

PENGARUH MODEL *HYBRID LEARNING* DENGAN BANTUAN MULTIMEDIA TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL

Fitri Handayani Siregar¹, Lukman Hakim Siregar², Ermawita³

^{1,2,3}Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam,

e-mail : fitrisiregar094@gmail.com

e-mail : bayoreg@gmail.com

e-mail : ermajuwita91@gmail.com

Abstrak

Nilai rata-rata hasil ulangan harian siswa kelas X SMKS YPIPL Gunungtua memperoleh nilai “65”, sedangkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan adalah “70”, ini menunjukkan hasil belajar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Penyebab turunnya peserta didik adalah model pembelajaran yang digunakan kurang sesuai dengan pembelajaran daring. Penggunaan buku paket yang jarang digunakan peserta didik. Serta banyaknya siswa yang tidak menyukai pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Model *Hybrid Learning* Dengan Bantuan Multimedia Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Di SMKS YPIPL Gunungtua. Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas X SMKS YPIPL Gunungtua. Instrumen yang dipergunakan adalah observasi dan tes dalam mengumpulkan data. Hasil penelitian menunjukkan model pembelajaran dan *adobe flash* yang digunakan diperoleh skor rata-rata 70% dengan kategori “Baik” artinya model pembelajaran dan *adobe flash* mendapat respon yang positif dari siswa. dapat disimpulkan bahwa H_0 pada kelas eksperimen ditolak dengan H_a diterima karena sig (z -tailed) pada kelas eksperimen adalah 0,00 lebih kecil 0,05. Maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran hybrid learning bantuan multimedia terhadap hasil belajar mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital kelas X ADM.

Kata kunci: model hybrid learning, multimedia, hasil belajar

I. PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil observasi melalui wawancara dengan guru Simulasi dan Komunikasi Digital SMKS YPIPL Gunungtua bernama Ibu Nurliana Siregar, S.Sos mengatakan masih rendah hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil ulangan harian siswa kelas X SMKS YPIPL Gunungtua memperoleh nilai “65”, sedangkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan adalah “70”, ini menunjukkan hasil belajar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Penyebab turunnya peserta didik adalah model pembelajaran yang digunakan kurang sesuai dengan pembelajaran daring. Penggunaan buku paket yang jarang digunakan peserta didik. Serta banyaknya siswa yang tidak menyukai pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. Jika permasalahan itu tetap berlanjut, kompetensi siswa akan semakin menurun dan semakin jauh dari nilai KKM yang ditentukan. Dan akan berdampak pada nilai akhir siswa. Maka dari itu sebuah model pembelajaran yang dapat membuat proses

pembelajaran menjadi lancar dan dapat meningkatkan kompetensi siswa, walaupun pembelajaran dilakukan secara daring. Model pembelajaran yang cocok untuk digunakan adalah model pembelajaran *Hybrid Learning*. Model pembelajaran *Hybrid Learning* adalah pembelajaran yang menggabungkan antara pembelajaran online dengan pembelajaran tatap muka secara teratur dan efektif. Dengan demikian pembelajar ini bertujuan untuk menggabungkan sifat model pembelajaran yang berbasis internet dengan sifat dari model pembelajaran konvensional atau tatap muka. Untuk mempermudah pembelajaran *Hybrid Learning* dapat membuat suasana belajar kondusif dan materi yang diajarkan dapat dipahami oleh peserta didik. Sehingga dengan penggunaan model ini dapat berpengaruh terhadap kompetensi siswa pada pelajaran sistem digital.

