

## The Influence of the Blended Learning Model on Student Learning Outcomes in the Ornamental Plants Agribusiness Subject Class XI ATPH SMK Negeri 4 Gowa

Alvira Putri<sup>1\*</sup>, Ernawati Syahrudin Kaseng<sup>2</sup>, Subari Yanto<sup>3</sup>  
Universitas Negeri Makassar

**Corresponding Author:** Alvira Putri [alviraa.putri@gmail.com](mailto:alviraa.putri@gmail.com)

---

### ARTICLE INFO

*Keywords:* Blended Learning,  
Learning Outcomes,  
Ornamental Plant  
Agribusiness

*Received :* 22, November

*Revised :* 24, Desember

*Accepted:* 26, Januari

©2024 Putri, Kaseng, Yanto: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



### ABSTRACT

The research carried out aims to evaluate student learning achievements through the Blended Learning model approach in the Ornamental Plant Agribusiness subject. The population for this research was all students in class XI ATPH consisting of four classes. The research sample was class XI ATPH 1 as the experimental class and class XI ATPH 4 as the control class, each with 23 students. Data was obtained through pretest and posttest before and after learning to measure student learning outcomes regarding material related to requirements for ornamental plant growing media. The results of the analysis show that the pretest average for the experimental group is 37.39 and the control group is 36.74. The posttest average for the experimental group increased to 80.65 while the control group became 65.87. The experimental class has an average N-Gain of 0.69, higher than the control class, which has an average N-Gain of 0.45.

---

## Pengaruh Model Blended Learning terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Agribisnis Tanaman Hias Kelas XI ATPH SMK Negeri 4 Gowa

Alvira Putri<sup>1\*</sup>, Ernawati Syahrudin Kaseng<sup>2</sup>, Subari Yanto<sup>3</sup>

Universitas Negeri Makassar

**Corresponding Author:** Alvira Putri [alviraa.putri@gmail.com](mailto:alviraa.putri@gmail.com)

---

### ARTICLE INFO

*Kata Kunci:* Blended Learning, Hasil Belajar, Agribisnis Tanaman Hias

*Received :* 22, November

*Revised :* 24, Desember

*Accepted:* 26, Januari

©2022The Author(s): This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



### ABSTRAK

Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengevaluasi pencapaian pembelajaran siswa melalui pendekatan model Blended Learning pada mata pelajaran Agribisnis Tanaman Hias. Pooulasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI ATPH yang terdiri dari empat kelas. Sampel penelitian adalah kelas XI ATPH 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI ATPH 4 sebagai kelas kontrol, masing-masing dengan 23 siswa. Data diperoleh melalui pretest dan posttest sebelum dan setelah pembelajaran untuk mengukur hasil belajar siswa tentang materi yang berkaitan dengan persyaratan media tumbuh tanaman hias. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata pretest kelompok eksperimen 37,39 dan kelompok kontrol 36,74. Rata-rata posttest keompok eksperimen meningkat menjadi 80,65 sementara kelompok kontrol menjadi 65,87. Kelas eksperimen memiliki N-Gain rata-rata 0,69, lebih tinggi dari kelas kontrol, yang memiliki N-Gain rata-rata 0,45.

---

## PENDAHULUAN

Mengembangkan dan meningkatkan sumber daya manusia serta kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan sangat bergantung pada pendidikan. Sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan didefinisikan sebagai upaya sadar dan terencana untuk menciptakan proses belajar dan lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Pendidikan adalah kekuatan utama yang dapat mendorong suatu negara menuju arah yang lebih baik, memungkinkan untuk bersaing dan unggul secara global. Tujuannya adalah untuk menyokong individu dengan kekuatan spiritual, nilai-nilai keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, karakter mulia dan keterampilan yang diperlukan bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa dan negara.

Dalam dunia Pendidikan terdapat suatu standar yang perlu dipenuhi oleh pihak penyelenggara dalam proses pengelolaan sekolah, yaitu Standar Nasional Pendidikan (SNP). Standar Nasional Pendidikan terdiri dari delapan standar, yang meliputi standar isi, standar proses, standar kualifikasi kelulusan, standar guru dan tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana, standar manajemen, standar pendanaan, dan standar evaluasi pendidikan. Dalam delapan Standar Nasional Pendidikan (SNP), standar proses merupakan kunci, karena mencakup pelaksanaan program pendidikan. Menurut Lubis (2013), kekurangan dan ketidaklancaran dalam proses pembelajaran di banyak sekolah dapat menyebabkan rendahnya mutu pendidikan. Kualitas proses pembelajaran sangat bergantung pada berbagai faktor, termasuk fasilitas pendukung seperti bangunan, peralatan, dan terutama peran guru serta suasana pembelajaran.

