
PENINGKATAN KUALITAS LULUSAN SMK EKONOMI DAN BISNIS MELALUI PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* BERBASIS EDMODO

¹Titis Wulandari, ²Kristiani, ²Muhammad Sabandi
Universitas Sebelas Maret

e-mail: ¹titis_wulandari@student.uns.ac.id ²muhsabandi@staff.uns.ac.id

ABSTRACT

This study aimed to determine the quality improvement of Economics and Business Vocational School graduates through Edmodo-based blended learning. This research used quantitative research with the quasi-experimental method of non equivalent pretest-posttest control group design. The population was 108 students in the tenth grade student of Marketing Major in the academic year of 2019/2020. Then, the researcher used purposive sampling with 72 students. The data collection was pretest-posttest and documentation. The trustworthiness of data was the validity testing the form of content and construct validity and the reliability testing using K-R.20. The data analysis technique used t-test. The results of this study conclude that Edmodo-based blended learning can improve the quality of graduates of Economics and Business Vocational School and it is evidenced by the value of $t_{count} > t_{table}$ ($3,309 > 1,994$ at the tenth grade of Marketing Major of SMK Negeri 3 Surakarta in the academic year 2019/2020.

Keywords: *quality of Economics and Business Vocational School graduates, Blended Learning, Edmodo, The Learning Achievement.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kualitas lulusan SMK Ekonomi dan Bisnis melalui pembelajaran *blended learning* berbasis Edmodo. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen semu *non equivalent pretest-posttest control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X jurusan Ekonomi dan Bisnis tahun ajaran 2019/2020 berjumlah 108 siswa. Pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* yang berjumlah 72 siswa. Pengumpulan data dilaksanakan dengan *pretest-posttest* dan dokumentasi. Teknik untuk menguji kelayakan instrumen berupa uji validitas menggunakan validitas isi dan validitas konstruk dan uji reliabilitas menggunakan K-R.20. Teknik analisis data yang digunakan adalah *t-test*. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa: *blended learning* berbasis Edmodo dapat meningkatkan kualitas lulusan SMK Ekonomi dan Bisnis dibuktikan dengan perolehan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3.309 > 1.994$).

Kata kunci : *kualitas lulusan SMK Ekonomi dan Bisnis, blended learning, edmodo, prestasi belajar.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin maju turut andil dalam mendorong pendidikan jarak jauh untuk mengatasi keterbatasan ruang dan waktu yang ada. Pembelajaran tatap muka atau pembelajaran *online* yang dilakukan secara tidak seimbang tentu akan mempengaruhi hasil prestasi belajar yang diperoleh siswa dan hasil prestasi belajar siswa tersebut akan mempengaruhi kualitas lulusannya. Salah satu tolok ukur keberhasilan siswa dalam kegiatan pembelajaran di sekolah adalah prestasi belajar. Menurut Hamdani (2011), prestasi belajar di bidang pendidikan adalah hasil pengukuran terhadap siswa, meliputi faktor kognitif, afektif, dan psikomotorik setelah mengikuti proses pembelajaran yang diukur dengan menggunakan instrumen tes atau instrumen yang relevan.

Peningkatan kualitas lulusan SMK Ekonomi dan Bisnis dapat dilakukan melalui penerapan *blended learning*. *Blended Learning* merupakan penggabungan antara intruksi

tatap muka dan *online* serta menawarkan kelebihan yaitu pengurangan waktu duduk di kelas (Parsad dkk., 2008). Tujuan penggabungan pembelajaran tersebut adalah untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif. Pembelajaran yang efektif menurut Uno (2014) adalah pembelajaran yang dapat menghasilkan belajar yang bermanfaat dan terfokus pada siswa melalui prosedur yang tepat.