Dari uraian di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul :“Pengaruh Model *Hybrid Learning* Dengan Bantuan Multimedia Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada

Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Kelas X SMKS YPIPL Gunungtua”

Menurut Nidawati, (2013: 13) “Belajar merupakan suatu perubahan dalam tingkah laku menuju perubahan yang tingkah laku yang baik, dimana perubahan tersebut terjadi melalui latihan dan pengalaman. Perubahan tingkah laku tersebut harus relatif yang merupakan akhir dari pada suatu periode waktu yang cukup panjang. Tingkah laku yang mengalami perubahan karena belajar tersebut menyangkut berbagai aspek kepribadian baik fisik maupun psikis, seperti perubahan dalam pengertian, pemecahan suatu masalah/ berpikir, keterampilan, kecakapan ataupun sifat. Sebagaimana Menurut Purwanto (2011:43), “Belajar merupakan proses untuk membuat perubahan dalam diri mahasiswa dengan cara berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik”. Pada teori belajar perilaku, proses belajar cukup dilakukan dengan mengikat antara stimulus dan respons secara berulang, sedangkan pada teori kognitif, proses belajar membutuhkan pengertian dan pemahaman.

Berdasarkan pengertian di atas, maka penulis dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu sebagai akibat dari adanya interaksi. Belajar juga suatu aktivitas untuk memperoleh pengetahuan sehingga biasa melakukan perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar yang telah dilakukan. Belajar tidak terlepas dari proses belajar mengajar dimana pihak yang mengajar adalah guru dan yang belajar adalah siswa yang berorientasi pada pengembangan pengetahuan, sikap, motivasi, dan keterampilan siswa sebagai sasaran pembelajaran. Untuk mengetahui apakah seseorang telah belajar maka dapat dilihat dengan cara melakukan evaluasi terhadap ada yang dipelajari dan hasil evaluasi yang dilakukan disebut dengan hasil belajar.

Menurut Purwanto (2011:42-43), “Proses belajar dapat melibatkan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik”. Pada belajar kognitif, prosesnya mengakibatkan perubahan dalam aspek kemampuan berpikir (*cognitive*), pada belajar afektif mengakibatkan perubahan dalam kemampuan merasakan (*afektive*), sedangkan belajar psikomotorik memberikan hasil belajar berupa keterampilan (*psychomotoric*). Selanjutnya Aswan dkk (2010: 29) mengatakan bahwa proses belajar mengajar adalah suatu aspek dari lingkungan sekolah yang diorganisasi. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa proses belajar mengajar adalah kegiatan interaksi antara guru dan siswa. Dalam hal ini guru bertindak sebagai

pengajar dan siswa sebagai pelajar. Setelah terlaksana proses belajar maka akan timbul tujuan dari belajar yaitu untuk mencapai hasil belajar. Menurut Kristin Firosalia (2016:92) hasil belajar merupakan puncak dari keberhasilan belajar siswa terhadap tujuan belajar yang telah ditetapkan. Hasil belajar siswa dapat meliputi aspek kognitif (pengetahuan), efektif (sikap), dan psikomotorik (tingkah laku). Menurut Nurhanyani (2019:95) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Sedangkan Menurut Siregar (2019:92) belajar adalah terjadinya perubahan perilaku untuk mendapatkan kecakapan berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi belajar yaitu faktor interm (dari didalam diri siswa) dimana siswa perlu kesehatan dalam belajar, baik fisik, dan minat belajar, dan kematangan dan kesiapan belajar agar belajar bias berlangsung dengan baik. Faktor ekterm faktor keluarga, dimana faktor keluarga yang paling utama dimana dikeluarga tidak baik maka disekolah pun tidak mau belajar dan minatnya pun berkurang, dan faktor keuangan pun sangat berpengaruh sama siswa, jika faktor ekonomi tidak ada akan berpengaruh saat proses belajar mengajar.

Model pembelajaran adalah usaha atau alat yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Menurut Sari (2012: 35) model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang digunakan yang merancang kegiatan proses pembelajaran. Menurut Marliani (2015: 21) model pembelajaran adalah sebagai tampilan grafis, prosedur kerja yang teratur secara sistematis, serta mengandung pikiran yang bersifat uraian atau penjelasan. Uraian atau penjelasan model pembelajaran menyajikan bagaimana proses pembelajaran dibangun atas dasar teori-teori seperti belajar, pembelajaran, komunikasi sistem dan lain. Menurut Sakkir dkk (2020: 117) model pembelajaran merupakan perencanaan yang dijadikan pedoman yang dijadikan pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran peningkatan dalam berbica saat pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah pembelajaran yang ditujukan bagi guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang dapat diukur, untuk mendukung suatu pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran juga sebagai suatu contoh atau

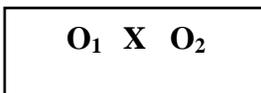
desain dari suatu pembelajaran yang diajarkan oleh guru kepada siswanya.

