

Penerapan *Hybrid Learning* Dalam Proses Pembelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan Di Smk Negeri 1 Denpasar

Ni Luh Putu Yesy Anggreni¹⁾; I Gusti Bagus Ardana Adnya²⁾; I Ketut Sudana³⁾
Universitas PGRI Mahadewa Indonesia

Abstrak. Dalam mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan, siswa di tuntut untuk memiliki kemampuan dalam mengeluarkan gagasan atau ide untuk menciptakan hasil yang inovatif. Pandemi yang belum berakhir membuat pelajaran diekolah tidak optimal. Tujuan dari penelitian ini adalah: (1) Mendeskripsikan Langkah-langkah persiapan *hybrid learning* dalam mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan; (2) Mendeskripsikan aktivitas siswa dengan adanya penerapan metode *hybrid learning* dalam mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan; (3) Mendeskripsikan hasil belajar siswa dengan penerapan *hybrid learning* dalam mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan.

Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, yaitu data yang diperoleh dijelaskan dengan kata-kata. Penelitian ini berlokasi di SMKN 1 Denpasar dengan objek utamanya adalah siswa kelas XI TBSM 1 dan XI TBSM 2. Sebelum melakukan penelitian peneliti melakukan analisis kebutuhan siswa, merumuskan tujuan pembelajaran, merumuskan materi pembelajaran, melakukan uji validasi media dan perbaikan media guna kelayakan media yang akan diterapkan saat pembelajaran di kelas.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa penerapan *hybrid learning* dalam pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan di kelas XI TBSM 1 lebih baik daripada di kelas XI TBSM 2. **Kata**

Kunci: *Hybrid Learning*, Aktivitas, Hasil Belajar

Abstract. *In the subjects of creative products and entrepreneurship, students are required to have the ability to issue ideas or ideas to create innovative results. The pandemic that is not over yet makes the lessons in schools not optimal. The objectives of this study are: (1) to describe the steps for preparing hybrid learning in the subjects of creative products and entrepreneurship; (2) Describe student activities with the application of hybrid learning methods in the subject of creative products and entrepreneurship; (3) Describe student learning outcomes with the application of hybrid learning in the subject of creative products and entrepreneurship.*

This type of research is descriptive qualitative, namely the data obtained are explained in words. This research is located at SMKN 1 Denpasar with the main object being students of class XI TBSM 1 and XI TBSM 2. Before conducting the research, the researcher conducted an analysis of student needs, formulated learning objectives, formulated learning materials, conducted media validation tests and improved media for the feasibility of the media to be used. applied during classroom learning.

The results of data analysis show that the application of hybrid learning in learning creative products and entrepreneurship in class XI TBSM 1 is better than class XI TBSM 2.

Keywords: *Hybrid Learning, Activities, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Kegiatan pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika guru mampu memberikan motivasi siswa untuk belajar serta dapat memberikan rasa senang saat proses pembelajaran berlangsung. Untuk menumbuhkan interaksi yang baik antara guru dan murid, diperlukan media pembelajaran yang dapat menciptakan interaksi yang baik.

Dalam mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan, siswa di tuntut untuk memiliki kemampuan dalam mengeluarkan gagasan atau ide untuk menciptakan hasil yang inovatif. Disini diperlukan bantuan dari guru untuk dapat membimbing para siswa dalam menumbuhkan ide-ide. Ide biasanya bersumber dalam diri seseorang, terkadang ide muncul tanpa disadari.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan yaitu Bapak I Gede Sri Wirawan, S.Pd, diperoleh informasi bahwa selama pandemi kegiatan belajar mengajar dilaksanakan dengan dalam jaringan, dalam hal ini kami menggunakan media *google classroom* dan LMS yang disediakan oleh sekolah. Dalam proses pembelajaran siswa terkesan pasif dan hanya menyimak materi yang disajikan. Selain itu perlu juga adanya model pembelajaran yang lebih atraktif untuk menumbuhkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Selanjutnya setelah terbit surat Edaran No 4 Tahun

2021 tentang Penyelenggaran Pembelajaran Tatap Muka Tahun Akademik 2021/2022 disebutkan bahwa penggunaan ruangan maksimal sebanyak 50% kapasitas kelas. Ini menjadi dilema juga bagi kami sebagai guru, kami harus bekerja keras dalam pemberian materi kepada siswa. Sebab siswa yang datang ke sekolah hanya di batasi 50% dari kapasitas ruangan. Untuk di itu diperlukan model pembelajaran yang bisa mencakup siswa secara merata dalam memperoleh materi yang disampaikan oleh guru.

