

Implementasi Pembelajaran Blended Learning Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Makanan Kontinental Pada Siswa Sekolah Menengah Kejuruan

Thyara Mahanani*, Ngabdul Munif, Tri Murhanjati Sholihah, Kurni Marifa

Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

Email: Thyara.mahanani@uny.ac.id*, ngabdmunif@uny.ac.id, trimurhanjatis@uny.ac.id, kurnimarifa@uny.ac.id

Keywords:

Blended Learning Learning,
Motivation, Learning
Outcomes, Continental Food
Production



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2026 by Author. Published by
Riviera Publishing

Kata Kunci:

Pembelajaran Blended
Learning, Motivasi, Hasil
Belajar, Pembuatan Makanan
Kontinental

Abstract

The development of information technology has encouraged changes in learning processes, including vocational education, which requires innovative learning strategies to improve students' motivation and learning outcomes. The problem identified in Continental Food Processing learning at a vocational high school was the low level of students' motivation and achievement due to the use of conventional teacher-centered learning methods. This study aimed to examine the implementation of Blended Learning in improving students' motivation and learning outcomes in Continental Food subjects. This research employed a Classroom Action Research (CAR) method using the McTaggart spiral model consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The research subjects were 40 students of Grade XI Culinary Arts. Data were collected through observation, documentation, tests, and questionnaires and analyzed using a quantitative descriptive approach. The results showed that the implementation of Blended Learning supported by Web Learning media improved students' learning activities, motivation, and achievement. In Cycle II, 90% of students reached the high motivation category, while 92.5% of students achieved the minimum learning mastery criteria. These findings indicate that Blended Learning can serve as an effective alternative instructional strategy to increase student engagement and understanding of practical learning materials. This study concludes that the implementation of Blended Learning positively contributes to improving students' motivation and learning outcomes in vocational education.

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi mendorong perubahan dalam proses pembelajaran, termasuk pada pendidikan kejuruan yang membutuhkan strategi pembelajaran inovatif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Permasalahan dalam pembelajaran Pengolahan Makanan Kontinental di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) menunjukkan rendahnya motivasi belajar dan pencapaian hasil belajar siswa akibat penggunaan metode pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi pembelajaran

Blended Learning dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Makanan Kontinental. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model spiral McTaggart yang terdiri atas tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 40 siswa kelas XI Tata Boga. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, tes, dan angket, kemudian dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Blended Learning berbasis Web Learning mampu meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar siswa. Pada Siklus II, sebanyak 90% siswa berada pada kategori motivasi tinggi dan 92,5% siswa mencapai nilai ketuntasan minimal. Temuan ini menunjukkan bahwa Blended Learning dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman materi praktik. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan Blended Learning memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa SMK.

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat serta pengembangan sistem komunikasi yang semakin cepat, banyak menimbulkan perubahan dan kemajuan dalam berbagai aspek kehidupan. Dengan adanya perubahan dan kemajuan tersebut, menuntut adanya sikap penyesuaian untuk belajar agar tidak tertinggal dengan laju teknologi yang terus berkembang. Belajar merupakan suatu proses yang terjadi pada setiap diri orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya (Chan et al., 2021; De Bruijn-Smolters & Prinsen, 2024; Irwanto, 2023, 2024; Purnama et al., 2021).

Sekolah-sekolah yang belum mempunyai fasilitas yang lengkap mengalami kesulitan untuk menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran. Atas pertimbangan itulah, guru dan siswa dituntut lebih kreatif dalam penggunaan teknologi untuk menciptakan dan menemukan media pembelajaran (Le et al., 2022; Muthuprasad et al., 2021; Pohan & Maulina, 2022; Watrionthos et al., 2021). Dalam kompetensi pedagogik, salah satu poinnya adalah seorang guru harus menguasai teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik. Penguasaan ini meliputi kompetensi guru dalam menerapkan berbagai pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran yang mendidik secara kreatif dalam mata pelajaran yang diampu. Pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran tidak begitu saja diterapkan dalam suatu pembelajaran; semua itu tentunya didasari oleh teori belajar yang dianut oleh guru tersebut. Teori belajar muncul dari definisi belajar yang diungkapkan oleh para ahli. Salah satunya adalah definisi belajar yang diungkapkan oleh Hilgard dalam (Sanjaya, 2009), yang menyatakan bahwa "learning is the process by which an activity originates or changed through training procedures (whether in the laboratory or in the natural environment) as distinguished from change by factors not attributable to training." Menurutnya, belajar adalah sebuah proses di mana terdapat perubahan perilaku seseorang melalui latihan, baik latihan di laboratorium (tempat yang dikhususkan untuk proses belajar mengajar, seperti kelas) maupun latihan di lingkungan alamiahnya. Beranjak dari konsep belajar yang menjelaskan tentang perilaku