Menurut Mair zaid (2017 : 21) multimedia merupakan kumpulan berbagai sarana yang mengkombinasikan teks, foto, seni grafis, suara, animasi, dan elemen-elemen video yang dimanipulasi secara digital. Sedangkan menurut Lestari, dkk (2016 : 170) multimedia adalah hanya sebuah alat yang dapat dipergunakan, namun kembali lagi kepada guru yang akan mengajarkannya dalam menghidupkan suasana pembelajaran.

Berdasarkan pendapat diatas multimedia merupan kumpulan penggabunga beberapa media untuk menyampaikan informasi teks, audio, grafik, untuk membuat vido aminasi.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini metode yang digunakan adalah metode penelitan kuantitatif. Menggunakan desain *Pre-Experimental Designs (nondesigns)*, dengan tipe *One Group Pretest and Postest Design*.



Keterangan :

- O_1 : Siswa yang diberikan *pretest* sebelum perlakuan
 X : Perlakuan (*treatment*)
 O_2 : Siswa yang diberikan *postest* sesudah perlakuan

Bahwa dalam desain ini observasi dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen. Observasi yang dilakukan sebelum eksperimen (O_1) disebut *pre-test*, dan observasi sesudah eksperimen (O_2) disebut *post-test*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X AP SMK YPIPL Gunungtua berjumlah 19 orang. Sampel yang dipakai dalam penelitian ini adalah Sampel jenuh yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi yang digunakan sebagai sampel. Dimana sampel yang digunakan adalah kelas X ADM SMKS YPIPL Gunungtua. Jumlah subjek dalam penelitian ini adalah 19 orang. Instrumen yang dipakai dalam penelitian ini adalah : Observasi, Tes dan Angket. Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti: Observasi dan Tes. Teknik Analisis Data Teknik analisis data merupakan cara menganalisis data dari hasil penelitian yang dilakukan. Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik, Analisis Statistik Deskriptif Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk memberikan gambaran hubungan

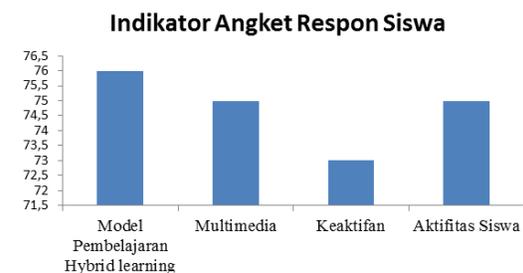
kedua variabel penelitian, berdasarkan mean, median, modus.

Statistik inferensial adalah teknik statistik yang digunakan untuk mendapatkan gambaran pengaruh variabel X terhadap variabel Y dan untuk menguji hipotesis yang diajukan apakah diterima atau ditolak. Namun, sebelum melakukan pengujian hipotesis, penulis akan menggunakan uji prasyarat yaitu uji normalitas hipotesis, penulis akan menggunakan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas, uji hipotesis.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Data Tentang Penggunaan Media *Adobe Flash*

Respon siswa dianalisis berdasarkan beberapa indikator sintak dari model pelajaran *Hybrid Learning* yaitu model pembelajaran yang digunakan. Pada pernyataan 1 dan 2 “model pembelajaran *hybrid Learning*” pada pernyataan 3 “Multimedia” pada pernyataan 4,5 “Keaktifan” dan pernyataan 6,7 “Aktifitas siswa”.



