



Efektivitas E-Study Tingkat Sekolah Menengah Kejuruan Kota Padang

Renny Permata Saputri¹, Yuliawati Yunus², Monica Fransisca³

^{1,2,3}Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Putra Indonesia YPTK Padang, Kota Padang, Indonesia

Email: ^{1*}renny_permata@upiypk.ac.id, ²yuliawati_yunus@upiypk.ac.id,

³monicafransisca@upiypk.ac.id

Informasi Artikel

Diterima : 08-04-2022

Revisi : 16-04-2022

Diterbitkan : 26-04-2022

Keywords:

Blended Learning

Effectivity

E-study

Learning Media

Abstract

The research was motivated by making efforts to prevent covid-19 in the learning process. Learning is online and offline, carried out to prevent the transmission of Covid-19 and time-saving learning is needed so that students can take advantage of the remaining learning time for active and creative independent learning activities. The purpose of this study was to determine the effectiveness of using blended learning media as a learning support media, in this case in the form of e-study. The population of this research is SMK students throughout the city of Padang with a sample of SMKN 2, 5, and 8 Padang as many as 75 students. Based on the calculation results, the effectiveness level is classified as effective with an average percentage of 79.09%. So it can be concluded that the use of blended learning as a media to support learning is categorized as an effective media.

Abstrak

Penelitian dilatarbelakangi dengan melakukan upaya pencegahan covid-19 di dalam proses pembelajaran. Pembelajaran bersifat daring dan luring, dilakukan untuk mencegah penularan Covid-19 dan diperlukan pembelajaran yang menghemat waktu sehingga siswa dapat memanfaatkan sisa waktu pembelajaran untuk kegiatan belajar mandiri yang aktif dan kreatif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran blended learning sebagai media pendukung pembelajaran, dalam hal ini berbentuk e-study. Populasi penelitian ini adalah siswa SMK se-Kota Padang dengan sampel SMKN 2, 5, dan 8 Padang sebanyak 75 orang siswa. Berdasarkan pada hasil penghitungan didapatkan tingkat efektivitas tergolong efektif dengan rata-rata persentase adalah 79,09%. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan blended learning sebagai media pendukung pembelajaran dikategorikan sebagai media yang efektif.

Kata Kunci: *Blended learning*, Efektivitas, E-study, Media pembelajaran.

1. PENDAHULUAN

Corona virus disease 2019 (Covid-19), virus yang dikabarkan mulai merebak pada tanggal 31 Desember 2019 di Kota Wuhan Propinsi Hubei Tiongkok dan menyebar ke seluruh dunia dengan cepat, sehingga WHO pada tanggal 11 Maret 2020 menetapkan wabah ini sebagai pandemic global [1]. Pandemi Covid-19 menyebabkan seluruh segmen kehidupan manusia terganggu, terutama pada bidang pendidikan. Dampak yang sangat signifikan terhadap dunia pendidikan yaitu berubahnya sistem pembelajaran yang biasanya secara langsung atau tatap muka, kemudian berubah menjadi pembelajaran jarak jauh. Salah satu solusi tepat dalam pembelajaran jarak jauh menggunakan sistem Blended Learning. Salah satu penelitian yang relevan oleh [2] menyatakan bahwa akibat Pandemi Covid-19 membuat siswa agar bisa lebih mandiri belajar. Pembelajaran Blended learning membuat siswa belajar lebih efektif dan praktis dalam pembelajaran.

Corona virus disease 2019 (Covid-19), a virus that reportedly began to spread on December 31, 2019 in Wuhan City, Hubei Province, China and spread throughout the world quickly, so WHO on March 11, 2020 declared this outbreak a global pandemic [1]. The Covid-19 pandemic has disrupted all segments of human life, especially in the field of education. A very significant impact on the world of education is the change in the learning system which is usually direct or face-to-face, then turns into distance learning. One of the right solutions in distance learning is using the Blended Learning system. One of the relevant studies by [2] states that due to the Covid-19 pandemic, students are able to learn more independently. Learning Blended learning makes students learn more effectively and practically in learning.