Keberhasilan suatu pembelajaran dapat dilihat dari perolehan nilai siswa setelah pembelajaran tersebut berakhir, selain nilai sebagai hasil belajar aktivitas siswa juga mempengaruhi keberhasilan pembelajaran itu. Banyaknya metode pembelajaran yang ada mungkin membuat guru kebingungan dalam menentukan metode pembelajaran yang tepat. Sehingga peneliti memutuskan untuk menanggulangi masalah tersebut metode pembelajaran yang digunakan adalah *Hybrid Learning*.

Sesuai dengan latar belakang diatas, maka muncul rumusan masalah: (1) Bagaimanakah Langkah-langkah persiapan *hybrid learning* dalam mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan?; (2) Bagaimanakah aktivitas siswa dengan penerapan *hybrid learning* dalam mata pelajaran produk kreatif dsan kewirausahaan?; (3) Bagaimana hasil belajar siswa dengan penerapan *hybrid learning* dalam pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan?

Berdasarkan permasalahan diatas, penelitian ini bertujuan untuk: (1) MendeskripsikanLangkah-langkah

persiapan *hybrid learning* dalam mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan; (2) Mendeskripsikan aktivitas siswa dengan adanya penerapan metode *hybrid learning* dalam mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan; (3) Mendeskripsikan hasil belajar siswa dengan penerapan *hybrid learning* dalam mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan.

Dari latar belakang di atas, peneliti tertarik mengambil judul “Penerapan Hybrid Learning dalam Proses Pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMKN 1 Denpasar”

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan rancangan deskriptif kualitatif. Menurut Arikunto (2019:3) penelitian deskriptif adalah penelitian yang dimaksudkan untuk menyelidiki keadaan, kondisi atau hal lain-lain yang sudah disebutkan, yang hasilnya dipaparkan dalam bentuk laporan penelitian.

Peneliti merancang metode pembelajaran *hybrid* dalam pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Pada prosesnya peneliti membuat proses pembelajaran *hybrid*, aktivitas serta hasil belajar siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Data yang diperoleh dalam penelitian ini, dianalisis dan dideskripsikan dengan menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dipahami.

Lokasi penelitian dalam penelitian ini adalah di SMKN 1 Denpasar. Yang beralamat di Jalan Cokroaminoto No.84, Pemecutan Kaja. Sumber data utama dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI TBSM 1 yang berjumlah 37 siswa. Serta XI TBSM 2

yang berjumlah 35 siswa. Kegiatan penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun akademik 2021/2022.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

(1) Observasi, menurut Widoyoko (2014:46),observasimerupakan

“pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang nampak dalam suatu gejala pada objek penelitian”.SedangkanSugiyono

(2014:145) “observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari pelbagai proses biologis dan psikologis”. Tujuan observasi adalah untuk mengetahui secara langsung pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan dengan model *hybrid*.

(2) Wawancara, Menurut Esterberg dalam Sugiyono (2015:72) wawancara adalah pertemuan yang dilakukan oleh dua orang untuk bertukar informasi maupun suatu ide dengan cara tanya jawab,sehinggadapat

dikerucutkan menjadi sebuah kesimpulan atau makna dalam topik tertentu.

Kegiatan wawancara bertujuan untuk memperoleh informasi dan data lebih mendalam tentang tanggapan siswa maupun guru untuk tentang penerapan *hybrid learning*.

(3) Angket, menurut Sugiyono (2013: 107) metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang

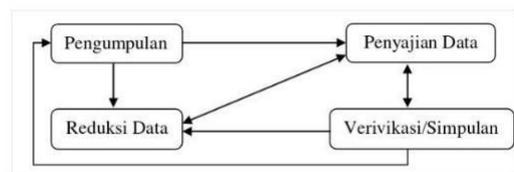
terkendalikan.(4) Penilaian Tes,

diberikan kepada siswa untuk mengetahui hasil belajar siswa bagi kelas yang menerapkan *hybrid learning* dan kelas yang tidak menerapkan *hybrid learning*.

Analisis data dalam penelitian ini dilakan dengan teknik analisis data yang dikemukakan oleh Hubermen dalam Sugiyono (2010: 91) disebutkan bahwa dalam melakukan analisis data terdapat empat komponen pokok yang harus dilakukan, yaitu: (1) Pengumpulan data, mencari berbagai data dan informasi terkait dengan penelitian yang akan dilakukan; (2) Reduksi data, artinya merangkum, memilih hal pokok hingga memfokuskan pada hal penting, selanjutnya membuang yang tidak perlu. (3) Penyajian data, data yang diperoleh disajikan dalam bentuk uraian singkat, table, hubungan antar kategori dan sebagainya. Data yang diperoleh dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk deskriptif yang berupa tabel dan angka lengkap dengan deskripsi serta data dokumentasi kegiatan; (4) Verifikasi dan penarikan kesimpulan, data-data yang diperoleh selama kegiatan penelitian berlangsung, kemudian

ditarik kesimpulan Langkah-langkah persiapan *hybrid learning* dalam mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan yang dilakukan di SMKN 1 Denpasar serta aktivitas dan hasil belajar yang dicapai oleh siswa.