Pengaruh teknologi pada pendidikan abad 21 mencakup ketersediaan berbagai variasi media pembelajaran dan munculnya model pembelajaran inovatif yang memanfaatkan kemajuan teknologi. Menurut BNSP (2010), untuk mencapai tujuan pendidikan abad 21 di masa depan, harus dilakukan perubahan model pendidikan. Perubahan tersebut melibatkan pergeseran dari pendekatan berpusat pada pengajar menjadi pendekatan berpusat pada siswa, dari lingkungan terisolasi ke lingkungan online, dari aktivitas pasif ke eksplorasi aktif, dari konteks virtual/abstrak ke dunia nyata, dari pembelajaran individual ke pendekatan berbasis kelompok, dari cakupan luas menjadi pemberdayaan melalui kaidah keterikatan, dari rangsangan individu ke rangsangan multi-arah, dari penggunaan alat tunggal hingga penggunaan multimedia, dari hubungan satu arah ke kolaborasi, dari upaya sadar individu hingga kolaborasi kolektif, dan dari fokus pada satu ilmu pengetahuan beralih ke pengetahuan disiplin yang bersifat kolektif.

Perkembangan teknologi memberikan dampak yang signifikan terhadap sektor pendidikan, terutama ketika model pembelajaran berubah dari metode tradisional tatap muka menjadi pendekatan yang lebih terbuka (Prayitno, 2015). Teknologi dalam dunia Pendidikan sangat penting bagi siswa dan guru untuk membantu pembelajaran secara aktif, kreatif dan inovatif. Metode pengajaran yang dikembangkan saat ini memadukan metode tradisional dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (ICT). Pendekatan yang dikenal dengan *blended learning* ini memadukan pembelajaran tradisional dengan pembelajaran menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Berdasarkan observasi dan wawancara diketahui bahwa proses pembelajaran dikelas menggunakan model *teacher-centered* atau pembelajaran yang berpusat pada pengajar, yang dapat menyebabkan siswa menjadi pasif dalam proses pembelajaran dan akan berdampak pada hasil belajar siswa. Keterlibatan siswa sering dihubungkan dengan tingkat keberhasilan dalam pembelajaran. Selain itu, ditemukan bahwa siswa sudah tidak asing dengan teknologi dengan memanfaatkannya setiap hari. Oleh karena itu, siswa dapat lebih mudah mengikuti proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran.

Konsep *blended learning* melibatkan penggabungan model pembelajaran tradisional dengan pembelajaran online. Menurut Oktari (2021), *blended learning* memiliki beberapa keunggulan, salah satunya adalah meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini diakibatkan oleh kemudahan akses siswa terhadap materi pembelajaran online dan kemampuan berkomunikasi dan berdiskusi secara fleksibel dengan guru dan teman melalui internet. Oleh karena itu, diharapkan siswa mampu aktif dan menemukan gaya belajar yang sesuai dengan kemauannya, yang pada akhirnya dapat meningkatkan pencapaian hasil belajar. Menurut Wicaksono et al. (2017) terdapat beberapa perangkat lunak LMS yang dapat digunakan contohnya ACS, Blackboard, Certpoint, Moodle, anvas, Google Classroom, dan lain-lain. Hasil penelitian terdahulu terhadap berbagai jenis platform pembelajaran menunjukkan bahwa *google classroom* merupakan aplikasi serbaguna yang dapat diakses oleh pengguna. Keunggulan *google classroom* menurut Janzem dalam Wicaksono et al. (2017), meliputi kemudahan penggunaan, efisiensi waktu, berbasis cloud, fleksibilitas, dan tersedia secara gratis.