Blended learning merupakan perpaduan sistem pembelajaran konvensional dengan pembelajaran modern dalam penggunaan teknologi. Sehingga siswa dapat berinteraksi dengan guru meskipun berada di tempat yang berbeda [3]. Pembelajaran Blended Learning memerlukan media berbasis teknologi untuk mendukung proses pembelajaran yaitu komputer dan teknologi digital [4]. E-study merupakan salah satu software yang digunakan untuk mengembangkan sistem dan proses pembelajaran dengan menggunakan perangkat komputer (laptop) dan gadget lainnya. E-study selanjutnya dapat diakses oleh siswa dengan memanfaatkan jaringan internet. Sistem dan proses pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi ini disebut sebagai Learning Management Sistem (LMS) [5]

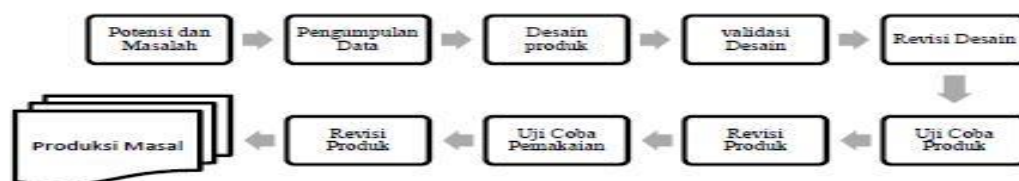
Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMK di Kota Padang yaitu SMKN 2, SMKN 5 dan SMKN 8 Padang pada pengamatan awal yang dilakukan di Sekolah Pembelajaran pada saat sekarang masih bersifat online dan tatap muka. Untuk mencegah terjadinya penularan Covid-19 maka pembelajaran online dapat terhubung dengan aplikasi meeting atau video conference seperti Zoom, ClodX, Youtube, Google Drive, dan Class yang bersifat interaktif dan menarik bagi siswa. Melalui pembelajaran *Blended Learning* berbasis *LMS E-study* ini diharapkan dapat menghemat waktu penyampaian materi sehingga siswa dapat memanfaatkan sisa waktu pembelajaran untuk kegiatan belajar mandiri yang aktif dan kreatif.

Merujuk pada penelitian relevan yang sudah pernah dilakukan dapat diasumsikan bahwa media pembelajaran yang bersifat online dapat membantu meningkatkan kreativitas, keaktifan, serta hasil belajar siswa yang baik, ini sesuai dengan hasil penelitian relevan yang dirujuk dari [6], [7], [8], [9] dan [10]. Berdasarkan pada penelitian tersebut yang bertemakan pada media pembelajaran online dan media pembelajaran pada model pembelajaran blended learning dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis e-study dapat membantu siswa dalam kegiatan pembelajaran secara efektif dan efisien. Untuk lebih meningkatkan penggunaan dari media pembelajaran tersebut maka media pembelajaran ini dikombinasikan atau digabungkan dengan LMS E-study, agar siswa dapat mengakses media pembelajaran tanpa batas.

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas e-study dalam model pembelajaran blended learning yang dapat membantu siswa untuk belajar secara mandiri karena e-study ini dapat diakses dimana dan kapanpun berada serta memudahkan guru menyampaikan materi pembelajaran pada setiap mata pelajaran serta memudahkan guru mendapatkan hasil belajar siswa secara otomatis dari sistem melalui evaluasi online. Penelitian ini ditujukan untuk SMK di Kota Padang.