Gambar 1 Komponen Analisis Data: Model interaktif Sumber: Model Interaktif Miles dan Huberman (Sugiyono 2010:92)



Menurut Sugiyono (2010: 117), validitas data adalah ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian

dengan data yang di sampaikan oleh peneliti. Validitas data dalam penelitian ini adalah Triangulasi atau pemeriksaan dari sumber lain, dimana dalam penelitian ini peneliti menanyakan hal sama kepada sumber yang berbeda. Hal ini terkait validitas data yang dilakukan saat membuat materi pembelajaran yang akan disajikan kepada siswa melalui model *hybrid*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti mempersiapkan media yang digunakan dalam *hybrid learning*, sehingga Langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti terlebih dahulu adalah: (1) menganalisis kebutuhan siswa, peneliti memberikan angket kebutuhan siswa kepada para siswa yang ada di kelas XI TBSM 1 dan XI TBSM 2. Tujuannya untuk mengetahui kebutuhan siswa dalam penerapan *hybrid learning* dalam mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan. (2) Merumuskan tujuan penerapan *hybrid learning* dalam mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan disesuaikan dengan hasil analisis kebutuhan siswa, standar kompetensi dan kompetensi dasar. (3) Merumuskan materi pembelajaran berdasarkan kebutuhan siswa dari hasil angket yang sudah disebarkan; (4) Mengembangkan alat pengukur keberhasilan yang diharapkan dicapai siswa setelah selesai kegiatan pembelajaran dengan penerapan metode *hybrid*. Dimana untuk mengukur keberhasilan siswa, peneliti memberikan sebanyak 20 butir soal untuk dijawab oleh siswa dengan empat pilihan jawaban pada setiap butir soalnya. (5) Menyiapkan materi, sebelum proses kegiatan pembelajaran berlangsung

menggunakan sistem *hybrid* ini peneliti memastikan ketersediaan dan kelayakan materi untuk disajikan. Karena dalam penerapan *hybrid learning* diperlukan media digital baik berupa *power point* maupun media pembelajaran berupa video atau sejenisnya. (i) Praproduksi, pada kegiatan ini disiapkan rancangan pembelajaran, mengumpulkan dan menyesuaikan materi yang tersedia dengan standar kompetensi. (ii) Produksi, dalam kegiatan ini mulai menyusun serta merangkum media pembelajaran untuk ditampilkan kepada para siswa. Materi dibuat dalam *powerpoint* dan juga berupa video pembelajaran. (iii) Pasca produksi, materi yang sudah dibuat siap dipresentasikan. (6) Uji validitas media, media yang digunakan berupa *power point* dan video pembelajaran. Tujuan dari uji validitas media ini adalah untuk memvalidasi unsur materi dan unsur penyajian materi. (7) Perbaikan bentuk media, setelah media pembelajaran di uji cobakan dalam penerapan *hybrid learning*, selanjutnya dilakukan revisi sesuai dengan saran dari Validator ahli, sehingga media pembelajaran layak disajikan kepada siswa pada pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan dalam penerapan *hybrid learning*.

Aktivitas Siswa dalam penerapan *hybrid learning*

Dalam penerapan *hybrid learning* dalam pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan membutuhkan beberapa perangkat, seperti: computer/ laptop, LCD proyektor, *handphone*/ kamera perekam, pointer (untuk memudahkan guru mengganti *slide* presentasi), serta

jaringan internet untuk terhubung dengan siswa yang belajar dari rumah. File materi yang sudah dibuat disimpan pada perangkat yang akan digunakan untuk mengajar (computer/laptop) untuk memudahkan guru dalam menayangkannya kepada siswa saat pembelajaran berlangsung.

Kegiatan pembelajaran dalam penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan. Model penerapan *hybrid learning* dilakukan dengan dua model yaitu: *hybrid learning by google meet* dan *hybrid learning by google classroom*. *Hybrid learning by google meet* diterapkan pada kelas XI TBSM 1 dan pada kelas XI TBSM 2 menerapkan *hybrid learning by google classroom*. Materi yang disajikan pada pertemuan pertama adalah tentang sikap dan perilaku kewirausahaan, sedangkan pada pertemuan kedua materi yang disajikan adalah peluang usaha produk/jasa.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, diperoleh presentase aktivitas siswa pada pertemuan pertama di kelas XI TBSM 2 sebesar 65,66% dan presentase pada pertemuan kedua sebesar 63,89% dengan jumlah persentase total selama dua kali pertemuan adalah 64,77%. Sedangkan presentase aktivitas siswa pada kelas XI TBSM 1 pada pertemuan pertama sebesar 88,55% dan pada pertemuan kedua sebesar 94,78% dengan presentase total sebesar 91,66%.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa aktivitas siswa yang mengikuti *hybrid learning by google meet* lebih baik dari pada aktivitas siswa yang menerapkan *hybrid learning by google classroom*