Penelitian yang dilakukan oleh Kazu dan Demirkol (2014); Tosun (2015); dan Wei dkk.,(2017) menunjukkan bahwa tidak ditemukan perbedaan signifikan pada akademik siswa antara kelompok yang diajarkan dengan teknik *blended learning* dan teknik tradisional. Penelitian lain oleh Klein dkk., (2016) menyatakan bahwa pembelajaran dari tatap muka ke *blended learning* tidak selalu mulus dan perbedaan hasilnya tidak selalu signifikan. Hasil penelitian oleh Turki Fahed (2014); Akbarov dkk., (2018); Al Qahtani (2015); dan Khader (2016) menunjukkan bahwa *blended learning* lebih efektif daripada pembelajaran tradisional dalam hal nilai siswa dan tingkat kelulusan. Penelitian lain oleh Asarta dan Schmidt (2017) menyatakan bahwa terdapat perbedaan signifikan pada prestasi siswa antara versi campurandan tradisional yang ditemukan dua dari tiga zona nilai rata-rata.

Peneliti telah melakukan observasi di SMK Negeri 3 Surakarta kelas X jurusan Ekonomi dan Bisnis, hasilnya adalah pencapaian prestasi belajar siswa pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital masih rendah, dibawah KKM yakni 75 pada rekapan nilai ulangan harian pertama dan kedua.

Tabel 1.1 Nilai Ulangan Harian Pertama dan Kedua Semester Genap Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Kelas X Jurusan Ekonomi dan Bisnis SMK Negeri 3 Surakarta Tahun Ajaran 2018/2019

Kelas	Nilai Ulangan Harian Pertama				Nilai Ulangan Harian Kedua			
	0	<75	75	>75	0	<75	75	>75
X PM 1	2	13	6	15	1	11	4	20
Persentase	5%	36%	17%	42%	3 %	31%	11%	55%
X PM 2	1	9	4	22	0	5	2	19
Persentase	3%	25%	11%	61%	0%	14%	5%	81%
X PM 3	0	10	2	24	1	8	0	27
Persentase	0%	28%	5%	67%	3%	22%	0%	75%

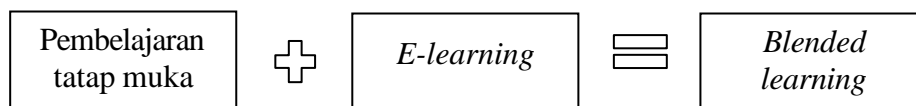
Sumber: data primer yang diolah, 2019

Pencapaian prestasi belajar yang rendah tersebut disebabkan karena pembelajaran kurang kondusif dan masih berpusat pada guru. Siswa cenderung pasif, hanya beberapa siswa yang aktif bertanya. Banyak siswa yang mengabaikan penjelasan guru karena bosan dan kurang termotivasi untuk belajar. Minimnya pemanfaatan sarana dan prasarana teknologi yang tersedia di kelas juga membuat pembelajaran menjadi kurang menarik. Rendahnya prestasi belajar tersebut dapat menyebabkan kualitas lulusan SMK Ekonomi dan Bisnis menjadi rendah. Kualitas lulusan SMK Ekonomi dan Bisnis dapat ditingkatkan melalui penerapan *blended learning* yang dilakukan secara seimbang. Penelitian yang dilakukan di SMK Negeri 3 Surakarta merupakan penelitian dengan menerapkan *blended learning* berbasis Edmodo dan alokasi waktu yang digunakan adalah 50% pembelajaran tatap muka dengan metode ceramah dan 50% pembelajaran *online* berbasis Edmodo. *Blended learning* diterapkan agar siswa dapat mengakses serta belajar tanpa ada batasan waktu dan tempat sehingga prestasi maupun kualitas lulusannya bisa meningkat.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas lulusan SMK Ekonomi dan Bisnis melalui pembelajaran *blended learning* berbasis Edmodo. Penelitian ini diharapkan dapat memperjelas perbedaan hasil penelitian para peneliti terdahulu mengenai peningkatan kualitas lulusan SMK Ekonomi dan Bisnis melalui pembelajaran *blended learning*.

LANDASAN TEORI

Menurut Samarescu (2016) *blended learning* merupakan pembelajaran campuran yang menggabungkan antara pembelajaran tradisional dengan teknologi yang tersedia saat ini. Menurut Singh (2003), *blended learning* digambarkan seperti gambar 2.1.



Gambar 2.1 *Blended Learning*

Perbedaan antara *blended learning* dengan pembelajaran tatap muka menurut Khan, Qayyum, Shaik, Ali, dan Bebi (2012), dapat dilihat pada tabel 2.1.