## TINJAUAN PUSTAKA

### **Blended Learning**

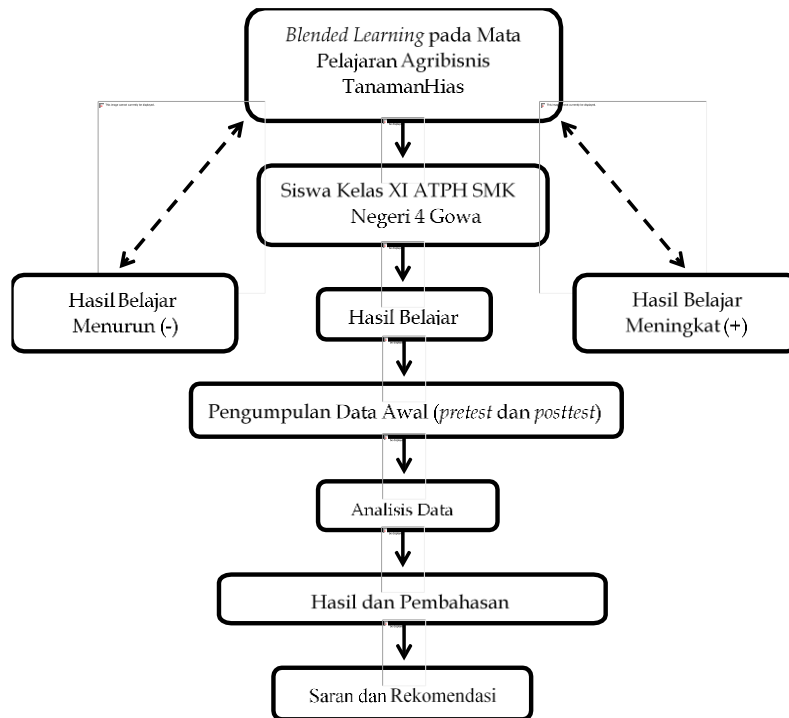
Menurut Syarif (2012), *blended learning* merupakan pendekatan fleksibel dalam menciptakan program pembelajaran yang mendukung pencampuran waktu dan tempat belajar yang berbeda. Amin (2017) juga berpendapat bahwa *blended learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menggabungkan instruksi kelas tatap muka dengan teknologi digital termasuk komputer (*online* maupun *offline*), multimedia, kelas virtual, internet dan alat lainnya.

### Penelitian Relevan

Penelitian relevan yang dapat dijadikan rujukan dalam penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Apriliya Rizkiyah (2013) dengan judul "Penerapan *Blended Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Bangunan Kelas X TGB SMK Negeri 7 Surabaya". Tujuan dari Penelitian ini adalah untuk mengevaluasi peningkatan prestasi belajar siswa, keterlibatan mengajar para pendidik, keterlibatan belajar siswa, dan tanggapan siswa selama penerapan pendekatan *blended learning*. Metode Penelitian yang digunakan adalah Penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus, dengan setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Tahapan Penelitian melibatkan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Selama penerapan *blended learning* dalam mata Pelajaran Ilmu Bangunan di SMK Negeri 7 Surabaya, terjadi kemajuan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Persentase ketuntasan belajar meningkat dari 30,30% sebelum intervensi menjadi 87,88% setelah intervensi siklus 2. Selain itu, aktivitas mengajar guru juga mengalami peningkatan dari tingkat "cukup" pada siklus pertama menjadi "baik" pada siklus kedua, dengan rata-rata sebesar 68,33. Demikian pula dengan keterlibatan belajar siswa juga mengalami peningkatan dari tingkat "buruk" pada siklus awal menjadi "baik" pada siklus berikutnya, dengan rata-rata sebesar 35,00. Studi yang dilakukan Aditya Rachman et al. (2017) berjudul "Penerapan Model *Blended Learning* dalam peningkatan Hasil Belajar Menggambar Objek 2-D". pemanfaatan pendekatan *blended learning* dalam kelas CAD dan gambar otomotif telah menghasilkan peningkatan kinerja siswa dalam merancang objek dua dimensi (2D) tingkat lanjut. Siswa mempunyai pandangan yang positif terhadap penerapan model *blended learning*, merasa puas dan menikmati pengalaman belajar mereka. Selain itu, motivasi, minat, dan kesadaran belajar siswa juga mengalami peningkatan.

