

**UPAYA MENINGKATKAN EFEKTIVITAS
PENGGUNAAN HANDPHONE DALAM MATA PELAJARAN PERAWATAN DAN
PERBAIKAN SEPEDA MOTOR LISTRIK DAN HYBRID MELALUI MODEL
BLENDED LEARNING FACE TO FACE DRIVER
DI SMK NEGERI 9 MALANG**

Achmad Ridho¹; Syamsul Hadi²; Febri Irawan³

¹Teknik Otomotif, Universitas Negeri Malang, Indonesia

²Teknik Otomotif, Universitas Negeri Malang, Indonesia

³SMK Negeri 9 Malang, Indonesia

Corresponding Author: achmad.ridho.2431549@students.um.ac.id

Abstract

This study aims to improve the effectiveness of mobile phone use in the learning process of the subject Maintenance and Repair of Electric and Hybrid Motorcycles at SMK Negeri 9 Malang. The problem identified was the low learning achievement among students due to the ineffective use of mobile phones, such as playing games and browsing social media during class. To address this, the Blended learning face to face driver model was applied, combining face-to-face instruction with technology-based online learning. This classroom action research (CAR) was conducted in two cycles using a mixed methods approach. The results showed a significant improvement in mobile phone effectiveness, increasing from 30% in the pre-action phase to 65% in the first cycle and 80% in the second cycle. This improvement directly contributed to the increase in students' learning outcomes, with average sub-summative test scores rising from 61 (pre-action), to 70 (cycle 1), and 82 (cycle 2). The findings indicate that applying the appropriate learning model along with a classroom contract can guide students to use mobile phones more productively in the learning process.

Keywords: *Effectiveness of mobile phone use, Blended learning face to face driver, Elective subject on electric and hybrid motorcycle maintenance and repair*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas penggunaan handphone dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran *Perawatan dan Perbaikan Sepeda Motor Listrik dan Hybrid* di SMK Negeri 9 Malang. Permasalahan yang ditemukan adalah rendahnya capaian pembelajaran peserta didik akibat penggunaan handphone yang tidak efektif, seperti digunakan untuk bermain game dan mengakses media sosial saat pembelajaran berlangsung. Untuk mengatasi hal tersebut, diterapkan model pembelajaran *Blended learning face to face driver* yang menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran daring berbasis teknologi. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus dengan pendekatan *mixed methods*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah penerapan model pembelajaran tersebut, efektivitas penggunaan handphone meningkat dari 30% pada pra tindakan menjadi 65% di siklus pertama, dan mencapai 80% di siklus kedua. Peningkatan ini berdampak langsung pada peningkatan hasil belajar peserta didik, yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata tes sub-sumatif dari 61 (pra tindakan), 70 (siklus 1), hingga 82 (siklus 2). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran yang tepat dan disertai kontrak belajar dapat mengarahkan peserta didik untuk menggunakan handphone secara lebih produktif dalam pembelajaran.

Kata Kunci: *Efektivitas penggunaan handphone, Blended learning face to face driver, Mata*

PENDAHULUAN

Mata pelajaran pada Kurikulum Merdeka dibagi menjadi 2 kategori mata pelajaran yaitu mata pelajaran umum dan mata pelajaran pilihan. Mata Pelajaran umum merupakan kelompok mata pelajaran yang wajib dipilih oleh peserta didik selama satu fase pembelajaran seperti: Matematika, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, Konsentrasi Keahlian, Dasar Teori Kejuruan, dll. Sedangkan mata pelajaran pilihan merupakan mata pelajaran yang dipilih peserta didik sesuai dengan minat, bakat dan kemampuannya (Kemendikbudristek, 2024). Di SMK Negeri 9 Malang terutama jurusan Teknik Sepeda Motor, mata pelajaran pilihan kelas XI diambil dari elemen mata pelajaran kompetensi kejuruan yaitu elemen perawatan dan perbaikan sepeda motor listrik dan hybrid. Mata pelajaran pilihan ini memiliki alokasi waktu 2 jam pembelajaran pada setiap minggunya untuk kelas XI dan 2 jam pembelajaran untuk kelas XII (Kemendikbudristek, 2024).