tersebut, terdapat dua kelompok atau aliran teori belajar, yakni aliran behavioristik dan aliran kognitif (Brown et al., 2022; Wijenayaka & Iqbal, 2021; Yan et al., 2021).

Salah satu teori belajar dari aliran kognitif yang saat ini terkenal untuk menghasilkan efektivitas dan keberhasilan guru di kelas adalah teori belajar konstruktivis. Menurut teori ini, belajar bukanlah sekadar menghafal, melainkan proses mengonstruksi atau membangun pengetahuan melalui pengalaman. Sejalan dengan hal tersebut, (Casas, 2006) menyatakan bahwa konstruktivisme merupakan pendekatan pengajaran dan pembelajaran yang mengakui bahwa informasi dapat disampaikan, tetapi pemahaman bergantung pada pembelajar itu sendiri. Selain itu, (Chang & Overby, 2011) juga mengemukakan bahwa dari sudut pandang teori belajar konstruktivis yang berkembang, pengetahuan tidak seharusnya diterima secara pasif, melainkan harus dibangun secara aktif melalui proses kognisi.

Berdasarkan tuntutan pembelajaran abad ke-21, peserta didik harus memiliki kemampuan berpikir kreatif dan kritis, mampu menyelesaikan masalah, bekerja keras, serta mampu berkomunikasi dengan baik. Pembelajaran pada abad ke-21 hendaknya disesuaikan dengan kemajuan dan tuntutan zaman (Atwa et al., 2022; Hollister et al., 2022). Demikian pula halnya dengan pembelajaran yang dikembangkan saat ini oleh sekolah, yang dituntut untuk mengubah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru/pendidik (*teacher centered learning*) menjadi pendekatan yang berpusat pada siswa/peserta didik (*student centered learning*).

Selain pendekatan pembelajaran, peserta didik pun harus diberi kesempatan untuk mengembangkan kecakapannya dalam menguasai teknologi informasi dan komunikasi, khususnya komputer. Untuk mencapai tujuan tersebut, salah satu pendekatan pembelajaran yang cukup menantang bagi pendidik adalah pendekatan pembelajaran *Blended Learning*. Karena *Blended Learning* merupakan kombinasi dari pembelajaran berbasis web dan pembelajaran tatap muka, pendekatan ini dapat diterapkan pada mata pelajaran apa pun, termasuk mata pelajaran Kontinental.

Kegiatan belajar mengajar melibatkan guru dan peserta didik di dalam kelas. Guru, dalam melaksanakan proses pembelajaran, menyiapkan perangkat dan alat pembelajaran sebagai penunjang penyampaian materi pelajaran. Pengolahan Makanan Kontinental, Makanan Indonesia, Kue Nusantara, dan Sanitasi Hygiene merupakan mata pelajaran untuk kompetensi keahlian Tata Boga di salah satu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

Kegiatan praktikum yang dilakukan di sekolah kejuruan boga melibatkan siswa secara langsung, sehingga siswa dituntut untuk aktif dalam melaksanakannya. Sebelum praktik, siswa harus memahami langkah-langkah atau proses pembuatan salad. Namun, kegiatan praktikum seringkali mengalami hambatan atau kendala, yaitu kebingungan dalam teknik dan langkah-langkah pengerjaan. Hambatan ini kerap dialami oleh beberapa siswa, sehingga kegiatan praktikum tidak dapat dilaksanakan secara maksimal.