Johannes et al. (2021) melakukan riset dengan judul "Pengaruh Model *Blended Learning* Terhadap Hasil Belajar Simulasi dan Komunikasi Digital Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Tomohon". Penerapan model *blended learning* secara efektif meningkatkan prestasi belajar siswa kelas X TKJ. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pra-eksperimental, yang menunjukkan bahwa kelompok eksperimen yang menggunakan model *blended learning* menunjukkan hasil belajar yang jauh lebih baik dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menerima metode kelas tradisional.. Pendekatan *blended learning* yang diterapkan dalam mata Pelajaran Agribisnis Tanaman Hias (ATH) menggabungkan pembelajaran tatap muka *online* dengan pembelajaran *offline* yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas kelas dan memfasilitasi diskusi atau peninjauan informasi diluar kelas. Oleh karena itu, pendidik diharapkan memberikan pengajaran yang menarik, kreatif dan inovatif melalui penggunaan teknologi informasi untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Berikut kerangka pikir dalam penelitian ini, yaitu:



Gambar.1 Kerangka Berpikir

## METODOLOGI

Metodologi penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen semu atau *quasi experiment*. Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 4 Gowa yang terletak di Jalan Baso Dg. Ngawi, Desa Mangalli, Kecamatan Pallangga, Kabupaten Gowa pada bulan agustus. *Pretest-Posttest Control Design Group* digunakan sebagai desain penelitian yang mencakup dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kontrol. Fokusnya pada seluruh siswa kelas XI ATPH SMK Negeri 4 Gowa yang berjumlah 116 siswa. Sampel penelitian terdiri dari siswa kelas XI ATPH 1 dan XI ATPH 4 yang terbagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan pengambilan sampel menggunakan teknik *Cluster Random Sampling*.

## HASIL PENELITIAN

### Analisis Deskriptif Hasil Belajar

Tabel 1. Data *Pretest* Kelas eksperimen dan Kelas kontrol

Statistik	Kelas eksperimen	Kelas kontrol
Nilai Terendah	25	15
Nilai Tertinggi	50	55
Rata-Rata	37,39	36,74
Jumlah Siswa	23	23
Tuntas	0	0

Sumber: Hasil Pengembangan dan Penelitian

Tabel di atas menunjukkan bahwa kelompok kontrol mencapai skor antara 15 hingga 55. Sebaliknya, kelompok eksperimen memiliki rata-rata skor *pretest* sebesar 37,39, sedangkan kelompok kontrol memiliki rata-rata skor 36,74. Sebanyak 23 siswa berpartisipasi dalam *pretest* di kedua

kelompok eksperimen maupun kontrol. Namun, tidak satupun dari siswa telah mencapai skor *pretest* yang diperlukan untuk mencapai nilai KKM sebesar 75.

**Tabel 2. Data *Posttest* Kelas eksperimen dan Kelas kontrol**

Statistik	Kelas eksperimen	Kelas kontrol
Nilai Terendah	70	50
Nilai Tertinggi	90	80
Rata-rata	80,65	65,87
Jumlah Siswa	23	23
Tuntas	19	6

Sumber: Hasil Pengembangan dan Penelitian

Tabel 2 menunjukkan bahwa kelompok kontrol mencapai skor minimum sebesar 50, sedangkan kelompok eksperimen mencapai skor maksimum sebesar 90. Rata-rata skor kelompok eksperimen adalah 80,65, sementara kelompok kontrol memiliki rata-rata skor sebesar 65,87. Analisis lebih lanjut dari data mengungkapkan bahwa 19 siswa dalam kelompok eksperimen berhasil mencapai skor sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan hanya 6 siswa dalam kelompok kontrol yang mencapai skor KKM.

**Tabel 3. Rekapitulasi Hasil *Pretest* dan *Posttest***

Soal	Kelompok	Skor	Frekuensi	Persentase	Kategori
<i>Pretest</i>	Eksperimen	75-100	0	0%	Tidak Tuntas
	Kontrol	75-100	0	0%	Tidak Tuntas
<i>Posttest</i>	Eksperimen	75-100	19	82,60%	Tuntas
		0-75	4	17,39%	Tidak Tuntas
	Kontrol	75-100	6	26,08%	Tuntas
		0-75	17	73,91%	Tidak Tuntas

Sumber: Hasil Pengembangan dan Penelitian

Tabel diatas menunjukkan tingkat pencapaian 0%, yang menunjukkan bahwa tidak ada siswa yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Sebaliknya, *posttest* menunjukkan bahwa kedua kelompok telah mencapai kategori tuntas. Dimana kelas eksperimen tingkat persentase ketuntasan nilai siswa sebesar 82,60% > 17,39% tidak tuntas. Sedangkan untuk kelas kontrol tingkat persentase ketuntasan nilai siswa sebesar 26,08% < 73,91% tidak lulus.