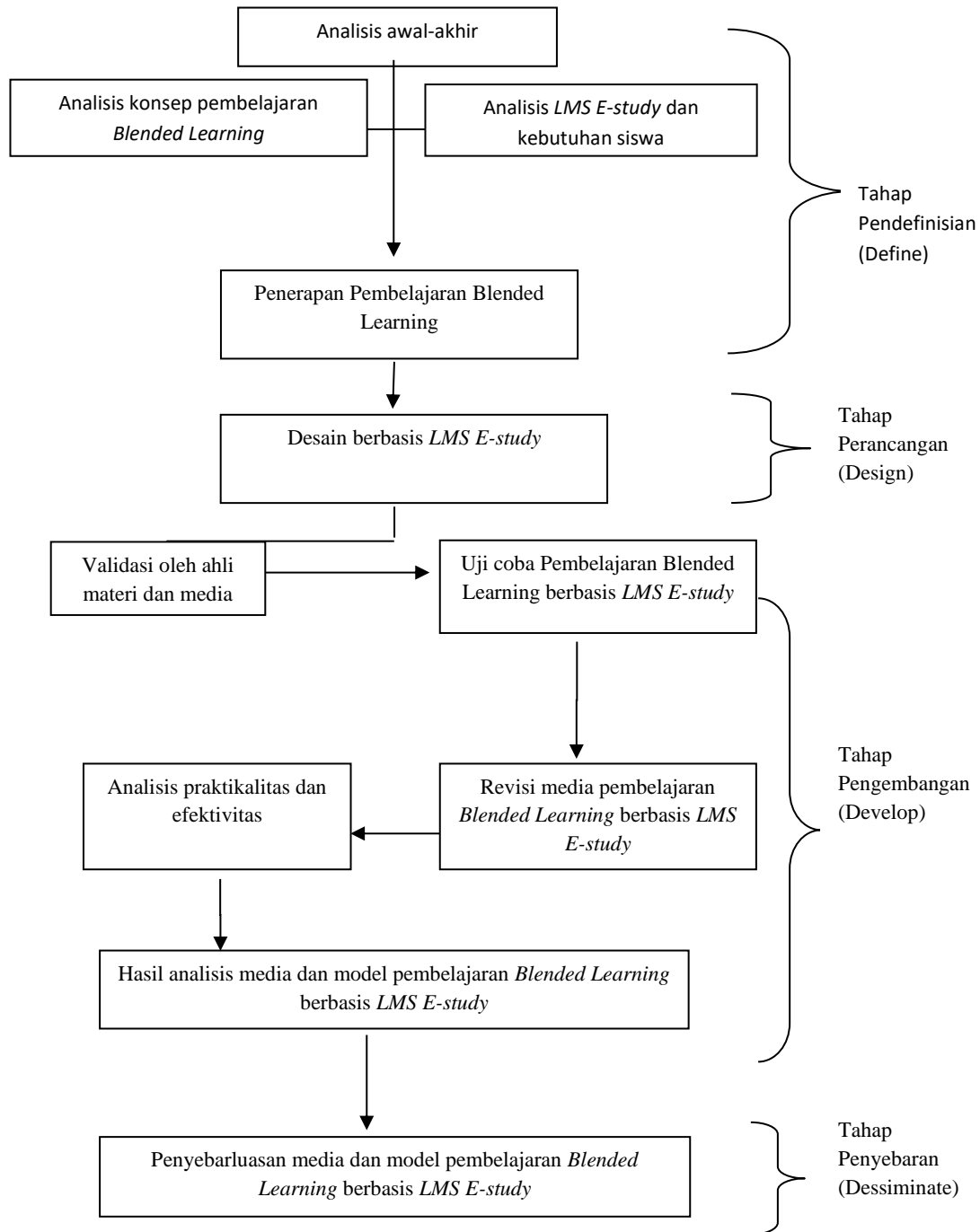
2. METODE PENELITIAN

Penerapan pembelajaran *Blended Learning* berbasis *LMS E-study* di Sekolah Menengah Kejuruan Kota Padang termasuk ke dalam skema penelitian dan pengembangan (*research and development*). Metode penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut [11]. Produk yang dihasilkan tersebut tidak selalu berbentuk benda seperti buku, alat tulis, dan alat pembelajaran lainnya. Namun dapat pula dalam bentuk perangkat lunak (*software*). Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. sepuluh langkah pada metode penelitian dan pengembangan yang di tunjukan dalam bagan pada gambar 1.