Sekolah yang menjadi lokasi penelitian merupakan salah satu sekolah kejuruan yang berada di wilayah Kota Magelang, dengan dua bidang keahlian, yaitu tata boga dan tata busana. Sekolah ini berorientasi pada peningkatan keterampilan dan kompetensi siswa agar mampu bersaing dalam memperoleh lapangan kerja sesuai bidang keahliannya. Jurusan tata boga merupakan salah satu kompetensi keahlian unggulan di sekolah tersebut, dengan tiga kelas yang masing-masing terdiri dari 40 siswa.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di sekolah tersebut, Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah untuk mata pelajaran Pengolahan Makanan

Kontinental adalah 7,5. Untuk mencapai ketuntasan tersebut, guru dituntut kreatif dalam menyampaikan materi, yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran selain ceramah dan praktik. Namun, penyampaian materi di sekolah tersebut selama ini hanya menggunakan metode ceramah dan praktik, sehingga mengakibatkan motivasi siswa berkurang. Akibatnya, banyak siswa yang berbicara dengan teman-temannya sendiri dan mengantuk saat guru menerangkan materi pelajaran, yang membuat hasil belajar siswa menjadi kurang maksimal. Metode pembelajaran yang monoton tentunya berdampak pada rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil pengamatan yang diperoleh dari guru bidang studi Pengolahan Makanan Kontinental, rata-rata nilai siswa untuk materi pengolahan salad—yang diperoleh dari ulangan, ujian tengah semester, dan penugasan—hanya mencapai 7,0, sedangkan standar kompetensi yang ditetapkan adalah 7,5.

Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan ini adalah dengan mengimplementasikan pembelajaran Blended Learning pada mata pelajaran Kontinental, dengan harapan siswa akan lebih termotivasi untuk memahami pembelajaran secara lebih mendalam sehingga hasil belajarnya meningkat. Pembelajaran Blended Learning yang menggunakan Web Based Learning dianggap cukup mudah diterapkan, karena unsur berbasis web di dalamnya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa menjadi lebih tinggi. Berdasarkan hasil observasi tersebut, peneliti berharap bahwa pemanfaatan Blended Learning di sekolah tersebut dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pembuatan Makanan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang metodenya mencermati kegiatan belajar sekelompok siswa dengan memberikan tindakan yang sengaja dimunculkan. Tindakan tersebut dilakukan oleh guru bersama-sama dengan para siswa di bawah arahan dan bimbingan guru, dengan maksud untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Mulyasa, 2009). Kelompok yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah satu kelas dengan menggunakan model Blended Learning. Pelaksanaan penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan, antara lain: perencanaan, tindakan, pengamatan dan tes, serta refleksi. Subjek di sekolah tersebut terdiri atas 3 kelas jurusan tata boga. Dalam penelitian ini, hanya diambil satu kelas dari ketiga kelas tersebut yang dinilai masih banyak siswanya belum memenuhi KKM untuk mata pelajaran Kontinental, yaitu kelas XI Tata Boga 1, dengan jumlah 40 siswa sebagai subjek penelitian.

Rancangan penelitian tindakan kelas ini digunakan untuk mendapatkan gambaran tentang penelitian yang akan dilaksanakan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model spiral atau siklus Mc Taggart, karena dengan model penelitian ini, apabila terdapat kekurangan pada tindakan awal, perbaikan dapat dilakukan pada siklus berikutnya sampai target tercapai. Model penelitian tindakan ini menggunakan empat komponen penelitian yang merupakan satu kesatuan dalam satu siklus, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Tahap perencanaan adalah tahapan di mana guru melakukan persiapan untuk memulai tindakan yang akan dilakukan dalam proses pembelajaran, mulai dari persiapan materi pembelajaran, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), hingga lembar evaluasi siswa. Tahap tindakan merupakan tahapan dilaksanakannya pembelajaran sesuai dengan perencanaan yang telah disusun sebelumnya, mulai dari guru menyampaikan materi dengan media interaktif berbasis Blended Learning hingga akhir proses pembelajaran. Pada tahap ini, proses

pengamatan juga dilakukan untuk mengetahui sejauh mana tujuan penelitian dapat tercapai dan terlaksana. Tahap terakhir adalah tahap refleksi, yaitu tahap di mana seluruh data yang diperoleh selama pelaksanaan tindakan dianalisis, kemudian digunakan sebagai bahan refleksi dan evaluasi untuk melihat peningkatan yang terjadi setelah dilakukannya tindakan dalam proses pembelajaran.