Tabel 2.1 Perbedaan antara *Blended learning* dan Pembelajaran TatapMuka

Fitur	Pembelajaran Tradisional	<i>Blended learning</i>
Lokasi Penerapan	Tetap di ruang kelas dan tidak fleksibel	Di mana saja dan fleksibel
Metode Pembelajaran	Tatap muka	Tatap muka dan <i>online</i>
Waktu untuk Belajar	Di waktu yang telah ditentukan dan tidak fleksibel	Kapan saja dan fleksibel
Penggunaan Teknologi	Tidak wajib menggunakan teknologi	Wajib dan diperlukan menggunakan teknologi

Sumber: Khan dkk.(2012)

Edmodo merupakan jejaring sosial pribadi dengan platform sosial yang aman bagi guru dan siswa. Melalui Edmodo, guru dan siswa dapat membuat profil dan saling berbincang selama masih terhubung atau *online* dalam platform tersebut. Guru dapat mengunggah tugas dan nilai tersebut pada platform Edmodo (Purcell, 2012). Menurut Sanaky (2013), tujuan penggunaan Edmodo dalam pembelajaran, yaitu untuk meningkatkan pembelajaran bagi siswa, menanamkan nilai-nilai baru bagi guru, kebiasaan belajar siswa dapat diubah dari pasif menjadi aktif, meningkatkan akses belajar siswa, dan pengembangan serta perluasan produk dan layanan baru.

Prestasi belajar menurut Nawawi dalam Susanto (2013, 5) yaitu tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Menurut Muntoha dkk. (2010) pengertian simulasi digital adalah kemajuan di bidang pendidikan yang menyebabkan pergeseran paradigma dari metode ceramah ke metode campuran dalam menyampaikan materi pelajaran. Faktor *intern* dan faktor *ekstern* merupakan dua faktor yang mempengaruhi prestasi belajar (Slameto, 2013). Kegiatan pengukuran prestasi belajar dilakukan dengan menunjukkan nilai raport atau tes nilai sumatif (Niken dan Haryanto, 2010).

Dua tes yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada penelitian ini adalah *pretest* dan *posttest* dengan instrumen tes berupa tes objektif. Setelah *pretest* dan *posttest* dilakukan, pemeriksa akan memeriksa jawaban siswa secara objektif dengan menggunakan patokan skor tertentu (Arikunto, 2013). Skor yang diperoleh kemudian dipersentasekan dan dibandingkan dengan skor maksimum yang mungkin dicapai untuk mengetahui hasil prestasibelajar siswa.

METODOLOGI

Penelitian ini adalah penelitian *quasi experimental design* dengan model *non-equivalent pretest-posttest control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X jurusan Ekonomi dan Bisnis SMK Negeri 3 Surakarta tahun ajaran 2019/2020 dengan jumlah 108 siswa, yang dibagi menjadi 3 kelas yaitu X Ekonomi dan Bisnis 1, X Ekonomi dan Bisnis 2, dan X Ekonomi dan Bisnis 3. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas X Ekonomi dan Bisnis 1 dan X Ekonomi dan Bisnis 2 dengan jumlah 72 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik *purposive sampling*, karena pengambilan anggota sampel didasarkan pada tujuan yang telah ditetapkan pada penelitian ini, yaitu siswa yang mendapat mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah tes *pretest* dan *posttest*, dokumentasi, dan observasi. Guru mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital kelas X jurusan Ekonomi dan Bisnis SMK Negeri 3 Surakarta bertindak sebagai ahli yang akan memeriksa dan menguji validitas isi dan validitas konstruk. Instrumen pada penelitian ini dinyatakan valid dan dapat digunakan untuk penelitian. Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan KR 20. Pada penelitian ini dikarenakan keterbatasan peneliti, maka uji coba instrumen meliputi taraf kesukaran butir soal menggunakan indeks kesukaran (Arikunto, 2013), daya pembeda soal menggunakan rumus indeks diskriminasi (Arikunto, 2013), dan pengujian butir soal dengan rumus koefisien *product moment* Karl Pearson (Arikunto, 2013).

Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan Kolmogorov-Smirnov (*one sample Kolmogorov-Smirnov test*) pada program SPSS versi 23. Uji homogenitas menggunakan *Levene's Test*. Uji Hipotesis menggunakan Uji t dengan SPSS versi 23.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian dimulai pada tanggal 23 September 2019 sampai dengan 30 Oktober 2019. Kelas X Ekonomi dan Bisnis 1 sebagai kelas eksperimen (*blended learning* berbasis Edmodo) dan kelas X Ekonomi dan Bisnis 2 sebagai kelas kontrol (pembelajaran tatap muka). *Pretest* dilakukan di awal pertemuan sebelum dilakukan perlakuan dan *posttest* dilakukan ketika tahap perlakuan telah selesai diberikan. Jumlah soal pada *pretest* dan *posttest* adalah 20 butir soal pilihan ganda. Langkah-langkah pembelajaran dalam penelitian ini adalah : kegiatan pendahuluan (salam, absensi kehadiran siswa, berdoa, dan menyampaikan kompetensi dasarserta tujuan pembelajaran materi pelajaran yang akan dipelajari), kegiatan inti (pembelajaran dimulai dengan pembelajaran tatap muka, guru memberi arahan kepada siswa untuk mencari informasi dari berbagai sumber belajar, siswa memahami dan mengkomunikasikan pengetahuan yang telah ditemukan untuk ditarik kesimpulan), dan kegiatan penutup (penarikan kesimpulan, guru mengingatkan siswa mengenai materi yang akan dipelajari di pertemuan selanjutnya, dan salam). Data nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen, sebagai berikut: Tabel 4.4 Prestasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen

Kriteria	Prestasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen			
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Jumlah Siswa	Persentase (%)
Tuntas	0	36	36	100
Tidak Tuntas	36	0	36	100

Berdasarkan tabel 4.4 data nilai *pretest* dan *posttest* tersebut kemudian diolah menggunakan SPSS versi 23 dengan hasil *mean* dan standar deviasi seperti pada tabel 4.5.

Tabel 4.5 *Mean* dan Standar Deviasi *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

Kelas		N	Mean	Std. Deviation
<i>Pretest</i>	Kelas EB 1 Eksperimen	36	40,69	8,632

Postes	Kelas EB 1	Eksperimen	36	87,08	4,205
--------	------------	------------	----	-------	-------

Data nilai *pretest* dan *posttest* kelas kontrol sebagai berikut: Tabel 4.7 Prestasi Belajar Siswa Kelas Kontrol

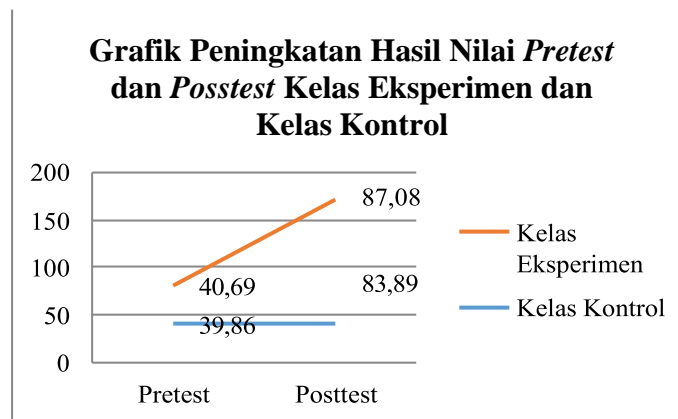
Kriteria	Prestasi Belajar Siswa Kelas Kontrol			
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Jumlah Siswa	Persentase (%)
Tuntas	0	36	36	100

Berdasarkan Tabel 4.7 data nilai *pretest* dan *posttest* tersebut kemudian diolah menggunakan SPSS versi 23 dengan hasil *mean* dan standar deviasi seperti pada tabel 4.8.

Tabel 4.8 *Mean* dan Standar Deviasi *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation
<i>Pretest</i>	Kelas EB 2_Kontrol	36	39,86	10,315
<i>Posttest</i>	Kelas EB 2_Kontrol	36	83,89	3,984

Berdasarkan tabel 4.5 dan tabel 4.8, perbandingan peningkatan hasil nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat melalui gambar 4.1.