**Uji Normalitas****Tabel 4. Hasil Uji Normalitas**

Kelompok	Hasil	Sig.	Keterangan
Eksperimen	<i>Pretest</i>	0,076	Normal
	<i>Posttest</i>	0,110	Normal
Kontrol	<i>Pretest</i>	0,152	Normal
	<i>Posttest</i>	0,194	Normal

Sumber: Hasil Pengembangan dan Penelitian

Data dianggap berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (Sig.) uji normalitas satu sampel Kolmogorov-Smirnov lebih besar dari 0,05. Tabel 4 menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig.) untuk *pretest* (eksperimen) adalah 0,076 ( $> 0,05$ ), sedangkan untuk *posttest* (eksperimen) adalah 0,110 ( $> 0,05$ ). Demikian pula, nilai signifikansi untuk *pretest* (kontrol) adalah 0,152 ( $> 0,05$ ), dan untuk *posttest* (kontrol) adalah 0,194 ( $> 0,05$ ). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* untuk kedua kelompok memiliki distribusi normal, karena nilai signifikansinya melebihi 0,05.

**Uji Homogenitas****Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas**

Hasil Belajar Siswa	<i>Levene Statistic</i>	<i>Sig.</i>
<i>Based on Mean</i>	0,363	0.550
<i>Based on Median</i>	0,238	0.628

Sumber: Hasil Pengembangan dan Penelitian

Untuk memastikan keragaman variabel, nilai probabilitas harus melebihi 0,05. Ketika nilai signifikansi (sig.) lebih besar dari 0,05,  $H_0$  diterima, yang mengimplikasikan bahwa varians dari kelompok yang dibandingkan adalah sama. Sebaliknya, jika nilai signifikansi (sig.) kurang dari 0,05,  $H_0$  ditolak, mengindikasikan bahwa varians dari kelompok yang dibandingkan tidak sama. Hasil uji homogenitas yang disajikan dalam Tabel 5 menunjukkan bahwa semua nilai signifikansi (Sig.) untuk hasil belajar siswa melebihi 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa varians dari setiap sampel adalah homogen.

**Uji Normalitas Gain (N-Gain)****Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Gain**

Data	Kelas eksperimen	Kelas kontrol
N	23	23
Nilai Terendah	0,50	0,25
Nilai Tertinggi	0,86	0,65
Rata-rata	0,69	0,45
Kriteria	Sedang	Sedang

Sumber: Hasil Pengembangan dan Penelitian

Pada tabel 6 diatas, diketahui bahwa nilai N-Gain kelompok (menggunakan pendekatan *Blended Learning*) mencapai 0,69, berada dalam kategori sedang, dengan nilai N-Gain berkisar antara 0,50 hingga 0,86. Sebaliknya, kelompok kontrol (menggunakan model tradisional) adalah 0,45, juga berada dalam kategori sedang, dengan nilai N-Gain berkisar antara 0,25 hingga 0,65. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan *blended learning* telah terbukti cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

## PEMBAHASAN

Studi ini menerapkan model *Blended Learning* dalam proses pembelajaran dengan tujuan utamanya adalah untuk mengevaluasi dan menganalisis peningkatan hasil belajar siswa menggunakan pendekatan tersebut. Data yang dikumpulkan dari penelitian ini dianalisis untuk menanggapi masalah yang dirumuskan dan menguji validitas hipotesis yang telah diajukan sebelumnya. Hasil analisis deskriptif yang tergambar dalam Tabel 1 menunjukkan tidak ada perbedaan yang signifikan dalam data *pretest* antara kelompok eksperimen dan kontrol. Meskipun skor terendah adalah 25 di kelompok eksperimen dan 15 di kelompok kontrol, skor tertinggi adalah 50 (eksperimen) dan 55 (kontrol). Skor rata-rata *pretest* adalah 37,39 (eksperimen) dan 36,74 (kontrol). Sebelum perlakuan, *pretest* diadakan untuk mengukur pemahaman awal siswa tentang persyaratan pertumbuhan tanaman hias. Menurut Sirait (2020), skor *pretest* menunjukkan perbedaan yang hampir tidak signifikan antara kedua kelas, menunjukkan bahwa pengetahuan awal siswa yang serupa.