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi, dokumentasi, tes, dan angket. Lembar observasi digunakan untuk mengamati motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Dokumentasi berupa foto-foto kegiatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, hasil tes belajar siswa selama pembelajaran Pengolahan Makanan Kontinental, serta daftar hadir siswa kelas XI Tata Boga. Tes digunakan sebagai instrumen pengumpulan data untuk mengukur keberhasilan proses belajar mengajar, sedangkan angket untuk siswa berisi tanggapan mengenai pembelajaran model Blended Learning dengan media interaktif. Langkah-langkah analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif, yaitu dengan menganalisis data uji validitas dan reliabilitas yang telah diperoleh, kemudian menyajikannya dalam bentuk tabel, angka, dan grafik, serta memberikan penjelasan atas data statistik penelitian yang telah diperoleh. Keberhasilan tindakan kelas diukur dari indikator minimal peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa, dengan indikator keberhasilan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Motivasi siswa dikatakan tinggi apabila siswa dapat mengakses materi dan mengirimkan tugas dalam waktu yang telah ditentukan (minimal 80%).
2. Hasil belajar siswa dikatakan berhasil apabila siswa yang mendapatkan nilai minimal 75 mencapai proporsi minimal 85%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI. Pembelajaran dalam penelitian ini dilaksanakan dengan menerapkan metode Blended Learning sebagai bentuk tindakan yang diberikan kepada siswa dalam kegiatan pembelajaran "Boga Dasar", dengan topik "Menyiapkan Hidangan Pembuka dan Salad".

Penelitian ini didasari oleh temuan di lapangan karena adanya siswa yang memiliki motivasi dan hasil belajar yang rendah. Motivasi diibaratkan seperti gravitasi yang tidak bisa dilihat secara visual atau dirasakan, namun hanya bisa dilihat dari efek yang dihasilkannya (Jex, 2002). Motivasi mampu mendorong seseorang untuk melakukan atau tidak melakukan sesuatu. Motivasi yang kuat dapat membuat keinginan seseorang untuk belajar menjadi semakin kuat, sebaliknya motivasi yang rendah dapat membuat keinginan siswa untuk belajar menjadi rendah pula. Siswa yang termotivasi akan dengan mudah diarahkan dan diberi penugasan, cenderung memiliki rasa ingin tahu yang besar, aktif dalam mencari informasi tentang materi yang dijelaskan oleh guru, serta menggunakan proses kognitif yang lebih tinggi untuk mempelajari dan menyerap pelajaran yang diberikan (Slavin, 2009, hlm. 106). Siswa yang memiliki motivasi tinggi dalam belajar cenderung mengikuti kegiatan pembelajaran dengan lebih baik, seperti memperhatikan penjelasan guru, berusaha mencari tahu materi yang dipelajari, dan berusaha menyelesaikan permasalahan yang dihadapi. Oleh karena itu, siswa dengan motivasi tinggi juga cenderung memperoleh hasil belajar yang tinggi pula.