Pada mata pembelajaran pilihan Perawatan Dan Perbaikan Sepeda Motor Listrik dan Hybrid memiliki capaian pembelajaran yaitu: Peserta didik diharapkan dapat memahami gangguan atau kerusakan pada sepeda motor listrik dan hybrid, serta dapat memahami tindakan tepat dalam mengatasi gangguan atau kerusakan secara menyeluruh pada berbagai jenis dan merek sepeda motor listrik (BSKAP, 2022). Indikator capaian pembelajaran pada mata Pelajaran Pilihan Perawatan dan Perbaikan Sepeda Motor Listrik dan Hybrid ini meliputi: peserta didik mampu menjelaskan komponen-komponen sepeda motor listrik dan hybrid, menjelaskan prinsip kerja sepeda motor listrik dan hybrid, menjelaskan cara kerja sepeda motor listrik dan hybrid, melaksanakan diagnosis kerusakan sepeda motor listrik dan hybrid, melaksanakan perakitan sepeda motor Listrik dan hybrid, serta dapat menerapkan prosedur perawatan dan perbaikan sepeda motor listrik dan hybrid sesuai dengan standar operasional prosedur. Dengan capaian pembelajaran ini, peserta didik diharapkan untuk siap bekerja di industri otomotif modern atau membuat suatu usaha kewirausahaan yang berkaitan dengan sepeda motor listrik.

Kemampuan peserta didik dalam memahami dan menganalisis suatu gangguan atau kerusakan sepeda motor listrik dan hybrid merupakan capaian pembelajaran ini. Namun, pada kenyataannya mayoritas peserta didik kelas XI di SMK Negeri 9 Malang belum mampu mencapai capaian pembelajaran tersebut. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil tes sub-sumatif pada indikator peserta didik memahami nama dan fungsi komponen sepeda motor listrik dengan nilai rata-rata sebesar 61.

Ketidaktercapaian indikator ataupun capaian pembelajaran peserta didik dapat

disebabkan oleh faktor eksternal maupun internal (Khusniyah, 2022), faktor-faktor tersebut seperti: motivasi yang kurang, ketidak sesuaian metode ataupun model pembelajaran, kurang interaktifnya media pembelajaran, ataupun ketidakefektifan penggunaan teknologi dalam hal ini handphone. Pendapat tersebut selaras dengan beberapa penelitian terdahulu sebagai berikut: Penelitian yang dilakukan oleh Suhaeb et al., (2022) yang menyatakan bahwa motivasi belajar peserta didik memiliki hubungan yang erat dengan hasil belajar dan semestinya akan sangat mempengaruhi pencapaian ketercapaian pembelajaran peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Utami & Abdul (2015) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari metode pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Prasetya et al., (2024) menyatakan bahwa penggunaan teknologi dengan baik seperti handphone, laptop, maupun teknologi yang lain akan sangat berpengaruh terhadap ketercapaian pembelajaran. Penelitian dari Lumbanraja & Purwanto (2021) menyatakan bahwa ketergantungan peserta didik pada gadget dapat mengalihkan perhatian peserta didik pada saat proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa teori di atas dimungkin salah satu faktor penyebab peserta didik tidak mencapai ketercapaian pembelajaran karena ketidakefektifan penggunaan teknologi, dalam hal ini handphone pada saat proses pembelajaran. Ketidakefektifan penggunaan handphone merupakan aktifitas peserta didik menggunakan handphone selain digunakan untuk proses pembelajaran. Ketidakefektifan penggunaan Handphone di SMK Negeri 9 Malang ini dapat dilihat dari hasil observasi yang saya lakukan pada hari Jumat tanggal 21 Februari 2025, sebanyak 70% peserta didik menggunakan handphone untuk kegiatan di luar pembelajaran dengan rincian: bermain game 20%, mendengarkan lagu 5%, dan berselancar di media sosial 45%, selebihnya peserta didik menggunakan handphone untuk mencari informasi terkait tugas yang diberikan. Sesuai dengan fakta tersebut dapat saya simpulkan bahwa peserta didik di SMK Negeri 9 Malang masih belum menggunakan Handphone secara efektif saat pembelajaran sehingga terjadi ketidaktercapaian capaian pembelajaran. Hal tersebut juga diperkuat dengan beberapa penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa penggunaan handphone secara tidak efektif, seperti mendengarkan musik atau berkirim pesan selama proses pembelajaran, dapat menurunkan hasil belajar peserta didik (Setiawati & Atmawati, 2022). Penelitian lainnya juga menyatakan bahwa penggunaan smartphone memiliki dampak positif dan negatif terhadap prestasi belajar peserta didik, penggunaan yang tidak tepat dapat mengganggu konsentrasi dan menurunkan prestasi belajar Penelitian (Nurhalifah et al., 2024). Penelitian lain juga menyatakan bahwa minimnya pengawasan dan pemanfaatan smartphone untuk tujuan positif menyebabkan banyak peserta didik keliru dalam penggunaannya, sehingga akan berdampak