Gambar 1. Grafik Nilai Rata-rata Angket Respon Siswa

Dari uraian diatas menunjukkan bahwa penggunaan model *Hybrid Learning* dengan bantuan *Adaobe Flash* dikelas X ADM SMKS YPIPL Gunungtua sudah sesuai dengan yang diharapkan yang terdapat pada BAB III maka nilai rata-rata pada hasil angket respon siswa penggunaan media *Adaobe Flash* berada pada kategori “Baik” oleh sebab itu, untuk meningkatkan hasil belajar siswa dikelas X ADM SMKS YPIPL Gunungtua adalah guru harus dapat menggunakan media yang sesuai dalam proses pembelajaran Simulasi dan Komunkasi Digital maka dalam penelitian ini peneliti menggunakan model *Hybrid Learning* dengan bantuan *Adaobe Flash* yang sudah berada pada kategori “Baik”.

2. Deskripsi Data Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital

Kelas X ADM SMKS YPIPL Gunungtua Sebelum menggunakan Media *Adobe Flash*

Berdasarkan hasil analisis data pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital di kelas X ADM sebelum menggunakan *Adobe Flash* di SMKS YPIPL Gunungtua diperoleh nilai mean (rata-rata) 36,05 berada kategori “Kurang”. Artinya nilai yang dicapai siswa pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital kelas X ADM SMKS YPIPL Gunungtua sebelum menggunakan media *Adobe Flash* masih belum mencapai KKM yang berlaku di sekolah serta siswa belum mampu menyelesaikan soal-soal dengan benar dan baik. Adapun mean, median, dan modus hasil belajar siswa pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital di kelas X ADM SMKS YPIPL Gunungtua sebelum menggunakan media *Adobe Flash* dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 1
Data Pretest Hasil Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Media *Adobe Flash* Statistics

Nilai		
N	Valid	19
	Missing	0
Mean		36,05
Median		35,00
Mode		30
Minimum		20
Maximum		60
Sum		685

Sumber: SPSS 23

Data pretest sebelum menggunakan dimana untuk mencari nilai rata-rata nya (mean) jumlah keseluruhan nilai yang diperoleh siswa sebanyak 685 dibagi dengan jumlah keseluruhan siswa 19, maka dari itu terhitung $685:19$ maka jumlah mean nya adalah 36,05. Dimana untuk mencari nilai median (nilai tengah) adalah nilai keseluruhan yang dapat diperoleh siswa nilai tengahnya adalah 35,00. Dimana untuk mencari nilai modus (nilai yang sering muncul) dari nilai yang diperoleh keseluruhan siswa nilai yang sering muncul adalah nilai 30. Untuk mencari minimum (nilai terendah) adalah dari nilai keseluruhannya siswa yang paling rendah adalah 20. Untuk mencari nilai maximum (nilai tertinggi) dari nilai keseluruhannya siswa nilai yang paling tertinggi siswa adalah 60. Berdasarkan analisis data tersebut, maka diperoleh nilai rata-rata (mean) 36,05 berada kategori “kurang” dengan jumlah responden 19 siswa. Kemudian tersebut juga diketahui bahwa nilai tengah (median) adalah 35,00 berada pada kategori “kurang”, sedangkan nilai yang sering muncul

(modus) 30 “kurang” dan nilai tertinggi (maximum) 60 serta nilai terendah adalah (minimum) adalah 20 dengan jumlah keseluruhannya 685, maka dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata tersebut berada diatas nilai teoritisnya. Berikut ini tabel frekuensi data hasil belajar siswa pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital di kelas X ADM SMKS YPIPL Gunungtua sebelum menggunakan *Adobe Flash* sebagai berikut :

Tabel 2
Distribusi Data Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital sebelum Menggunakan Media *Adobe Flash* Siswa Di Kelas ADM SMKS YPIPL Gunungtua Pretest

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	20	2	10,5	10,5
	25	3	15,8	26,3
	30	4	21,1	47,4
	35	2	10,5	57,9
	40	2	10,5	68,4
	45	3	15,8	84,2
	50	1	5,3	89,5
	55	1	5,3	94,7
	60	1	5,3	100,0
Total	19	100,0	100,0	