Nilai terendah adalah 25 (eksperimen) dan 15 (kontrol). Nilai tertinggi 50 (eksperimen) dan 55 (kontrol). *Pretest* kelompok eksperimen sebesar 37,39. sedangkan kelompok kontrol 36,74. Sebelum diberikan perlakuan, dilakukan ujian awal (*pretest*) untuk memperjelas pengetahuan pengetahuan awal siswa mengenai materipersyaratan media tumbuh tanaman hias. Berdasarkan hasil *pretest*, baik kelas eksperimen maupun kontrol tidak ada siswa yang mencapai nilai KKM sebesar 75. Menurut Sirait (2020), nilai *pretest* setiap kelompok menunjukkan perbedaan yang dapat diabaikan (tidak signifikan), artinya kedua kelompok memiliki kemampuan awal yang hampir sama. Tabel 2 menggambarkan data *posttest*, yang menunjukkan skor terendah sebesar 70 (eksperimen) dan 50 (kontrol), dengan skor tertinggi masing-masing 90 (eksperimen) dan 80 (kontrol). Skor rata-rata *posttest* (eksperimen) adalah 80,65 sedangkan *posttest* (kontrol) adalah 65,87. Terdapat 19 siswa (eksperimen) dan 6 (kontrol) mencapai nilai lulus 75. Aini (2021) menemukan bahwa skor siswa meningkat dengan diperkenalkannya *blended learning* berbasis *Google Classroom*, sementara Oktari (2021) mencatat dampak positif yang jauh lebih besar dari *blended learning* terhadap hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode tradisional, seperti yang terlihat dari *posttest*.

Tabel 3 menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal, dengan nilai signifikansi (Sig.) di atas 0,05. Hasil uji homogenitas (Tabel 5) menunjukkan nilai signifikansi (Sig.) melebihi 0,05 untuk hasil belajar siswa, menunjukkan varians sampel sama atau homogen. Efektivitas model pembelajaran dinilai berdasarkan hasil perlakuan di kelompok eksperimen dan kontrol. Kelompok eksperimen menggunakan model *Blended Learning*, sementara kelompok kontrol menggunakan model tradisional. Analisis data uji normalitas N-Gain (Tabel 6) mengungkapkan nilai N-Gain rata-rata yang lebih tinggi di kelompok eksperimen (0,69) dibandingkan dengan kelompok kontrol (0,45). Ramadini (2021) menganggap nilai N-Gain rata-rata dalam kategori eksperimen sangat efektif, dengan rentang efisiensi di antara 60 hingga 79,99.

Dalam model *Blended Learning*, materi pembelajaran disampaikan secara elektronik melalui aplikasi *Classroom*, memberikan akses siswa terhadap materi dan video yang relevan dan kesempatan untuk mencari sumber daya tambahan secara daring. Komunikasi fleksibel dengan guru memungkinkan siswa untuk bertanya di luar kelas formal, memfasilitasi pemahaman yang lebih baik terhadap materi pembelajaran. Srirunrasmee *et al.* (2015) mengatakan bahwa *blended learning* memiliki kelebihan seperti eksplorasi informasi yang lebih luas dan pengalaman belajar yang lebih nyaman. Kegiatan lain yang dilakukan dalam proses pembelajaran secara *online* adalah diskusi bersama antar siswa maupun dengan guru. Diskusi dilakukan melalui forum diskusi pada aplikasi *Classroom*. Siswa diberikan kesempatan untuk menyampaikan pendapat serta pemahaman terkait materi yang dibahas, menjawab pertanyaan dari siswa lain ataupun oleh guru. Ketika siswa mengalami kekeliruan dalam memberikan tanggapan atau memahami suatu konsep, maka siswa yang lain atau guru dapat langsung memperbaiki kekeliruan tersebut dengan memberikan pemahaman yang benar.