Gambar 1. Langkah-langkah penggunaan Metode Research and Development (R&D)

Berdasarkan pada metode *research and development* tersebut, digunakan prosedur pengembangan yaitu 4D models yang terdiri atas empat tahap pengembangan, terdiri atas *define*, *design*, *develop* dan *disseminate*, tahapan ini dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel [12] yang ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Prosedur Penelitian

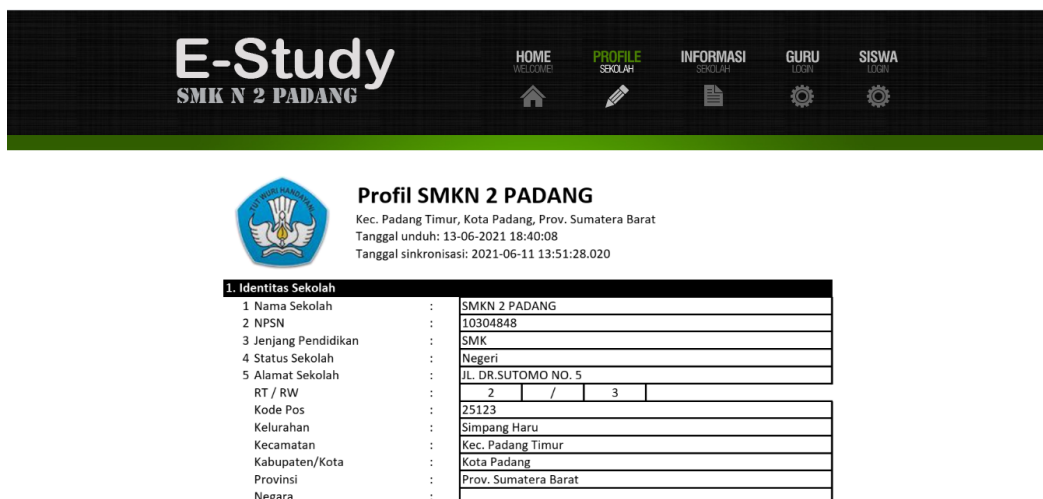
Tahap define mencakup beberapa langkah pokok, yaitu analisis karakter siswa (learner analysis), analisis isi/konsep (concept analysis) dan pembuatan rumusan tujuan pembelajaran (specifying instructional objectives). Thiagarajan membagi tahap design dalam empat kegiatan, yaitu: constructing criterion- referenced test, media selection, format selection, initial design. Pada tahap develop dilakukan uji efektifitas yang dilakukan dengan pengguna yaitu siswa SMK Kota Padang. Tahap disseminate merupakan tahap penyebaran penggunaan perangkat yang telah dikembangkan dalam lingkup yang lebih luas. Hasil blended learning dengan pengembangan menggunakan LMS E-study yang sudah diuji keefektivitasannya akan diperbanyak dan layak untuk disebar

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

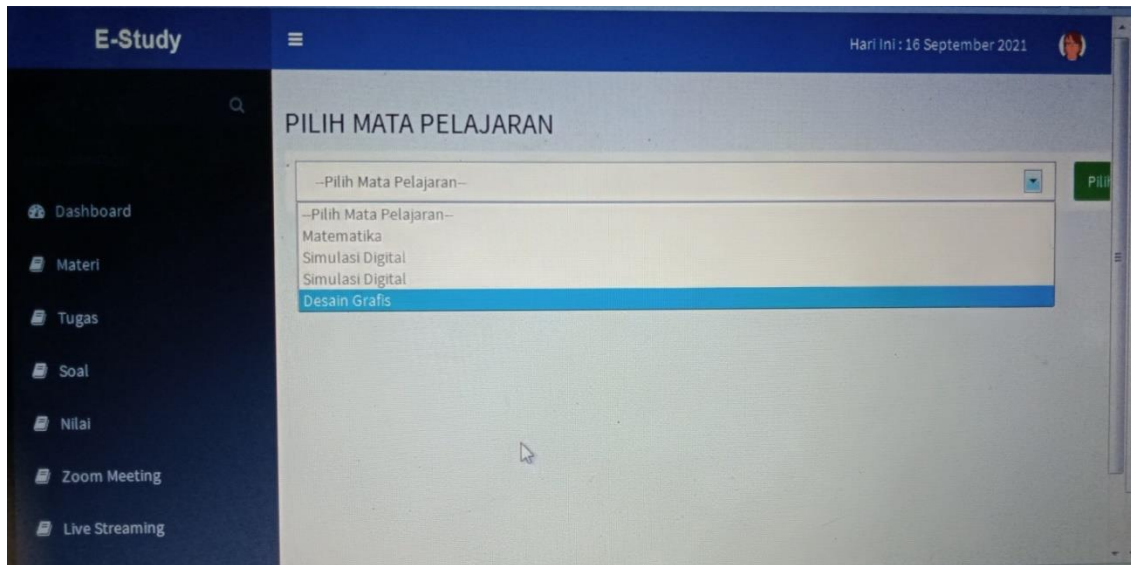
Penggunaan e- study sebagai media pembelajaran yang diterapkan pada model pembelajaran blended learning dapat diakses secara online dengan tampilan e-study seperti pada Gambar 3, Gambar 4, Gambar 5, dan Gambar 6.