Sumber : SPSS 23

Distribusi hasil belajar siswa dimana yang memperoleh nilai 20 sebanyak 2 siswa selanjutnya nilai yang memperoleh 25 sebanyak 3 siswa dan juga yang memperoleh nilai 30 sebanyak 4 siswa dan begitu juga dengan selanjutnya. Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa siswa yang memperoleh nilai 20 adalah sebanyak 2 orang (10,5%) siswa yang memperoleh nilai 25 adalah sebanyak 3 orang (15,8%) yang memperoleh 30 sebanyak 4 orang (21,1%) siswa yang memperoleh nilai 35 sebanyak 2 orang (10,5%) siswa yang memperoleh nilai 40 sebanyak 2 orang (10,5%).

3. Deskripsi Data Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Kelas X ADM SMKS YPIPL Gunungtua Sesudah menggunakan Media *Adobe Flash*

Berdasarkan hasil analisis data pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital siswa di kelas X ADM sesudah menggunakan media *Adobe Flash* di SMKS YPIPL Gunungtua diperoleh nilai rata-rata (mean) 80,00 berada pada kategori “sangat baik”. Artinya nilai yang dicapai siswa pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital di kelas X ADM

di SMKS YPIPL Gunungtua sesudah menggunakan *Adobe Flash* sangat baik. Adapun mean, median, modus hasil belajar siswa pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital di kelas X ADM sesudah menggunakan *Adobe Flash* dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 3
Data Posttest Hasil Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Media *Adobe Flash*
Statistics

Posttest		
N	Valid	19
	Missing	0
Mean		84,47
Median		90,00
Mode		90
Minimum		55
Maximum		100
Sum		1.605

Sumber : SPSS 23

Data posttest hasil belajar sesudah menggunakan media *Adobe Flash* dimana untuk mencari nilai rata-ratanya (mean) jumlah keseluruhannya nilai yang diperoleh siswa sebanyak 1.605 dibagi dengan jumlah keseluruhannya siswa 19, maka dari itu terhitung 1.605:19 maka jumlah meannya adalah 84,47. Dimana untuk mencari nilai median (nilai yang tengah) dari nilai yang diperoleh keseluruhan siswa nilai tengahnya adalah 84,47. Dimana untuk mencari nilai median (nilai tengah) dari nilai yang diperoleh keseluruhannya yang diperoleh siswa tengahnya adalah 90,00. Dimana untuk mencari nilai modus (nilai yang sering muncul) dari nilai yang diperoleh keseluruhan siswa nilai yang sering muncul adalah nilai 90.

Untuk mencari minimum (nilai terendah) adalah dari nilai keseluruhan siswa yang paling rendah 55. Untuk mencari nilai maximum (nilai tertinggi) dari nilai keseluruhan siswa nilai yang paling tertinggi siswa adalah 100. Berdasarkan analisis data tersebut, maka diperoleh nilai rata-rata (mean) 84,47 berada pada kategori "sangat baik" dengan jumlah responden 19 siswa. Kemudian tersebut juga diketahui bahwa nilai tengah (median) adalah 90,00 berada kategori "sangat baik", sedangkan nilai yang sering muncul (modus) adalah 90 berada pada kategori "sangat baik" dan nilai tertingginya (maksimum) 100 serta nilai terendah (minimum) adalah 55 dengan jumlah keseluruhannya 1.605, maka dapat disimpulkan nilai rata-rata tersebut berada diatas nilai teoritisnya.