*Blended learning* memungkinkan siswa terlibat dalam proses pembelajaran dari mana saja, meningkatkan hasil dengan menyesuaikan gaya belajar yang beragam. Dalam model ini, siswa mempunyai kebebasan untuk melakukan proses pembelajaran dengan kemudahan mengakses materi *online* serta berkomunikasi dan berdiskusi dengan guru dan teman, yang dapat dilakukan dari mana saja melalui internet (Husamah, 2014). Proses pembelajaran yang berlangsung di kelas dengan pendekatan berpusat pada guru yang menitik beratkan pada peran guru dapat menjadikan siswa menjadi kurang aktif. Rizkiyah (2015) mengatakan *blended learning* dapat memfasilitasi transfer prinsip pembelajaran secara dinamis dari berpusat pada guru ke berpusat pada siswa. Dengan cara ini siswa mampu lebih aktif berpartisipasi pada saat proses belajar mengajar. Pendekatan *blended learning* mendukung perkembangan teknologi tanpa mengecualikan pembelajaran langsung di kelas. Mengamati dan menyesuaikan dengan gaya belajar siswa, *blended learning* membantu dalam mengatasi tantangan masa depan (Rachman *et al.*, 2019).

## KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pendekatan blended learning terbukti cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan melalui nilai rata-rata N-Gain kelompok eksperimen yang lebih tinggi, yaitu 0,69 dibandingkan dengan nilai kelompok kontrol sebesar 0,45. Oleh karena itu, disarankan untuk mendukung integrasi model blended learning ke dalam praktik pendidikan, memberikan siswa akses yang lebih baik ke berbagai sumber informasi dan memfasilitasi suasana pembelajaran yang lebih kondusif.

## PENELITIAN LANJUTAN

Masih melakukan penelitian lanjutan untuk mengetahui lebih jauh lagi tentang Pengaruh Model Blended Learning terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Agribisnis Tanaman Hias Kelas XI ATPH SMK Negeri 4 Gowa

## DAFTAR PUSTAKA

- Amin, Ahmad Kholiqul. 2017. Kajian Konseptual Model Pembelajaran Blended Learning Berbasis Web untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 4 (2).
- Lubis, A. 2013. Pelaksanaan Standar Nasional dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 14 (2).
- Oktari, Nia. 2021. Pengaruh Pembelajaran Blended Learning Menggunakan Aplikasi Google Classroom terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa di Sekolah Menengah Pertama Nurul Khoir Jambi. Skripsi.
- Pangkerego, K. A. J., Sojow, L., & Manggopa, H. K. (2021). Pengaruh Model Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Simulasi Dan Komunikasi Digital Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Tomohon. *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 1(1), 55-68.
- Prayitno, W. 2015. Implementasi Blended Learning dalam Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Menengah. *Jurnal Pendidikan*, 6 (01).
- Rachman, A., Yusep, S., & Dedi, R. 2019. Penerapan Model Blended Learning dalam Peningkatan Hasil Belajar Menggambar Objek 2 Dimensi. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 6 (2).
- Ramadani, R., Murniviyanti, L., & Fakhruddin, A. 2021. Efektivitas Model Pembelajaran RADEC terhadap Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Siswa di SD Negeri 06 Payung. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5 (2).
- Rizkiyah, Aprilia. 2015. Penerapan Blended Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Bangunan di Kelas X TGB SMK Negeri 7 Surabaya. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 1 (1).
- Sirait, R. O. A. 2020. Pengaruh Model Blended Learning Menggunakan Google Classroom terhadap Pengetahuan Konseptual Fisika pada Materi Momentum dan Impuls untuk SMA/MA. *Jurnal Ikatan Alumni Fisika Universitas Negeri Medan*, 6 (1).

- Sriarunrasmee, J., Wawta, T., & Rattiya, P. M. 2015. Blended Learning Supporting SelfDirected Learning and Communication Skills of Srinakharinwirot University's First Year Students. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 197 (2).
- Syarif, Izuddin. 2012. Pengaruh Model Blended Learning terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 2 (2).
- Wicaksono, V. D., & Rachmadyanti, P. 2017. Pembelajaran Blended Learning Melalui Google Classroom di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2 (2).