negatif pada prestasi belajar (Okviawati et al., 2020). Penelitian lain juga menyatakan bahwa Penggunaan smartphone yang tidak terarah, seperti bermain media sosial saat pembelajaran, mengganggu konsentrasi dan menyebabkan penurunan hasil belajar siswa (Tambunan & Siregar, 2022). Penelitian lain juga menyatakan bahwa penggunaan yang tidak dikontrol seperti bermain game atau chatting saat pembelajaran berlangsung berpotensi menurunkan kedisiplinan dan hasil belajar (Yunitasari & Nugraheni, 2021).

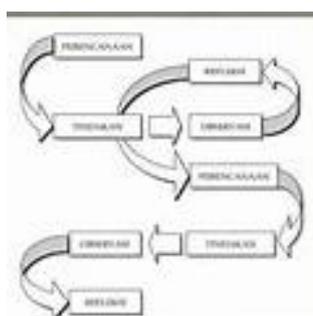
Terdapat beberapa Solusi untuk meningkatkan keefektifan penggunaan handphone pada saat pembelajaran sebagai berikut: Menggunakan model pembelajaran *Blended learning face to face driver*, menggunakan handphone sebagai media pembelajaran, serta Pembuatan kontrak belajar atau SOP penggunaan Handphone. Dari beberapa solusi yang ditawarkan peneliti menilai solusi yang paling efektif untuk mengatasi masalah penggunaan handphone yang kurang efektif yaitu menggunakan model pembelajaran *Blended learning face to face driver*. *Blended learning* sendiri merupakan kombinasi antara pembelajaran luring dan daring menggunakan platform digital seperti e-learning, blog, atau Learning Management System (LMS), yang dapat di akses menggunakan media handphone (Harmoni & Bangsa, 2024). Menurut Tucker (2012) terdapat enam macam model pembelajaran *blended learning* yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan pembelajaran pada peserta didik salah satunya metode Face to Face Driver. Model *Blended learning face to face driver* merupakan pembelajaran yang dilakukan secara luring atau tatap muka dikelas di dukung oleh kegiatan online seperti penggunaan aplikasi LMS, blog , ataupun website lain untuk memperdalam materi. Penerapan model *Blended learning face to face driver* ini dapat dikombinasikan dengan model pembelajaran lainnya seperti model *problem base learning*, *project base learning*, maupun kolaboratif.

Penerapan model pembelajaran *Blended learning face to face driver* ini dapat meningkatkan keefektifan penggunaan handphone dikarenakan penggunaan handphone tersebut diarahkan secara langsung oleh guru dalam sesi tatap muka untuk mendukung kegiatan belajar, bukan sekadar sebagai alat komunikasi pasif (Pradana & Wibawa, 2021). Menurut Gikas & Grant, (2013), *blended learning* memungkinkan teknologi mobile seperti handphone untuk mengakses materi pembelajaran digital, berpartisipasi dalam diskusi daring, serta menyelesaikan tugas berbasis proyek secara lebih fleksibel, namun tetap berada dalam pengawasan langsung selama sesi pembelajaran di kelas. Selain itu, model *face-to-face driver* menempatkan guru sebagai pengendali utama proses belajar, sehingga penggunaan handphone dapat difokuskan pada aktivitas akademik seperti pencarian sumber belajar, kuis daring, atau pengumpulan tugas melalui LMS (*Learning Management System*) (Wulandari & Coriena,