Berikut ini tabel frekuensi data pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran simulasi dan

komunikasi digital siswa di kelas X ADM SMKS YPIPL Gunungtua sesudah menggunakan media *Adobe Flash* sebagai berikut :

Tabel 4
Distribusi Data Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Sesudah Menggunakan Media *Adobe Flash* Siswa Di Kelas ADM SMKS YPIPL Gunungtua
Posttest

Posttest				
	Fre que ncy	Perce nt	Valid Perce nt	Cumula tive Percent
Valid	55	1	5,3	5,3
65	2	10,5	10,5	15,8
80	4	21,1	21,1	36,8
85	2	10,5	10,5	47,4
90	5	26,3	26,3	73,7
95	4	21,1	21,1	94,7
100	1	5,3	5,3	100,0
Total	19	100,0	100,0	

Sumber : SPSS 23

Distribusi hasil belajar siswa dimana yang memperoleh nilai 55 sebanyak 1 siswa selanjutnya nilai yang memperoleh nilai 65 sebanyak 2 siswa dan memperoleh nilai 80 sebanyak 4 dengan selanjutnya. Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa siswa yang memperoleh nilai 55 adalah sebanyak 5 orang (5,3%) siswa yang memperoleh nilai 65 adalah sebanyak 2 orang (10,5%) yang memperoleh 80 sebanyak 4 orang (21,1%) siswa yang memperoleh nilai 85 sebanyak 2 orang (10,5%) siswa yang memperoleh nilai 90 sebanyak 5 orang (26,3%).

4. Deskripsi Kompetensi Siswa pada Materi *E-book*

a. Deskripsi Ranah Pengetahuan

1) Uji Validitas

Berdasarkan perhitungan SPSS. 23 diperoleh data soal yang valid sebanyak 20 butir soal yang tidak valid sebanyak 10 butir soal.

2) Uji Reabilitas

Berdasarkan perhitungan reliabilitas melalui SPSS. 23 diperoleh tingkat realibilitas (Cronbach's Alpha) sebanyak 0,355. Berdasarkan kriteria pengukuran reliabilitas pada Bab III memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi. Artinya butir soal tersebut reliabel sehingga tanpa revisi butir soal tersebut dapat digunakan untuk melihat kompetensi siswa.

Tabel 5. Hasil Analisis Reabilitas Butir Soal

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,840	30

Sumber: SPSS 23

3) Daya Beda

Berdasarkan perhitungan daya beda melalui SPSS. 23, dilihat dari nilai Pearson Correlation pada uji validitas disinkronkan dengan klasifikasi daya bedayang ada pada BAB III diperoleh soal dengan kategori baik sekali sebanyak 16 butir, dengan kategori cukup sebanyak 6 butir, dengan kategori baik 4 butir soal, dengan kategori jelek 4 butir soal.

4) Taraf Kesukaran Soal

Berdasarkan perhitungan tingkat kesukaran melalui SPSS 23 yang disinkronkan dengan kriteria taraf kesukaran soal pada BAB III diperoleh 25 butir soal dengan kategori mudah dan 5 butir soal dengan kategori sedang.

5) Hasil Analisis Pretest-Post-Test

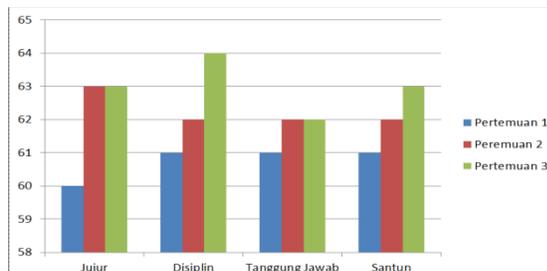
Dari hasil pengolahan data untuk kelas diperoleh nilai pada kompetensi siswa pada kelompok sampel dapat disajikan pada table berikut:

Tabel 6. Data Pretest-Post-Test

Kelas	Pre-Test		Rata-rata	Post-Test		Rata-rata
	Nilai			Nilai		
	Maksimum	Minimum		Maksimum	Minimum	
Eksperimen	60	20	36,05	100	55	84,47

6) Hasil Penilaian Ranah Sikap

Berdasarkan hasil analisis data nilai yang diperoleh dari penggunaan pembelajaran hybrid learning bantuan multimedia melalui observasi tentang penilaian sikap siswa, adapun aspek yang dinilai untuk sikap siswa yaitu nilai jujur, disiplin, bertanggung jawab, dan santun untuk lebih jelasnya dapat dilihat melalui histogram batang berikut :