Pemilihan Blended Learning dalam penelitian ini untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dikarenakan metode tersebut dapat mengurangi jarak antara siswa dengan guru

dengan meningkatkan interaksi di antara keduanya (Jusoff & Khodabandelou, 2009). Interaksi tersebut dapat diciptakan tidak hanya dengan menjadikan guru sebagai satu-satunya sumber belajar, namun juga dengan membuat siswa lebih aktif selama kegiatan pembelajaran. Guru tidak lagi sekadar menyampaikan seluruh materi pelajaran, melainkan hanya sebagiannya saja, kemudian memberikan penugasan kepada siswa untuk mencari sendiri materi pelajaran yang dimaksud. Pencarian materi pelajaran dalam metode Blended Learning dapat menggunakan teknologi untuk mendukung kegiatan pembelajaran, seperti media daring (online), yang saat ini menjadi salah satu media teknologi yang paling sering digunakan oleh remaja/siswa sekolah. Oleh karena itu, metode Blended Learning dalam penelitian ini didukung dengan media Web Learning yang disusun oleh guru dan peneliti.

Penelitian tindakan kelas ini diawali dengan melakukan perencanaan, yang terdiri atas observasi awal kondisi siswa, penyusunan RPP, penyusunan instrumen penelitian, serta penyiapan media Web Learning yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa siswa belum sepenuhnya memiliki motivasi belajar yang tinggi; siswa terlihat kurang fokus mengikuti kegiatan pembelajaran dan lebih banyak diam. Instrumen yang disusun dalam penelitian ini berupa lembar observasi, kuesioner, serta soal pre-test dan post-test. Perencanaan dilakukan oleh peneliti bersama dengan guru, karena guru dalam penelitian ini bertugas melaksanakan kegiatan pembelajaran seperti biasa namun berdasarkan RPP yang disusun bersama dengan metode Blended Learning, sementara peneliti bertindak sebagai observer penelitian.

Setelah tahap perencanaan selesai, Siklus I penelitian ini dilaksanakan dalam empat pertemuan. Pada pertemuan pertama, siswa diberikan soal pre-test yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan tindakan berupa kegiatan pembelajaran dengan metode Blended Learning menggunakan media Web Learning. Hasil pre-test menunjukkan bahwa siswa yang mampu mencapai nilai ketuntasan sebelum diberikan tindakan hanya sebanyak 35%, yang berarti tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran masih rendah. Setelah mengukur hasil belajar siswa di awal, kegiatan pembelajaran dengan metode Blended Learning pun dilaksanakan.

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan Blended Learning, siswa terlihat lebih aktif. Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas siswa yang diukur menggunakan 10 aspek penilaian, diperoleh persentase sebesar 45% siswa berada pada kategori aktivitas tinggi, 35% pada kategori sedang, dan 20% pada kategori rendah. Hal ini berarti bahwa aktivitas sebagian besar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan media Web Learning tergolong tinggi. Aktivitas tertinggi siswa terletak pada kemampuan mengakses materi, di mana seluruh siswa (100%) mampu mengakses materi melalui media Web Learning. Hal ini wajar terjadi karena saat ini sebagian besar siswa sekolah menggunakan media daring, baik untuk bertransaksi jual-beli, berkomunikasi dengan teman maupun keluarga, hingga mencari berita dan informasi yang dibutuhkan.

Selain itu, aktivitas tertinggi kedua pada Siklus I adalah kemampuan siswa untuk belajar secara mandiri. Hal ini dikarenakan siswa mampu mengakses dan mencari sendiri materi yang hendak dipelajari, serta dapat membaca dan memahami materi dalam Web Learning tanpa bantuan guru sepenuhnya, meskipun siswa yang belum memahami materi tersebut tetap dapat bertanya kepada guru. Selanjutnya, aktivitas tertinggi ketiga adalah kemampuan siswa dalam menentukan waktu untuk menyelesaikan tugas. Hal ini dikarenakan media Web Learning juga

mencantumkan secara detail cara dan waktu yang dibutuhkan untuk membuat hidangan, sehingga siswa dapat menentukan sendiri waktu yang diperlukan hingga hidangan tersebut dapat disajikan.

Dilihat dari motivasi siswa yang diukur menggunakan empat indikator dengan 30 item pernyataan, hasil pada Siklus I menunjukkan bahwa tidak ada siswa yang memiliki motivasi tinggi; seluruh siswa berada pada kategori motivasi sedang, yang berarti siswa belum sepenuhnya termotivasi dengan penggunaan media Web Learning ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi terendah siswa terdapat pada indikator kepuasan mencapai hasil belajar, dengan rerata sebesar 1,9 (46,6%). Hal ini berarti motivasi yang dimiliki siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan media Web Learning belum mampu memberikan kepuasan atas hasil belajar yang diperoleh.