2021). Hal ini akan memperkecil celah peserta didik untuk bermain media sosial atau game. Dengan demikian, model ini tidak hanya meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik, tetapi juga menekan penggunaan handphone tidak efektif selama proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keefektifan penggunaan handphone pada Mata Pelajaran Perawatan dan Perbaikan Sepeda Motor Listrik dan Hybrid dengan menggunakan model pembelajaran *Blended learning face to face driver* di SMK Negeri 9 Malang. Saya harap hasil penelitian ini nantinya dapat menjadi rekomendasi model pembelajaran alternatif yang efektif dalam meningkatkan ketercapaian pembelajaran.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan desain dua siklus dengan setiap siklus terdapat 2 pertemuan dan mengacu pada model Kemmis dan McTaggart (1988), yang terdiri dari tahap: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Seperti pada gambar berikut:



Gambar 1. Model penelitian Kemmis dan McTaggart

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah mixed methods, yakni gabungan antara pendekatan kualitatif untuk mendeskripsikan proses tindakan dan kuantitatif untuk menilai hasil berupa efektivitas penggunaan handphone dan nilai tes sub-sumatif (Masrizal, 2011).

Subjek penelitian adalah 26 peserta didik kelas XI TSM di SMK Negeri 9 Malang. Data dikumpulkan melalui observasi dan tes. Analisis dilakukan menggunakan desain convergent parallel, yakni data kualitatif dan kuantitatif dianalisis terpisah lalu dibandingkan.

Efektivitas penggunaan handphone diukur melalui indikator aktivitas akademik selama pembelajaran, sementara hasil belajar diukur melalui tes sub-sumatif. Keberhasilan ditentukan berdasarkan kriteria efektivitas penggunaan handphone. Kriteria efektivitas penggunaan handphone di deskripsikan menggunakan tabel berikut:

Tabel 1. Kriteria Keefektifan Penggunaan Handphone

Nilai keefektifan	Rata-Rata Nilai Tes	Kriteria	Deskripsi pencapaian
80-100%	75-100	Efektif	Berhasil
60-80%	75-100	Belum Efektif	Belum berhasil
40-60%	0 Sampai <75	Belum Efektif	Belum berhasil
20-40%	0 Sampai <75	Belum Efektif	Belum berhasil
0-20%	0 Sampai <75	Belum Efektif	Belum berhasil

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus sesuai dengan model Kemmis dan Taggart, yang masing-masing mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Berikut adalah hasil penelitian yang diperoleh :

1. Pra Tindakan

Pada tahap ini peserta didik belum diberikan tindakan berupa penggunaan model pembelajaran *Blended learning face to face driver*, tingkat ke efektifan penggunaan handphone dikatakan sangat rendah hanya 30%. Sebanyak 70% peserta didik menggunakan handphone untuk kegiatan diluar pembelajaran dengan rincian: bermain game 20%, mendengarkan lagu 5%, dan berselancar di media sosial 45%. Selain itu hasil tes sub-sumatif cukup rendah dengan nilai rata-rata sebesar 61.

2. Siklus 1

a. Perbaikan dari pra tindakan.

Berdasarkan hasil observasi pra tindakan dimana keefektifan penggunaan handphone rendah serta hasil tes sub-sumatif rendah perlu adanya perbaikan proses pembelajaran dimana sebelumnya menggunakan model pembelajaran konvensional dirubah menjadi model *Blended learning face to face driver*.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap pelaksanaan Tindakan penelitian, saya memulai kegiatan sesuai dengan Langkah-langkah pembelajaran yang telah saya buat seperti: memberikan salam, berdoa Bersama, melaksanakan pengecekan kehadiran, memberikan *ice breaking*, serta peneran Teknik STOP. Kegiatan selanjutnya yaitu menyampaikan tujuan pembelajaran serta strategi pembelajaran yang akan digunakan. Karena pertemuan kali ini merupakan pertemuan pertama menggunakan model *Blended learning face to face driver* saya meminta peserta didik untuk masuk ke kelas google classroom yang saya buat. Pada kegiatan peserta didik masuk kelas google classroom yang saya buat banyak peserta didik mengeluh karena akses internet di kelas lambat.