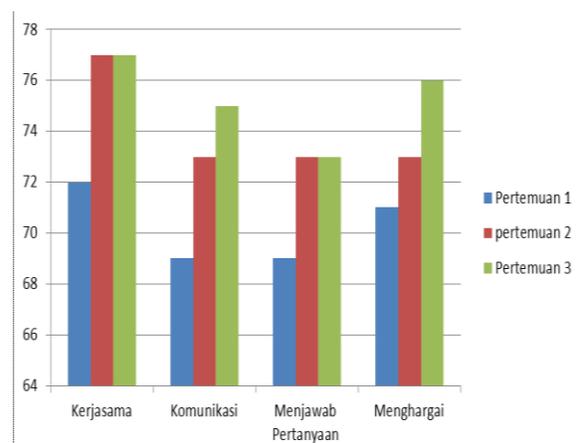
Gambar 2. Histogram Hasil Analisis Penilaian Sikap

- a) Pada Pertemuan 1 diperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 3,19 dengan kategori “Baik”, kategori tersebut berdasarkan pada kriteria penilaian observasi penilaian ranah sikap.“Baik”, kategori tersebut berdasarkan pada kriteria penilaian observasi penilaian ranah sikap.
- b) Pada Pertemuan 1 diperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 3,28 dengan kategori “Baik”, kategori tersebut berdasarkan pada kriteria penilaian observasi penilaian ranah sikap.s“Baik”, kategori tersebut berdasarkan pada kriteria penilaian observasi penilaian ranah sikap.
- c) Pada Perstemuan 3 diperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 3,31 dengan kategori “Baik”, kategori tersebut berdasarkan pada kriteria penilaian observasi penilaian ranah sikap.

Bedasarkan ketiga pertemuan pembelajaran, dapat dilihat bahwa nilai keterampilan siswa mengalami perubahan, dimana nilai kelas eksperimen meningkat 3,19 meningkat menjadi 3,31. Hal ini berarti model pembelajaran *hybrid learning* dengan bantuan multimedia terdapat pengaruh hasil belajar siswa pada penilaian sikap.

7) Penilaian Keterampilan Siswa

Berdasarkan hasil analisis data nilai yang diperoleh dari model pembelajaran *hybrid learning* bantuan multimedia melalui observasi tentang penilaian keterampilan siswa. Adapun aspek yang dinilai untuk psikomotorik siswa yaitu nilai kerjasama, komunikasi, menjawab pertanyaan, dan menghargai saran dan pendapat. Untuk untuk lebih jelasnya dapat dilihat melalui histogram batang berikut. Berdasarkan data di atas nilai tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:



Gambar 3. Histogram Penilaian Keterampilan Siswa

- a) Pada Pertemuan 1 diperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 3,69 dengan kategori “Baik”, kategori tersebut berdasarkan pada kriteria penilaian observasi penilaian keterampilan siswa.
- b) Pada Pertemuan 2 diperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 3,89 dengan kategori “Baik”, kategori tersebut berdasarkan pada kriteria penilaian observasi penilaian keterampilan siswa.
- c) Pada Pertemuan 3 diperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 3,96 dengan kategori “Baik”, kategori tersebut berdasarkan pada kriteria penilaian observasi penilaian keterampilan siswa.

Berdasarkan ketiga pertemuan pembelajaran, dapat dilihat bahwa nilai keterampilan siswa mengalami perubahan, dimana nilai kelas eksperimen meningkat 3,69 meningkat menjadi 3,96. Hal ini berarti model pembelajaran *hybrid learning* dengan bantuan multimedia terdapat pengaruh hasil belajar siswa pada ranah keterampilan. Berdasarkan hasil output SPSS Versi 23 tabel paired test untuk menguji hipotesis diperoleh indeks uji $t_{10,041}$ sig (2-tailed) dengan nilai signifikan 0,000. Maka dapat diketahui bahwa nilai signifikan sig. (2-tailed) lebih kecil dari (0,000 < 0,05) atau $t_{hitung} > t_{tabel}$ (10,041 > 1,692) dengan nilai standar deviasi 21,019 dan derajat kebebasan (df) 18. Maka terdapat perbedaan antara hasil belajar siswa pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital dengan sesudah menggunakan *Adobe Flash*. Ketentuan penerimaan penolakan hipotesis jika signifikansi dibawah atau sama dengan 0,05 maka hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nol ditolak.