Pada akhir Siklus I, siswa diberikan soal post-test untuk mengetahui perubahan tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang diberikan. Hasil post-test menunjukkan bahwa siswa yang berhasil memperoleh nilai ketuntasan minimal 75 sebanyak 72,9%, yang berarti terjadi peningkatan pemahaman siswa terkait materi "Menyiapkan Hidangan Pembuka dan Salad" setelah diberikan tindakan. Namun demikian, meskipun terdapat peningkatan pada hasil belajar dan motivasi siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan metode Blended Learning, jumlah siswa yang mampu mencapai indikator keberhasilan penelitian ini belum sesuai target, yaitu motivasi tinggi sebesar 80% dan hasil belajar sebesar 85%, sehingga diperlukan Siklus II agar pencapaian hasil dapat sesuai target.

Sama halnya dengan Siklus I, Siklus II diawali dengan melakukan perencanaan yang berpedoman pada hasil evaluasi pelaksanaan Siklus I. Hasil evaluasi Siklus I menunjukkan bahwa ketertarikan siswa terhadap media Web Learning yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebesar 79,5%, yang tergolong cukup tinggi. Hal ini berarti media yang digunakan pada Siklus I sebenarnya sudah cukup menarik bagi siswa, namun masih memerlukan beberapa perbaikan agar media Web Learning dapat lebih baik lagi dan lebih memotivasi siswa untuk belajar.

Perencanaan Siklus II dilakukan dengan menyusun RPP untuk empat pertemuan, menyusun instrumen penelitian, serta menyiapkan media Web Learning yang lebih menarik. Perencanaan ini dilakukan oleh guru dan peneliti secara bersama-sama, sehingga persepsi keduanya dapat disamakan dan pelaksanaannya dapat berjalan dengan baik. Setelah tahap perencanaan selesai, Siklus II pun dilaksanakan.

Berdasarkan hasil pengamatan pada Siklus II, aktivitas siswa mengalami peningkatan dibandingkan Siklus I, yaitu menjadi 90% siswa dengan aktivitas tinggi dan 10% siswa dengan aktivitas sedang. Aktivitas tertinggi siswa terletak pada kemampuan belajar secara mandiri; siswa mampu memahami materi yang dipelajari secara mandiri dengan membaca materi yang tercantum dalam Web Learning, serta mampu membangun pengetahuannya sendiri dengan caranya masing-masing. Selain itu, seluruh siswa juga telah mampu menentukan waktu yang tepat untuk menyelesaikan tugas yang diberikan.

Dilihat dari motivasinya, pada Siklus II siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan 90% siswa memiliki motivasi tinggi dan 10% siswa memiliki motivasi sedang. Jumlah tersebut jauh lebih baik dibandingkan Siklus I, di mana seluruh siswa berada pada kategori motivasi sedang. Motivasi tertinggi siswa terletak pada relevansi media dengan kebutuhan dan keinginan siswa. Kesesuaian ini membantu siswa menjadi lebih tertarik dalam memahami

materi pelajaran, sehingga siswa memiliki motivasi tinggi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan lebih baik.

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran pada Siklus II, siswa diminta pendapatnya terkait penggunaan media pembelajaran Web Learning. Sebanyak 82,5% siswa menilai media Web Learning yang digunakan menarik, yang berarti media pembelajaran ini mampu menarik perhatian siswa. Hal yang dinilai menarik oleh siswa terletak pada indikator tipografinya, yaitu penggunaan tulisan yang menarik dengan ukuran huruf yang cukup besar sehingga mudah dibaca. Bahasa yang digunakan pun dinilai mudah dipahami, sehingga siswa menjadi lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan baik. Kemudahan dalam mencari dan mengakses materi pada media Web Learning juga membuat siswa dapat dengan cepat memahami materi yang tersedia.

