

PENGARUH *BLENDED LEARNING* TERHADAP EFIKASI DIRI DAN HASIL BELAJAR DASAR DESAIN DENGAN PENGENDALI KEMAMPUAN AWAL PESERTA DIDIK SMK NEGERI DI BALI

Oleh

I Dewa Ayu Made Budhyani, NIM 1639011004

ABSTRAK

Pandemi *COVID-19* sedang melanda dunia, dan menyebabkan terjadi perubahan di segala bidang termasuk bidang pendidikan. Perubahan yang terjadi adalah pembelajaran yang awalnya dilaksanakan secara tatap muka langsung harus berubah menjadi pembelajaran *online*. Oleh karena itu, diperlukanlah sebuah model pembelajaran *online* yang sesuai dengan kondisi saat ini. Kondisi ini menjadi alasan penelitian yang bertujuan untuk menganalisis efektifitas pembelajaran dengan *blended learning* terhadap efikasi diri dan hasil belajar dilakukan. Penelitian dilakukan di SMK Negeri di Bali pada keahlian Tata Busana menggunakan rancangan *single factor independent group design with use of covariate*. Sebagai populasi, ada 5 (lima) SMK Negeri yang ada Program Keahlian Tata Busana yaitu, SMKN 1 Seririt, SMK N 2 Singaraja, SMKN 2 Sukawati, SMKN 3 Denpasar, dan SMKN 4 Denpasar. Pemilihan sekolah sebagai sampel penelitian menggunakan teknik *area sampling*. Terpilih SMKN 2 Singaraja dan SMKN 3 Denpasar sebagai sampel untuk kelas eksperimen serta SMKN 1 Seririt dan SMKN 4 Denpasar sebagai sampel untuk kelas kontrol. Metode pengumpulan data dengan tes untuk hasil belajar dan kemampuan awal, serta angket digunakan untuk mengukur efikasi diri. Metode analisis data yang digunakan adalah *mancova*. Penelitian menemukan bahwa terdapat perbedaan efikasi diri dan hasil belajar Dasar Desain antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan *blended learning* pengaturan sinkronus dan asinkronus dan peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan pengaturan sinkronus. Hasil ini ditunjukkan dengan nilai $F=46,786$ dengan nilai $p= 0,0001$ ($p<0,05$). Setelah kemampuan awal dikontrol, ternyata tetap ada perbedaan efikasi diri dan hasil belajar Dasar Desain antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran *blended learning* pengaturan sinkronus dan asinkronus dan peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan pengaturan sinkronus. Hasil ini ditunjukkan dengan nilai $F^*= 3,666$ dengan nilai $p = 0,029$ ($p<0,05$). Efikasi diri peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan *blended learning* cenderung lebih tinggi daripada peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan pengaturan sinkronus. Demikian pula hasil belajar peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan *blended learning* cenderung lebih tinggi 2,26 % dari pada peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan pengaturan sinkronus. Berdasarkan temuan tersebut dapat disimpulkan bahwa *blended learning* berpengaruh terhadap efikasi diri dan hasil belajar Dasar Desain dengan pengendali kemampuan awal peserta didik SMK Negeri di Bali. Adanya model ini akan membuat peserta didik lebih nyaman dan senang dalam mengikuti pembelajaran sehingga berdampak terhadap efikasi diri dan hasil belajar.

Kata Kunci: blended learning, efikasi diri, hasil belajar, kemampuan awal, dasar desain

**THE EFFECT OF BLENDED LEARNING ON SELF-EFFICIENCY AND
LEARNING OUTCOMES IN DASAR DESAIN SUBJECT WITH
CONTROLLING INITIAL ABILITY OF STUDENTS AT STATE
VOCATIONAL HIGH SCHOOLS IN BALI**

By

I Dewa Ayu Made Budhyani, NIM 1639011004

ABSTRACT

The COVID-19 pandemic that has hit the world has caused changes in all fields, including education. The change that occurs is that learning that was initially carried out face-to-face must turn into online learning. So we need an online learning model that is in accordance with current conditions. This condition is the reason for research that aims to analyze the effectiveness of learning with blended learning on self-efficacy and learning outcomes. The research was conducted at State Vocational High Schools in Bali on the expertise of Dressmaking using a single factor independent group design with use of covariate. As a population, there are 5 (five) State Vocational Schools that have a Dressmaking Expertise Program, namely, SMKN 1 Seririt, SMKN 2 Singaraja, SMKN 2 Sukawati, SMKN 3 Denpasar, and SMKN 4 Denpasar. Selection of schools as research samples using area sampling technique. Selected SMKN 2 Singaraja and SMKN 3 Denpasar as samples for the experimental class and SMKN 1 Seririt and SMKN 4 Denpasar as samples for the control class. Data collection methods using tests and questionnaires. The data analysis method used was Mancova. The study found that there were differences in self-efficacy and basic design learning outcomes between students who took blended learning with synchronous and asynchronous settings and students who took learning with synchronous settings. This result is indicated by the value of $F = 46.786$ with $\text{sig.} = 0.0001$ which is significant at $\alpha = 0.05$. After the initial ability is controlled, it turns out that there are still differences in self-efficacy and learning outcomes of Basic Design between students who take blended learning with synchronous and asynchronous settings and students who take learning with synchronous settings. This result is indicated by the value of $F = 3.666$ with $\text{sig.} = 0.029$ which is significant at $\alpha = 0.05$. The self-efficacy of students who take learning with blended learning tends to be higher than students who take learning with synchronous settings. Likewise, the learning outcomes of students who take blended learning tend to be higher than students who take learning with synchronous settings. Based on these findings, it can be concluded that blended learning has an effect on self-efficacy and basic learning outcomes of design by controlling the initial abilities of students in State Vocational High Schools in Bali. The existence of this model will make students more comfortable and happy in participating in learning so that it has an impact on self-efficacy and learning outcomes.

Keywords: blended learning, self-efficacy, learning outcomes, initial ability, basic design