Gambar 4.1. Histogram Perbandingan Peningkatan Hasil Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Hasil penghitungan taraf kesukaran butir soal *pretest* memiliki hasil interpretasi sedang dengan besar taraf kesukaran butir soal antara 0,39 sampai dengan 0,53. Hasil penghitungan daya pembeda butir soal memiliki kategori cukup sampai dengan baik dengan besar daya pembeda antara 0,33 sampai dengan 0,56. Hasil penghitungan validitas butir soal pada taraf signifikansi 5% adalah 20 butir soal dinyatakan valid dengan besar validitas antara 0,349 sampai dengan 0,599.

Hasil uji normalitas pada penelitian ini, sebagai berikut:

Tabel 4.12 Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

	skor total pretest PM 1	skor total pretest PM 2
Asymp. Sig. (2-tailed)	,100 ^c	,032 ^c

Berdasarkan Tabel 4.12 diketahui bahwa H0 diterima dan Ha ditolak, sehingga semua data penelitian ini berdistribusi normal.

Hasil uji homogenitas pada penelitian ini, yaitu: Tabel 4.13 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

N_GainScore

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,003	1	70	,958

Berdasarkan Tabel 4.13 diketahui bahwa H0 diterima dan Ha ditolak, sehingga semuadata penelitian ini bersifat homogen.

Hasil uji hipotesis menggunakan analisis independent t-test SPSS versi 23 sebagai berikut:

Tabel 4.14 Hasil Uji-t *Pretest*

Independent Samples Test				
t-test for Equality of Means				
		T	df	Sig. (2-tailed)
Pretest	Equal variances assumed	,372	70	,711

Berdasarkan Tabel 4.14 diketahui bahwa thitung sebesar 0.372 dengan signifikansi sebesar 0.711. Hasil ttabel dengan df sebesar 70 adalah 1.666, sehingga tidak terdapat perbedaan pada nilai *pretest*.

Tabel 4.15 Hasil Uji-t *Posttest*

Independent Samples Test				
t-test for Equality of Means				
		T	Df	Sig. (2-tailed)
Posttest	Equal variances assumed	3.309	70	,001

Berdasarkan Tabel 4.15 diketahui bahwa thitung sebesar 3.309. Nilai ttabel dengan df sebesar 70 adalah 1.994, sehingga terdapat perbedaan pada nilai *posttest*.

Berdasarkan Tabel 4.14 dan Tabel 4.15 diketahui bahwa terdapat perbedaan nilai *pretest* dan *posttest*. Perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan prestasi belajar siswa dan berpengaruh positif pada kualitas lulusan SMK Ekonomi dan Bisnis yang meningkat.

PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis data penelitian ini, menunjukkan bahwa *blended learning* terbukti dapat meningkatkan kualitas lulusan SMK Ekonomi dan Bisnis dilihat dari peningkatan prestasi belajar yang diperoleh siswa. Pembelajaran tatap muka tetap memberikan kontribusi pada pemahaman materi pelajaran untuk siswa dengan prestasi belajar rendah, sedangkan *blended learning* memberikan kontribusi untuk membuat prestasi belajar siswa yang rendah tersebut menjadi meningkat.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Asarta & Schmidt (2017) , yakni terdapat perbedaan signifikan pada prestasi siswa antara versi campuran dan versi tradisional yang ditemukan dua dari tiga zona nilai rata-rata. Pemanfaatan teknologi seperti penggunaan komputer di laboratorium Ekonomi dan Bisnis dan penggunaan *smartphone* selama pembelajaran berlangsung menjadi salah satu alasan siswa lebih tertarik untuk belajar dibandingkan dengan hanya duduk menyimak penjelasan guru. Penggabungan antara pembelajaran tatap muka dan pembelajaran *online* dikenal sebagai *blended learning*. Penerapan *blended learning* dalam pembelajaran tentu akan menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif.

Pembelajaran yang efektif akan meningkatkan prestasi belajar siswa. Prestasi belajar siswa dapat dijadikan sebagai salah satu tolok ukur keberhasilan suatu

pembelajaran. Penerapan *blended learning* berbasis Edmodo pada penelitian ini, memberikan pengalaman tersendiri untuk guru dan siswa. Siswa menjadi merasa lebih tertarik untuk belajar, sehingga hasil belajar yang diperoleh dapat lebih optimal. Guru dapat mempersiapkan diri secara lebih matang dibandingkan dengan pembelajaran tatap muka biasa sebelum menjelaskan materi di depan kelas seperti sikap mengajar, penguasaan materi pelajaran, penggunaan metode mengajar, penggunaan media dan sumber belajar, serta pengaitan informasi perlu diperhatikan.

