

## BAB 5

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol hanya mampu mencapai persentase ketuntasan belajar sebesar 42% dengan peningkatan nilai rata-rata sebesar 14,38. Sedangkan penerapan model pembelajaran *blended learning* pada kelas eksperimen mampu mencapai persentase ketuntasan belajar sebesar 88% dengan peningkatan nilai rata-rata sebesar 22,20. Disamping itu, selisih perbedaan peningkatan hasil belajar pretest dan posttest dari kedua kelas yang dikenai tindakan sebesar 7,82 dan hasil pengujian t-test pada penelitian menunjukkan harga  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $5,845 > 2,067$ ) membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *blended learning* pada mata pelajaran sistem komputer khususnya materi gerbang logika dasar lebih baik dan terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X TKJ dibandingkan dengan pembelajaran konvensional pada materi gerbang logika di SMK Negeri 4 Gorontalo.

#### 5.2 Saran

Dari hasil penelitian, analisis, pembahasan, dan kesimpulan dalam rangka meningkatkan mutu Pendidikan dan pegajaran mata pelajaran Sistem Komputer khususnya materi Gerbang Lohika, maka dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

- 1) Kepada guru, sebaiknya penerapan model pembelajaran *blended learning* dapat di terapkan pada mata pelajaran lainnya sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas belajar siswa sebab dapat mengakomodir seluruh

siswa baik yang mengikuti pembelajaran tatap muka dan secara daring (online).

- 2) Kepada para pihak yang akan melakukan penelitian selanjutnya, khususnya di bidang pendidikan agar kiranya dapat melakukan penelitian lanjutan terkait dengan penerapan model pembelajaran blended learning, sebab dalam penelitian ini peningkatan hasil belajar siswa hanya diukur dari tes hasil belajar tanpa mengukur tingkat motivasi belajar siswa itu sendiri.
- 3) Kepada Dinas Pendidikan agar sekiranya dapat memfasilitasi guru-guru melalui pelatihan-pelatihan terkait dengan penerapan model pembelajaran yang dapat mendukung proses belajar mengajar ditengah pemulihan sistem pembelajaran pasca pandemi covid-19 demi peningkatan kemampuan guru dan sumber daya manusia.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, Muhammad. 2011. *Belajar Menjadi Bahagia dan Sukses Sejati*. Jakarta: Gramedia.
- Anni dan Rifa'i. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES Press.
- Arikunto, dkk. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT BumiAksara.
- Darmawan, W. 2018. *Model Pembelajaran di Sekolah*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Dziuban, dkk. 2004. *Blended Learning. Educause Center for Applied Research*. 7.(2). 1-12.
- Husamah. 2014. *Pembelajaran Bauran*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.
- Kurniawati, R. 2014. *Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning Pada Mata Pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) Kelas XI di SMK Negeri 2 Purwodadi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang. Skripsi.
- Mawahdah, Z. 2021. *Implementasi Model Pembelajaran Blended Learning di Kelas V Sekolah Dasar pada Masa Pandemi Covid-19*. Jambi: Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi. Skripsi.
- Neumeier, P. 2005. *A Closer Look At Blended Learning-Parameters for Designing a Blended Learning Environment for Language Teaching and Learning*. ReCALL. 17.(2). 163-178.
- Onta, M. R. 2018. *Efektivitas Penerapan Model Blended learning Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Quipper School Ditinjau Dari Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X TKJ-A SMK Asisi Jakarta TahunAjaran 2017/2018*. Yogyakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Sanata Dharma. Skripsi.
- Octavia,S,A. 2020. *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Cudi Utama.
- Pohan, A, E. 2020. *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah*. Purwodadi: CV SarnuUntung.
- Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Puspitasari, E, A. 2015. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X-2 SMA Negeri 3 Boyolali Tahun Pelajaran 2015/2016*. Surakarta: Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Sebelas Maret. Skripsi.

- Rachman, Sukrawan, & Rohendi. 2019. *Penerapan model blended learning dalam peningkatan hasil belajar menggambar objek 2 dimensi*. Journal of Mechanical Engineering Education. 6.(2). 145-152.
- Rusman. 2010. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajagrafindo.
- Sanjaya, W. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.
- Saputro. 2021. *Implementasi model blended learning untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pendidikan agama islam dan budi pekerti di Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah 3 Dolopo Madiun*. Ponorogo: IAIN Ponorogo. Skripsi.
- Sardiman, A.M. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sirojuddin. 2020. *Pengaruh pembelajaran blended learning menggunakan aplikasi Google Classroom di masa pandemic covid 19 terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa SMP Negeri 7 Muaro Jambi*. Jambi: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sulthan Thaha Saifuddin. Skripsi.
- Slameto. 2010. *Belajar & Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: PT RinekaCipta.
- Sudjana, N. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugihartono, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sulistiyani,N,Setya. 2012. *Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Dengan Penerapan Metode GUDED NOTE TAKING Pada Mata Diklat Memilih Bahan Baku Busana di SMK Negeri 4 Yogyakarta*. Yogyakarta: Prodi Pendidikan Teknik Busana UNY. Skripsi.