Selain itu karena akun yang saya gunakan merupakan akun standar dan peserta didik menggunakan akun sekolah ternyata terdapat kendala untuk masuk ke kelas yang saya buat. Namun dengan arahan yang saya berikan dan *hostpot* maka semua peserta didik dapat masuk ke kelas yang telah saya buat. Setelah semua peserta didik masuk ke dalam kelas google classroom, saya memulai sintak pembelajaran yang saya gunakan yaitu sintak PBL dimulai dari kegiatan orientasi terhadap masalah dengan cara memberikan suatu permasalahan di google classroom. Setelah saya berikan masalah, saya membagi peserta didik kedalam beberapa kelompok. Setelah itu saya membagikan LKPD kelompok melalui google classroom, dan dilanjutkan untuk meminta peserta didik mengerjakan LKPD secara berkelompok dengan metode diskusi. Pada sesi diskusi ini beberapa peserta didik masih menggunakan handphone secara tidak efektif seperti digunakan untuk bersosial media dan bermain game. Namun, setelah saya tegur secara lisan peserta didik merubah perilakunya. Setelah proses diskusi selesai peserta didik melakukan presentasi dan mengirimkan hasil diskusinya menggunakan google classroom. Pada tahap peserta didik mengirim hasil diskusi, peserta didik kembali mendapat kesulitan karena sinyal internet hilang. Setelah selesai presentasi yang diberikan, saya melakukan evaluasi atas jalannya diskusi dan presentasi. Di akhir siklus saya melakukan tes sub-sumatif dengan menggunakan media google classroom untuk mengetahui ketercapaian pembelajaran peserta didik.

c. Hasil peningkatan keefektifan penggunaan Handphone

Setelah pelaksanaan siklus 1 dengan menerapkan model *Blended learning face to face driver* mendapatkan kenaikan nilai keefektifan penggunaan handphone yang sebelumnya hanya 30% menjadi 65% dan pada tes sub-sumatif sudah mengalami peningkatan sebelumnya rata-rata 61 menjadi 70. Namun, nilai tersebut masih belum mencapai standar keberhasilan. Berikut ini data hasil penelitian yang diperoleh.

Tabel 2. Data Hasil Penelitian Siklus 1

No	Indikator	Hasil
1	Menggunakan handphone untuk membuka materi pembelajaran (modul/video/dokumen)	69%
2	Mengakses informasi melalui internet yang berkaitan dengan topik pelajaran	62%
3	Mengikuti kuis, polling, atau evaluasi pembelajaran berbasis digital	100%
4	Tidak membuka media sosial selama pembelajaran berlangsung	38%
5	Tidak mendengarkan musik, bermain gim, atau browsing hal di luar pembelajaran	54%
	Rata-rata	65%

Tabel 3. Hasil Tes Sub-sumatif siklus 1

	Siklus 1
Rata-Rata Nilai Sub-sumatif	70

d. Refleksi

Hasil penelitian yang saya peroleh setelah melaksanakan Tindakan yaitu terdapat nilai keefektifan penggunaan handphone sebesar 65%. Namun, nilai ini masih belum bisa memenuhi standar keberhasilan sebesar 80% dikarenakan masih ada sebagian besar peserta didik yang menggunakan handphone secara tidak efektif saat proses pembelajaran berlangsung, terutama saat proses diskusi kelompok berlangsung. Aktivitas peserta didik menggunakan handphone secara tidak efektif berhenti setelah saya menegur peserta didik secara lisan. Berdasarkan pengalaman tersebut, saya perlu membuat suatu kesepakatan kelas yang berisikan aturan-aturan penggunaan handphone saat proses pembelajarann berlangsung. Selain itu perlu juga adanya sinyal internet cadangan untuk mengantisipasi adanya internet sekolah yang terputus maupun lambat saat proses pembelajaran.

3. Siklus 2

a. Perbaikan siklus 1

Berdasarkan hasil refleksi yang saya lakukan pada siklus 1, perlu dilakukan perbaikan Tindakan terhadap peserta didik. Tindakan perbaikan tersebut berupa pembentukan kesepakatan kelas yang berisi aturan-aturan penggunaan handphone pada saat proses pembelajaran. Pembentukan aturan tersebut dilaksanakan pada proses pendahuluan sebelum dimulainya aktifitas inti pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk mengarahkan peserta didik untuk menggunakan handphone secara efektif saat proses pembelajaran. Selain itu peneliti juga menyiapkan Cadangan sinyal internet guna mengantisipasi sinyal internet terputus pada saat pembelajaran berlangsung.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus 2 ini saya mulai dengan kegiatan sesuai dengan kegiatan-kegiatan yang telah saya rancang pada modul ajar seperti pemberian salam, berdoa Bersama, penyecikan kehadiran, melaksanakan ice breaking dan pelaksanaan Teknik STOP dan di akhiri dengan penyampaian tujuan pembelajaran pada hari tersebut. Setelah pembacaan tujuan pembelajaran saya melanjutkan dengan membuat kesepakatan kelas Bersama peserta didik, hasil kesepakatan kelas berupa:

1. Pada saat pembelajaran peserta didik tidak boleh menggunakan handphone untuk: bermain game, membuka sosmed, serta tidak boleh membuka whatsapp.