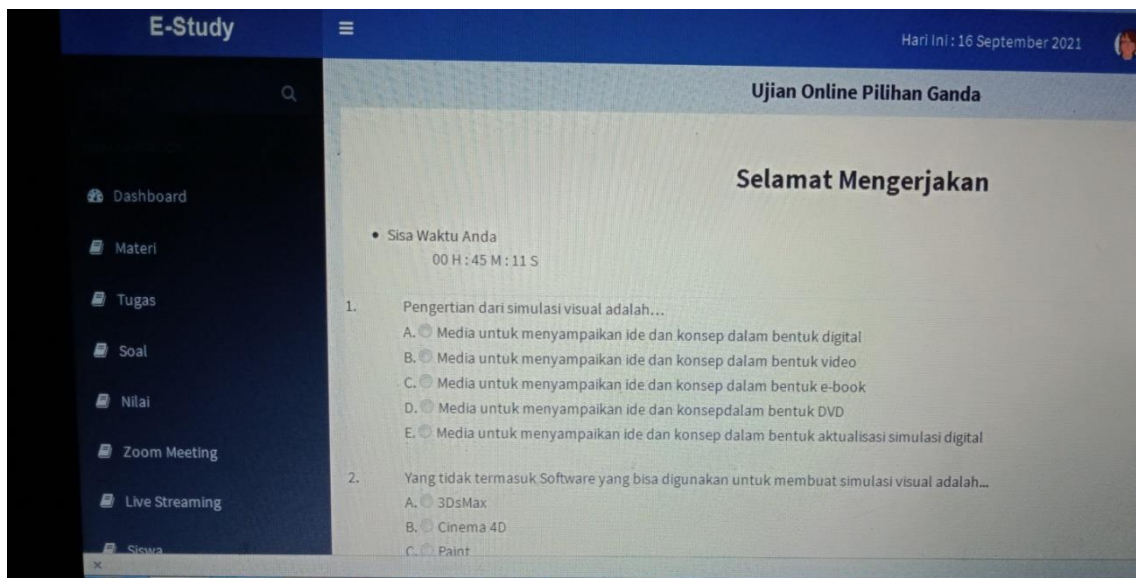
Gambar 3. Tampilan Utama Halaman E – Study



Gambar 4. Tampilan profil sekolah



Gambar 5. Tampilan halaman materi



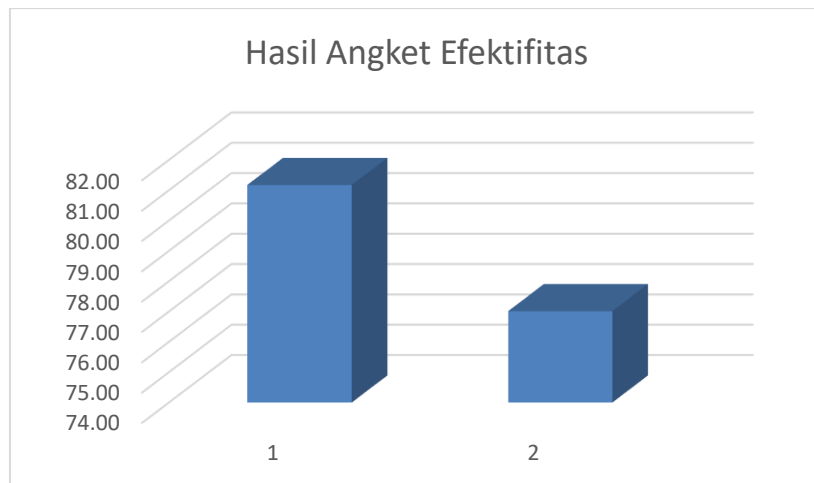
Gambar 6. Tampilan Halaman Latihan/ Ujian

Berdasarkan pada hasil uji efektivitas dengan penilaian menggunakan angket yang disebarakan kepada para pengguna, *subjek* penelitian ini adalah siswa SMK Kota Padang: SMKN 2, SMKN 5, dan SMKN 8 Padang, dengan total sampel sebanyak 75 siswa, didapatkan persentase rata-rata adalah 79.09% dan termasuk ke kategori efektif sesuai dengan pengelompokkan kriteria yang dikemukakan oleh [13] pada Tabel 1.