Hasil belajar siswa pun mengalami peningkatan pada Siklus II, yaitu menjadi sebesar 92,5% siswa yang mampu mencapai nilai ketuntasan minimal 75. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode Blended Learning dengan media Web Learning terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa menjadi lebih memahami materi karena pembelajaran dilaksanakan menggunakan media yang menarik, disertai dengan gambar yang relevan dan menunjukkan cara atau proses pembuatan hidangan pembuka dan salad secara sistematis.

Blended Learning mampu menarik perhatian siswa serta meningkatkan motivasi belajar, karena metode ini memberikan pengalaman baru bagi siswa untuk menemukan dan memahami sendiri materi pelajaran yang sedang dipelajari. Selain itu, siswa tidak hanya diberikan materi dalam bentuk tulisan, tetapi juga gambar yang relevan, sehingga selain dapat membaca materi, siswa juga dapat mengamati proses pembuatan hidangan pembuka secara langsung. Oleh karena itu, Blended Learning terbukti baik untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan naskah penelitian “Implementasi Pembelajaran Blended Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Makanan Kontinental Pada Siswa Sekolah Menengah Kejuruan”, penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas dengan penerapan model Blended Learning berbasis Web Learning pada siswa kelas XI Tata Boga. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Blended Learning mampu meningkatkan aktivitas, motivasi, dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pengolahan Makanan Kontinental. Peningkatan terlihat dari perubahan motivasi siswa pada Siklus I yang seluruhnya berada pada kategori sedang menjadi 90% siswa berada pada kategori motivasi tinggi pada Siklus II. Selain itu, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan, yaitu dari ketuntasan awal sebesar 35%, meningkat menjadi 72,9% pada Siklus I, dan mencapai 92,5% pada Siklus II. Dengan demikian, penerapan Blended Learning berbantuan media Web Learning dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang mendukung keterlibatan aktif siswa, pembelajaran mandiri, serta pemahaman materi praktik secara lebih efektif. :chatgpt-content-reference{index="0"}

Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penerapan *Blended Learning* pada mata pelajaran kejuruan lain dengan karakteristik praktik yang berbeda serta melibatkan jumlah sampel dan lokasi penelitian yang lebih luas agar diperoleh gambaran efektivitas yang lebih komprehensif. Selain itu, penelitian mendatang dapat mempertimbangkan penggunaan variasi platform pembelajaran digital, pengukuran aspek

keterampilan praktik secara lebih mendalam, serta analisis faktor lain yang dapat memengaruhi keberhasilan implementasi Blended Learning, seperti kesiapan teknologi, kompetensi digital guru, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

PENDANAAN

Penelitian ini tidak menerima pendanaan khusus dari lembaga pemerintah, swasta, maupun organisasi lainnya.

KONFLIK KEPENTINGAN

Para penulis menyatakan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan dalam pelaksanaan penelitian, penulisan, maupun publikasi artikel ini

KONTRIBUSI PENULIS

Seluruh penulis berkontribusi dalam penyusunan artikel ini. Penulis 1 (Thyara Mahanani) berperan dalam konseptualisasi penelitian, berperan dalam pengumpulan dan analisis data, berperan dalam interpretasi hasil dan penyusunan naskah, sedangkan penulis lainnya berkontribusi dalam peninjauan, penyuntingan, dan persetujuan akhir naskah

PERNYATAAN PENGGUNAAN KECERDASAN ARTIFISIAL GENERATIF

Penulis menyatakan bahwa tidak menggunakan kecerdasan artifisial generatif dalam penyusunan artikel ini.