2. Apabila ada salah satu peserta didik kedapatan menggunakan handphone seperti kesepakatan di atas, maka peserta didik tersebut siap untuk menerima konsekuensi berupa pengurangan poin nilai dan melaksanakan piket di akhir proses pembelajaran.

Setelah pembuatan kesepakatan kelas, saya melanjutkan proses pembelajaran sesuai dengan sintak *Problem Base Learning* dimulai dari orientasi terhadap masalah yang saya berikan menggunakan google classroom, dilanjutkan pembuatan kelompok peserta didik, selanjutnya pelaksanaan pengerjaan LKPD secara berkelompok. Pada sesi pengerjaan LKPD secara berkelompok, dalam kegiatan ini terjadi proses diskusi oleh semua peserta didik. Mereka melaksanakan proses diskusi dengan baik, namun masih ada beberapa peserta didik yang mencuri-curi waktu untuk membuka media sosial. Setelah itu peserta didik melaksanakan presentasi dan hasil diskusi dikumpulkan menggunakan google classroom. Setelah presentasi dilaksanakan peneliti mengajak peserta didik untuk melaksanakan evaluasi terhadap jalannya proses pembelajaran. Pembelajaran diakhiri dengan refleksi serta berdoa bersama.

- c. Peningkatan keefektifan penggunaan handphone

Setelah pelaksanaan siklus ke-2 dengan menambahkan kesepakatan kelas pada saat proses pembelajaran, keefektifan penggunaan handphone lebih meningkat dari pada siklus 1 sebelumnya hanya mendapat nilai 65% menjadi 80% serta rata-rata sub-sumatif dari 70 menjadi 82 dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Observasi keefektifan penggunaan Handphone Pada Siklus 2

No	Indikator	Hasil
1	Menggunakan handphone untuk membuka materi pembelajaran (modul/video/dokumen)	100%
2	Mengakses informasi melalui internet yang berkaitan dengan topik Pelajaran	85%
3	Mengikuti kuis, polling, atau evaluasi pembelajaran berbasis digital	58%
4	Tidak membuka media sosial selama pembelajaran berlangsung	58%
5	Tidak mendengarkan musik, bermain gim, atau browsing hal di luar pembelajaran	100%
Rata-rata		80%

Tabel 5. Hasil Tes Sub-sumatif siklus 1&2

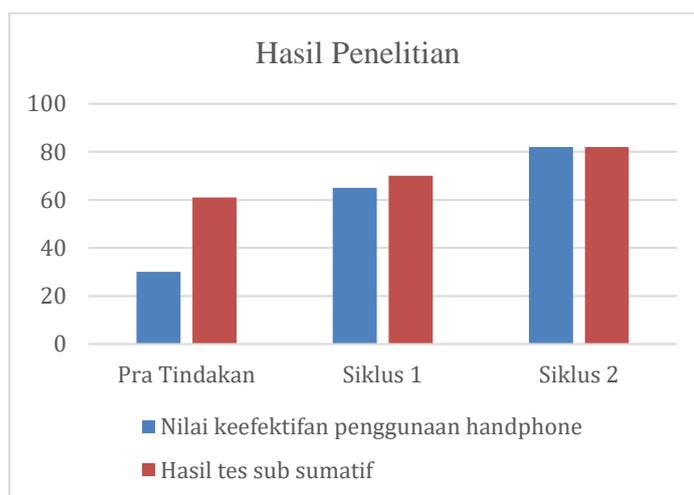
	Siklus 1	Siklus 2
Rata-Rata Nilai Sub-sumatif	70	82

- d. Refleksi

Setelah dilakukannya Tindakan pada siklus 2 ini, hasil keefektifan penggunaan

handphone telah meningkat dari 65% menjadi 82% dan mencapai kualifikasi efektif. sehingga dapat saya simpulkan tindakan yang diberikan pada siklus 2 ini di anggap berhasil untuk meningkatkan nilai ke efektifan penggunaan handphone. Pembelajaran siklus 2 ini berjalan lancar namun perlu digaris bawahi untuk model *blended learning* ini wajib memiliki sinyal internet yang lancar untuk menunjang pembelajaran dan wajib di siapkan opsi ke-2 apabila terdapat kendala secara mendadak.