Hasil Belajar Siswa

Analisis ketuntasan hasil belajar siswa dilakukan dengan memberikan penilaian tes. Hal ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pencapaian siswa dalam menguasai standar kompetensi (SK), kompetensi dasar (KD), dan tujuan dari pembelajaran. Peneliti membuat 20 butir soal tes dengan masing-masing soal memiliki empat pilihan jawaban. Soal yang diberikan berkaitan dengan materi yang sudah di jelaskan oleh guru yaitu sikap dan perilaku kewirausahaan untuk pertemuan pertama. Kemudian peluang usaha produk/ jasa pada pertemuan kedua.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh hasil belajar sebagai berikut: (1) Hasil belajar siswa di kelas XI TBSM 2 dapat dideskripsikan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 64,80. Dengan rincian siswa yang telah mencapai Standar Kompetensi Mutu atau siswa yang bisa dikatakan tuntas sebanyak 15 siswa. Sedangkan sebanyak 20 siswa belum memenuhi kriteria ketuntasan. Hasil diatas menunjukkan bahwa dari 35 siswa di kelas XI TBSM 2 terdapat 40%

siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan dan 60% siswa belum memenuhi kriteria ketuntasan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kelas yang melaksanakan penerapan *hybrid learning by google classroom* dalam pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan yang dilakukan di kelas XI TBSM 2, termasuk dalam kategori kurang. (2) Hasil belajar siswa di kelas XI TBSM 1 dapat dideskripsikan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 85. Dengan rincian siswa yang telah

mencapai Standar Kompetensi Mutu atau siswa yang bisa dikatakan tuntas sebanyak 32 siswa. Sedangkan sebanyak 5 siswa belum memenuhi kriteria ketuntasan. Hasil diatas menunjukkan bahwa dari 37 siswa di kelas XI TBSM 1 terdapat 90% siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan dan 10% siswa belum memenuhi kriteria ketuntasan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan *hybrid learning by google meet* dalam pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan yang dilakukan di kelas XI TBSM 1, termasuk dalam kategori sangat baik.

Berdasarkan hasil belajar dari kelas XI TBSM 2 dan kelas XI TBSM 1, dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan penerapan *hybrid learning by google meet* sangat membantu dalam pembelajaran dalam pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan. Hal ini dapat dibuktikan dengan nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas XI TBSM 1 sebesar 85 dengan presentase ketuntasan sebesar 90%, sehingga dikategorikan sangat baik. Sedangkan nilai rata-rarta dikelas XI TBSM 2 nilainya hanya 64,80 dengan presentase sebesar 40%.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah, hasil penelitian dan pembahsan yang terah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa ada beberapa tahapan yang dilaukan dalam penerepan *hybrid learning* dalam pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan, diantaranya peneliti melakukan analisis kebutuhan siswa, merumuskan tujuja pembelajaran, merumuskan materi pembelajaran, melakukan uji validasi media dan

perbaikan media guna kelayakan media tersebut.

Penerapan *hybrid learning by google meet* dalam pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan sangat mempengaruhi aktivitas siswa dalam pembelajaran di kelas. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai aktivitas siswa kelas XI TBSM 1 sebesar 91,66%. Sedangkan kelas XI TBSM 2 yang menerapkan *hybrid learning by google classroom* memiliki presentasi nilai aktivitas siswa sebesar 64,77%.

Analisis hasil belajar dengan penilaian tes yang dilakukan di kelas XI TBSM 1 dan XI TBSM 2 dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dengan penilaian tes di kelas XI TBSM 1 dapat dikategorikan sangat baik daripada di kelas XI TBSM 2, hal ini dibuktikan dengan hasil nilai rata-rata di kelas XI TBSM 1 sebesar 85 dengan kriteria ketuntasan 90%, sedangkan di kelas XI TBSM 2 nilai rata-ratanya sebesar 64,80 dengan presentase ketuntasan sebesar 40%.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian diatas, maka saran yang dapat disampaikan antara lain: (1) Penerapan *hybrid learning* dapat membantu guru dalam menambah kajian serta alternatif model pembelajaran di kelas. (2) Guru harus mulai melekat teknologi, agar para siswa lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran

DAFTAR RUJUKAN

Arikunto, Suharsimi. (2019). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Widoyoko, Eko Putro. (2014). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono, 2013, *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABETA

Oemar Hamalik. (2009). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.

Arifin, Zainal. 2015. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja.

Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2010, hlm. 50-54

Sudjana, Nana. 2011. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Hamalik, Oemar. 2014. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Amiruddin. 2016. *Perencanaan Pembelajaran*. Yogyakarta: Parama Ilmu.

Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.