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa dihipotesis alternatif dapat diterima atau disetujui kebenarannya, artinya pengaruh antara *Adobe Flash* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital di kelas X ADM SMKS YPIPL Gunungtua. Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti membuat kesimpulan bahwa model pembelajaran *hybrid learning* dengan bantuan multimedia dapat digunakan dalam kelas sehingga kompetensi siswa meningkat. Hal ini berdasarkan kenaikan kompetensi siswa sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan. Bahwa terdapat pengaruh penggunaan model *hybrid learning* terhadap kompetensi siswa materi e-book di kelas X Adm Ypipl Gunungtua. Hal ini dapat dilihat pada tarap kepercayaan 95% dan tingkat kesalahan 5% diperoleh nilai sig Uji independent samples test lebih kecil dari pada nilai α (0,00 < 0,05). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model *hybrid learning* berbantuan

multimedia dapat meningkatkan kompetensi siswa pada materi e-book di kelas X Adm YPIPL Gunungtua. Berdasarkan penelitian ini, penelitian menyimpulkan bahwa tinggi rendahnya kompetensi siswa pada materi pelajaran tergantung pada kemampuan guru dalam memilih dan menggunakan model atau metode pelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa, serta bernovasi dengan membuat media pembelajaran salah satunya adalah menggunakan *adobe flash*. Dalam pelaksanaan penelitian terdapat beberapa kendala yang dihadapi peneliti salah satunya adalah jaringan internet yang kadang hilang saat proses belajar secara online berlangsung sehingga memakan waktu yang cukup lama untuk menyelesaikan tiap pertemuan yang dilakukan secara *online*.

4. REFERENSI

- Aswan, dkk. 2020. *Starategi belajar mengajar*. Penerbit Bhineka Cipta Yogyakarta.
- Kristin, F. 2016. Analisis model pembelajaran *discovery learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa SD. *Jurnal pendidikan dasar perkhasa*. 2(1). 90-98.
- Lestari, dkk. 2016. Pengaruh pembelajaran multimedia terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal pengaruh pembelajaran multimedia*. 2(1). 169-179.
- Mair, Z. 2017. Media pembelajaran sistem pernapasan pada manusia berbasis multimedia. *Jurnal teknik informatika politeknik Sekayu*. (TIPS). 4(1). 20-30.
- Marliani, N. 2015. Peningkatan kemampuan berfikir kreatif matematis siswa melalui model pembelajaran Missouri matematis project (MMP). *Jurnal formatif*. 5(1). 14-25.
- Nidawati. 2013. Belajar dalam perspektif psikologi dan agama. *Jurnal pionir*. 1(1). 13-28.
- Nurhayati, E. 2019. Penerapan buku saku dengan pendekatan saintifik untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pasca gempa bumi. *Jurnal kependidikan*. 5(2). 94-99
- Purwanto. 2011. *Evaluasi hasil belajar*. Penerbit pustaka belajar Yogyakarta.
- Sakkir, dkk. 2020. Model pembelajaran respons verbal dalam kemampuan berbicara. *Jurnal pendidikan*. 4 (1). 113-122.
- Sari, S. 2012. Pengaruh model pembelajaran dan tipe kepribadian terhadap hasil belajar fisika pada siswa SMP Swasta dikecamatan Medan Area. *Jurnal tabularasa PPS Unimed*. 9(1). 33-44.
- Siregar, L.H. (2019). Metode Pembelajaran Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Di Institut Pendidikan Tapanuli Selatan Padangsidimpuan. *Jurnal Education and*