Guru dapat mengunggah materi berupa *powerpoint*, potongan berita dari media *online*, dan beberapa video terkait materi serta tugas maupun kuis di aplikasi Edmodo untuk kemudian diunduh, dipelajari, dan dikerjakan oleh siswa selama pembelajaran *blended learning* berbasis Edmodo berlangsung. Guru dan siswa juga dapat berinteraksi dan berdiskusi melalui aplikasi Edmodo, kemudian diakhir pertemuan baik guru maupun siswa bersama-sama menarik kesimpulan dari materi yang telah dibahas.

Hasil dari penerapan *blended learning* berbasis Edmodo tersebut dalam penelitian ini adalah adanya peningkatan nilai *posttest*, nilai tugas, nilai ulangan harian, maupun nilai kuis. Peningkatan nilai tersebut juga terjadi pada rata-rata nilai *posttest*, rata-rata nilai tugas, rata-rata nilai ulangan harian dan rata-rata nilai kuis. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Brown & Liedholm, 2002; Gratton-Lavoie & Stanley, 2009), dikatakan bahwa nilai rata-rata memiliki pengaruh positif yang kuat terhadap nilai ujian dalam prinsip *blended learning* ekonomi mikro. Penelitian yang dilakukan oleh Turki Fahed (2014); Akbarov dkk., (2018); AlQahtani (2015); dan Khader (2016) menunjukkan bahwa *blended learning* terbukti lebih efektif dibandingkan pembelajaran tradisional dalam hal nilai siswa dan tingkat kelulusan.

Blended learning terbukti berdampak positif pada prestasi belajar siswa dan serangkaian *pretest* dan *posttest* yang dilakukan menunjukkan perbedaan hasil nilai rata-rata yang signifikan. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Riffell & Sibley, 2005), dikatakan bahwa kinerja siswa pada kelas campuran memiliki hasil signifikansi yang lebih baik dibandingkan dengan kelas tatap muka. Keuntungan lain dari penerapan *blended learning* juga terlihat pada penelitian (Garrison & Kanuka, 2004), yaitu *blended learning* memberikan siswa lebih banyak tanggung jawab, kontrol, kemandirian, peningkatan kapasitas berpikir kritis dan reflektif selama pembelajaran berlangsung. Hasil penelitian tersebut sejalan dengan hasil penelitian ini yakni siswa menjadi lebih disiplin, lebih mandiri, dan berinisiatif dalam memecahkan masalah saat pembelajaran berlangsung.

Keberhasilan *blended learning* berbasis Edmodo dalam penelitian ini juga ditunjukkan dengan siswa yang perlahan mulai termotivasi kembali untuk mengikuti pembelajaran. Adanyapeningkatan rasa percaya diri pada siswa dalam menyampaikan pendapat dan kemampuan menyelesaikan permasalahan saat pembelajaran berlangsung serta rasa kebersamaan yang kuat antar siswa juga membuat pemikiran mereka menjadi lebih kritis. Prestasi belajar siswa yang meningkat tersebut tentunya akan meningkatkan kualitas lulusan SMK Ekonomi dan Bisnis.

PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa *blended learning* berbasis Edmodo dapat meningkatkan kualitas lulusan SMK Ekonomi dan Bisnis ditunjukkan oleh perbedaan signifikan nilai yang lebih baik pada kelas eksperimen. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pengembangan pengetahuan berkaitan dengan peningkatan kualitas lulusan SMK melalui *blended learning* berbasis Edmodo yang diterapkan pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. Diharapkan penelitian ini juga dapat memberikan masukan kepada guru maupun sekolah mengenai pentingnya menerapkan pembelajaran yang lebih efektif guna meningkatkan prestasi belajar siswa dan meningkatkan kualitas lulusan SMK Ekonomi dan Bisnis. Diharapkan peneliti selanjutnya dapat meneliti lebih lanjut variabel lain seperti minat belajar, motivasi, kemampuan berpikir kritis, dan lain-lain yang diduga memiliki pengaruh terhadap kualitas lulusan SMK Ekonomi dan Bisnis yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- AH Sanaky, H. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif* (Cet. ke 1). Kaukaba Dipantara.
- Akbarov, A., King Abdulaziz University, Jeddah, Saudi Arabia, kgonen@kau.edu.sa, Aydoğan, H., & Independet researcher, Turkey, aydoganh@hotmail.com. (2018). Students' Attitudes toward Blended Learning in EFL Context. *Acta Didactica Napocensia*, 11(1), 61–68. <https://doi.org/10.24193/adn.11.1.5>
- AlQahtani, A. (2015). *EFFECT OF TRADITIONAL, BLENDED, E-LEARNING ON STUDENT' ATTITUDES IN A COURSE ON ISLAMIC CULTURE*. 8.
- Asarta, C. J., & Schmidt, J. R. (2017). Comparing student performance in blended and traditional courses: Does prior academic achievement matter? *The Internet and Higher Education*, 32, 29–38. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2016.08.002>.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Pustaka Setia
- Kazu, İ., & Demirkol, M. (2014). Effect of blended learning environment model on high school students' academic achievement. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 13, 78–87.
- Khan, A. I., Qayyum, N., Shaik, M. S., Ali, A. M., & Bebi, Ch. V. (2012). Study of Blended Learning Process in Education Context. *International Journal of Modern Education and Computer Science*, 4(9), 23–29. <https://doi.org/10.5815/ijmecs.2012.09.03>.
- Klein, H. J., Noe, R. A., & Wang, C. (2006). MOTIVATION TO LEARN AND COURSE OUTCOMES: THE IMPACT OF DELIVERY MODE, LEARNING GOAL ORIENTATION, AND PERCEIVED BARRIERS AND ENABLERS. *Personnel Psychology*, 59(3), 665–702. <https://doi.org/10.1111/j.1744-6570.2006.00050.x>
- Mulyasa, E. (2014). *Pengembangan dan implementasi kurikulum 2013* (Cetakan pertama). PTRemaja Rosdakarya.
- Muntoha, M., Subali, B., & Fisika, J.P. (2010). *PENGEMBANGAN SISTEM EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS WEB (WEB BASED LEARNING ASSESSMENT SYSTEM)*.
- Niken, A., & Haryanto, D. (2010). *Pembelajaran multi media di sekolah: Pedoman pembelajaran inspiratif, konstruktif, dan prospektif*. Prestasi Pustaka.
- Parsad, B., Lewis, L., & Tice, P. (2008). Distance Education at Degree-Granting Postsecondary Institutions. *Washington DC: National Center for Education Statistics, Institute of Education Sciences, US Department of Education*, 2006–07.
- Purcell, M. A. (2012). *The networked library: A guide for the educational use of social networking sites*. Linworth, an imprint of ABC-CLIO, LLC.
- Rohmawati, A. (2015). *EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN*. <https://doi.org/10.21009/JPUD.091.02>
- Samarescu, N. (2016). *The Teacher's Role In Blended Learning and Teaching. Paper presented at the Conference proceedings of» eLearning and Software for Education «(eLSE)*.
- Singh, H. (2003). Building Effective Blended Learning Programs. *Educ. Technol*, 43.
- Tosun, S. (2015). The Effects of Blended Learning on EFL Students' Vocabulary Enhancement. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 199, 641–647. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.07.592>.
- Turki Fahed, A. (2014). *THE EFFECT OF USING BLENDED LEARNING STRATEGY ON ACHIEVEMENT AND ATTITUDES IN TEACHING SCIENCE AMONG 9TH GRADE STUDENTS*. 14.
- Uno, H. B. (2012). *Belajar dengan pendekatan PAILKEM* (Cetakan ke-5 ed.). Bumi Aksara.
- Wei, Y., Shi, Y., Yang, H. H., & Liu, J. (2017). Blended Learning versus Traditional Learning: A Study on Students' Learning Achievements and Academic Press. *2017 International Symposium on Educational Technology (ISET)*, 219–223. <https://doi.org/10.1109/ISET.2017.57>.