Berdasarkan hasil penelitian baik dari tahap pre test, pelaksanaan siklus 1, dan siklus 2 dapat saya simpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Blended learning face to face driver* dapat meningkatkan keefektifan penggunaan handphone saat proses pembelajaran berlangsung. Namun, perlu dibarengi dengan kesepakatan kelas. Adanya kesepakatan kelas ini akan mengakibatkan peserta didik lebih terarah dalam proses pembelajaran. Dengan semakin efektifnya penggunaan handphone pada saat proses pembelajaran akan akan berakibat kepada peningkatan ketercapaian pembelajaran yang dilihat dari hasil tes sub-sumatif. Kenaikan keefektifan dan capaian pembelajaran dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 2. Hasil Penelitian

Pembahasan

Sebelum pelaksanaan penelitian atau pada masa pra tindakan keefektifan penggunaan handphone masuk dalam kategori sangat rendah yaitu 30%. Hasil tersebut berpengaruh terhadap ketercapaian pembelajaran peserta didik menjadi rendah pula yaitu sebesar 61. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik belum memahami materi dengan baik disaat keefektifan penggunaan handphone rendah. Pendapat tersebut selaras dengan temuan sebelumnya dari Setiawati & Atmawati., (2022) dan Nurhalifah et al., (2024) yang mengatakan bahwa penggunaan handphone yang tidak terkontrol dan tidak efektif dalam proses pembelajaran dapat menurunkan hasil belajar peserta didik.

Setelah pelaksanaan siklus 1 dengan menerapkan model *Blended learning face to face driver* menunjukkan bahwa terjadi peningkatan nilai keefektifan penggunaan handphone pada saat pelaksanaan pembelajaran yang sebelumnya 30% menjadi 65%. Kenaikan ke efektifan penggunaan handphone tersebut mengakibatkan rata-rata hasil tes sub-sumatif meningkat dari sebelumnya 61 menjadi 70. Namun, pemberian tindakan ini belum dikatakan berhasil. Ketidak berhasilan tersebut dikarenakan sebagian peserta didik masih menggunakan handphone untuk aktivitas non-akademik seperti bermain game dan mengakses media sosial pada saat pembelajaran terutama pada saat diskusi. Pernyataan tersebut sesuai dengan teori Gikas & Grant, (2013) yang menyatakan bahwa *blended learning* memungkinkan penggunaan teknologi mobile secara fleksibel namun tetap membutuhkan kontrol yang kuat dari guru.

Setelah pelaksanaan siklus kedua dengan menambahkan perlakuan berupa pemberian kontrak pembelajaran ataupun aturan penggunaan handphone pada peserta didik berefek positif pada keefektifan penggunaan Handphone dengan nilai keefektifan penggunaan handphone menjadi 82% yang awalnya hanya sekitar 65% ataupun naik sebesar 17% dari pelaksanaan pada siklus pertama. Hal tersebut berimbas juga pada kenaikan hasil tes sub-sumatif dimana sebelumnya peserta didik mendapat nilai rata-rata 70 naik menjadi 82 ataupun meningkat sekitar 12 poin. Hal tersebut selaras dengan penelitian Abidin et al., (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran, jika dikombinasikan dengan model yang tepat, dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Selain itu, terdapat persamaan juga dengan penelitian dari Rosadi & Riyanto, (2019) yang menyatakan bahwa penggunaan handphone yang dikontrol dengan kontrak belajar atau SOP akan berdampak positif terhadap prestasi akademi ataupun hasil pembelajaran.

Dari hasil pra siklus sampai siklus ke-2 dapat saya simpulkan bahwa penerapan model *Blended learning face to face driver* mampu meningkatkan efektivitas penggunaan handphone dalam proses pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Perawatan dan Perbaikan Sepeda Motor Listrik dan Hybrid di SMK Negeri 9 Malang dengan catatan harus ada aturan yang tepat dan jelas sehingga mampu untuk mengarahkan penggunaan handphone yang tidak berkaitan dengan pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Blended Learning Face to Face Driver* secara signifikan dapat meningkatkan efektivitas penggunaan handphone dalam proses pembelajaran mata pelajaran Perawatan dan Perbaikan Sepeda Motor Listrik dan

Hybrid di SMK Negeri 9 Malang. Pada awalnya, penggunaan handphone oleh siswa didominasi oleh aktivitas non-akademik, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar.

