidak cepat rusak.

Kedua, Bagi guru yang sudah menerapkan *blended learning* hendaknya dapat memastikan bahwa siswa yang dibimbingnya telah memiliki sarpras yang memadai, sehingga dalam kegiatan belajar mengajar tidak banyak hambatan yang ditemui. Bagi guru yang belum menerapkan *blended learning* hendaknya mampu mengarahkan kebiasaan siswa dalam penggunaan handphone tidak hanya pada saat kegiatan belajar mengajar tetapi saat waktu luang untuk hal positif salah satunya mencari materi dari internet.

Ketiga, Bagi siswa yang sudah belajar menggunakan metode *blended learning* diharapkan mampu memanfaatkan dengan sebaik-baiknya sarana dan prasarana yang telah disediakan oleh sekolah, selain itu karena pembelajaran berbasis *blended learning* dapat diakses dimana saja dan kapan saja selama ada koneksi internet diharapkan siswa mampu belajar secara mandiri dan tidak selalu bergantung pada guru. Bagi siswa yang belum menggunakan metode *blended learning* diharapkan mampu beradaptasi untuk belajar dengan metode *blended learning* karena *blended learning* memiliki banyak kelebihan dibandingkan pembelajaran konvensional.

Keempat, Untuk mengetahui bahwa penggunaan media belajar Kelaskita memberikan pengaruh terhadap hasil belajar, maka untuk peneliti selanjutnya sebaiknya menerapkan penggunaan Kelaskita tidak hanya pada satu kompetensi atau materi saja, dengan menerapkan lebih dari satu kompetensi atau materi, diharapkan hasil yang didapatkan akan lebih valid. Peneliti selanjutnya juga dapat menerapkan penggunaan media belajar Kelaskita pada sekolah lain dengan kompetensi atau materi dan jenjang kelas yang berbeda.

DAFTAR RUJUKAN

- Amalia, A, F. 2017. *Penerapan Metode Blended Learning Berbasis Tik Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada Matakuliah Listrik Magnet II*. Jurnal LP3M, Vol.3, No.1, pp. 43-4
- Anggoro, T, W. 2018. *Pengembangan perangkat pembelajaran Blended learning Materi Identifikasi Mikroorganisme Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Teknik Kimia SMK Negeri 2 Batu*. Tesis tidak diterbitkan. Malang: Program Studi Pendidikan Biologi Universitas Negeri Malang.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aslamiyah, A, T. Setyosari, P. Praherdiono, H. 2019. *Blended Learning Dan Kemandirian Belajar Mahasiswa Teknologi Pendidikan*. Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, Vol. 2, pp 109-114.
- Cahyono, D, Y. 2016. *E-Learning (Edmodo) Sebagai Media Pembelajaran Sejarah*. Jurnal Penelitian. Vol 18, No. 2, pp. 102-112
- Damayanty, D. Y. (2016). *Hubungan Antara Kemampuan Numerik, Kecerdasan Emosi dan Kemandirian Belajar dengan Prestasi Belajar Fisika Siswa*. Garuda. Retrieved from <http://garuda.ristekdikti.go.id/documents/detail/907298>
- Ekayanti, R. 2017. *Optimalisasi Aplikasi Edmodo Dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar Dan Kesadaran Berbahasa Mahasiswa Pada Mata Kuliah Literary Criticism Di Fkip Umsu*. Sumatera Utara: Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
- Lestaria, Y. Misdalina. Marhamah. 2017. *Peningkatan Hasil Belajar dan Kemandirian Belajar Metode Statistika Melalui Pembelajaran Blended Learning*. Jurnal Pendidikan Matematika, Vol.8, No.2, pp 155-164
- Mukhadis, A. 2016. *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Bidang Pendidikan dan Contoh Aplikasinya*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Pangondian, A, R. 2019. *Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Kesuksesan Pembelajaran Daring Dalam Revolusi Industri 4.0*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada
- Pavla, S. 2015. *Blended Learning: Promising Strategic Alternative in Higher Education*. Procedia - Social and Behavioral Sciences 171 (2015) 1245 – 1254.doi:10.1016/j.sbspro.2015.01.238
- Waty, Noor Liana. 2017. *Penerapan Model Blended Learning Berbasis Edmodo untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geografi di Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Banjarmasin*. Tesis tidak diterbitkan. Malang: Pendidikan Geografi Universitas Negeri Malang.

Yudistira, N, S. 2017. *Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Quipper School Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Malang