Tabel 1. Penilaian Efektivitas

No	Nilai	Aspek yang Dinilai
1	86% - 100%	Sangat baik
2	76% - 85%	Baik
3	60% - 75%	Cukup
4	55% - 59%	Kurang
5	<= 54%	Kurang sekali

Penilaian hasil uji efektivitas ini berdasarkan pada kriteria:(1) kesenangan belajar, dan (2) kemenarikan bahan ajar, dengan total item pertanyaan di dalam angket adalah sebanyak 10 item. Hasil uji efektifitas tersebut dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Presentasi Hasil Angket Uji Efektivitas

4. KESIMPULAN

E-study yang diterapkan merupakan model pembelajaran blended learning. Penggunaan e-study pada penelitian ini dikategorikan efektif dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pendukung bagi siswa SMK Kota Padang, dengan rata-rata persentase hasil uji efektivitas adalah 79.09%.

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Universitas Putra Indonesia YPTK Padang dalam hal memberikan izin penelitian yang sudah dilakukan. Selain itu kepada pihak sekolah yang sudah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian di sekolah yang bersangkutan, beserta dengan tim surveyor lapangan.

REFERENCES

- [1] Syafrizal, dkk, "Pedoman Umum menghadapi Pandemi COVID-19 Bagi Pemerintah Daerah, Pencegahan, Pengendalian, Diagnosis dan Manajemen," 2020. (Online) Tersedia : https://www.kemendagri.go.id/documents/COVID19/BUKU_PEDOMAN_COVID19_KEMENDAGRI.pdf (Diakses : 10 Februari 2022)
- [2] Yuliati, Y., & Saputra, D. S, "Membangun kemandirian belajar mahasiswa melalui Blended Learning di masa pandemi covid-19," *Jurnal Elementaria Edukasia*, vol. 3, no. 1, 2020.
- [3] Budiyono, F. (2020, September). Implementasi Blended Learning di Masa Pandemi Covid 19. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi*.
- [4] Lestari, H. (2020). Literasi sains siswa melalui penerapan model pembelajaran blended learning dengan blog. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2b), 597-604.
- [5] Hidayat, H., Hartono, H., & Sukiman, S. (2017). Pengembangan Learning Management System (LMS) untuk Bahasa Pemrograman PHP. *Jurnal Ilmiah Core IT: Community Research Information Technology*, 5(1).
- [6] Utami, I. S. (2017). Pengujian Validitas Model Blended Learning di Sekolah Menengah Kejuruan. *VOLT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 2(1), 1-10.
- [7] Fransisca, M. (2017). Pengujian validitas, praktikalitas, dan efektivitas media e-learning di sekolah menengah kejuruan. *VOLT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 2(1), 17-22.

- [8] Yunus, Y., & Yenila, F. (2018). Design and development of e-module based on Problem Based Instruction (PBI) on Object-Oriented Programming Course in University. *VOLT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 3(2).
- [9] Menrisal, M., Yunus, Y., & Rahmadini, N. S. (2019). Perancangan dan Pembuatan Modul Pembelajaran Elektronik Berbasis Project Based Learning Mata Pelajaran Simulasi Digital SMKN 8 Padang. *Jurnal Koulutus*, 2(1), 1-16.
- [10] Maulana, I. T. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran CD Interaktif Mata Diklat Jaringan Dasar. *Indonesian Journal of Computer Science*, 6(1), 96-108.
- [11] Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*, Bandung: Alfabeta.
- [12] Trianto. (2017). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, Jakarta: Kencana.
- [13] Purwanto, Ngalim. (2017). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.