REFERENSI

- Atwa, H., Shehata, M. H., Al-Ansari, A., Kumar, A., Jaradat, A., Ahmed, J., & Deifalla, A. (2022). Online, face-to-face, or blended learning? Faculty and medical students' perceptions during the COVID-19 pandemic: A mixed-method study. *Frontiers in Medicine*, 9, 791352. <https://doi.org/10.3389/fmed.2022.791352>
- Brown, M., Skerritt, C., Shevlin, P., McNamara, G., & O'Hara, J. (2022). Deconstructing the challenges and opportunities for blended learning in the post emergency learning era. *Irish Educational Studies*, 41(1), 71–84. <https://doi.org/10.1080/03323315.2021.2022526>
- Casas, M. (2006). Implementing constructivist web-based learning and determining its effectiveness on a teacher preparation course. *The Journal of Educators Online*, 3(2), 1–17.
- Chan, P., Van Gerven, T., Dubois, J.-L., & Bernaerts, K. (2021). Virtual chemical laboratories: A systematic literature review of research, technologies and instructional design. *Computers and Education Open*, 2, 100053. <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2021.100053>
- Chang, R., & Overby, J. (2011). *General chemistry: The essential concepts* (6th ed.). McGraw-Hill.
- De Bruijn-Smolters, M., & Prinsen, F. R. (2024). Effective student engagement with blended learning: A systematic review. *Heliyon*, 10(23), e39439. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e39439>
- Hollister, B., Nair, P., Hill-Lindsay, S., & Chukoskie, L. (2022). Engagement in online learning: Student attitudes and behavior during COVID-19. *Frontiers in Education*, 7, 851019. <https://doi.org/10.3389/feduc.2022.851019>
- Irwanto, I. (2023). Attitudes towards e-learning of undergraduate students during COVID-19: Dataset from Indonesia. *Data in Brief*, 109380.

- <https://doi.org/10.1016/j.dib.2023.109380>
- Irwanto, I. (2024). Data on undergraduate students' self-regulation in online and blended learning environments during the COVID-19 pandemic in Indonesia. *Data in Brief*, 53, 110066. <https://doi.org/10.1016/j.dib.2024.110066>
- Jex, S. M. (2002). *Organizational psychology: A scientist-practitioner approach*. John Wiley & Sons.
- Jusoff, K., & Khodabandelou, R. (2009). Preliminary study on the role of social presence in blended learning environment in higher education. *International Education Studies*, 2(4), 82.
- Le, B., Lawrie, G. A., & Wang, J. T. H. (2022). Student self-perception on digital literacy in STEM blended learning environments. *Journal of Science Education and Technology*, 31(3), 303–321. <https://doi.org/10.1007/s10956-022-09956-1>
- Mulyasa, E. (2009). *Penelitian tindakan kelas*. Rosda Karya.
- Muthuprasad, T., Aiswarya, S., Aditya, K. S., & Jha, G. K. (2021). Students' perception and preference for online education in India during COVID-19 pandemic. *Social Sciences & Humanities Open*, 3(1), 100101. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2020.100101>
- Pohan, L., & Maulina, J. (2022). Blended learning integrated with project-based learning: Its effect on learning outcomes, perception, and self-regulated learning. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 6(2), 97–106. <https://doi.org/10.23887/jpki.v6i2.48213>
- Purnama, S., Ulfah, M., Machali, I., Wibowo, A., & Narmaditya, B. S. (2021). Does digital literacy influence students' online risk? Evidence from Covid-19. *Heliyon*, 7(6), e07406. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e07406>
- Sanjaya. (2009). *Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar*. Prenada.
- Watrianthos, R., Hasibuan, R., Rimbano, D., Jalinus, N., & Abdullah, R. (2021). Effectiveness blended learning during pandemic in Indonesia: A meta-analysis. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 22(2), 270–278. <https://doi.org/10.23960/jpmipa/v22i2.pp270-278>
- Wijenayaka, L. A., & Iqbal, S. S. (2021). Going virtual with practical chemistry amidst the COVID-19 pandemic lockdown: Significance, constraints and implications for future. *Asian Association of Open Universities Journal*, 16(3), 255–270. <https://doi.org/10.1108/AAOUJ-09-2021-0102>
- Yan, L., Whitelock-Wainwright, A., Guan, Q., Wen, G., Gašević, D., & Chen, G. (2021). Students' experience of online learning during the COVID-19 pandemic: A province-wide survey study. *British Journal of Educational Technology*, 52(5), 2038–2057. <https://doi.org/10.1111/bjet.13102>