Melalui penerapan model Blended Learning pada siklus pertama, terjadi peningkatan efektivitas penggunaan handphone dari 30% menjadi 65%, dan nilai rata-rata tes sub-sumatif meningkat dari 61 menjadi 70. Namun, penggunaan handphone masih belum sepenuhnya terarah. Pada siklus kedua, setelah penambahan kontrak belajar yang mengatur penggunaan handphone, efektivitas meningkat menjadi 80%, dan nilai tes meningkat menjadi 82. Hal ini membuktikan bahwa penggabungan model pembelajaran yang tepat dengan aturan kelas yang jelas mampu mengarahkan siswa untuk menggunakan handphone secara lebih produktif.

Dengan demikian, model Blended Learning Face to Face Driver yang dibarengi dengan kesepakatan kelas terbukti efektif dalam mengarahkan pemanfaatan teknologi secara positif, meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta berdampak langsung pada peningkatan capaian hasil belajar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Program PPG Prajabatan Universitas Negeri Malang yang telah mendanai penelitian ini, semua pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan kontribusi dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih secara khusus disampaikan kepada pimpinan dan seluruh guru di SMK Negeri 9 Malang yang telah memberikan izin dan fasilitas selama proses penelitian berlangsung, serta kepada peserta didik kelas XI TSM yang telah berpartisipasi aktif dan menunjukkan antusiasme dalam setiap kegiatan pembelajaran. Penulis juga menyampaikan apresiasi kepada dosen pembimbing atas bimbingan, arahan, serta masukan yang sangat berarti dalam penyusunan penelitian ini. Tidak lupa, penulis juga berterima kasih kepada rekan-rekan sejawat dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memberikan dorongan, motivasi, dan inspirasi. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif, khususnya dalam pemanfaatan teknologi di lingkungan pendidikan kejuruan.

DAFTAR PUSTAKA

Abidin, A. A., Cantona, E. Z., Wicaksana, M. A., Annastasya, S., & Sukmana, T. (2023).

Dampak Penggunaan Smartphone pada Proses Pembelajaran. *EDUCATION: Scientific Journal of Education*, 1(2), 124–132. <https://journal.csspublishing/index.php/education>

BSKAP. Tahun 2022 tentang Capaian Pembelajaran (CP), Pub. L. No. 33. 33.

Gikas, J., & Grant, M. M. (2013). Mobile computing devices in higher education: Student

- perspectives on learning with cellphones, smartphones & social media. *Internet and Higher Education*, 19(March), 18–26.
- Harmoni, J., & Bangsa, N. (2024). *Blended Learning : Konsep , Manfaat , dan Tantangannya , serta Implikasinya dalam Pembelajaran. 1*, 25–32.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2022 tentang Struktur Kurikulum SMK/MAK*. Jakarta: Kemendikbudristek, 2022.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The action research planner* (3rd ed.). Deakin University Press.
- Khusniyah, T. W. (2022). Pemanfaatan Laboratorium Virtual IPA Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Di SDN 1 Telogotuwung Blora. *Jurnal Elementary: Kajian Teori Dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 5(1), 95–99
- Nurhalifah, Rizaldi, D. R., Muktofan, Nilwan, & Fatimah, Z. (2024). Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Smartphone Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Action Research Journal*, 1(1), h. 14.
- Okviawati, K. D., Zuhaini, & Mailani, I. (2020). Pengaruh Penggunaan Smartphone terhadap Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Agama Islam. *Jom Ftk Uniks*, 2(1), 75–90.
- Pradana, E. H., & Wibawa, S. C. (2021). *Penggunaan blended learning dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 67–75.
- Prasetya, M. A., Dara, M. A. D. W., & Helilintar, R. (2024). Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Sepeda Motor untuk Siswa SMK Berbasis Mobile Menggunakan Unity. In *Prosiding SEMNAS INOTEK (Seminar Nasional Inovasi Teknologi)* (Vol. 8, No. 1, pp. 456-463).
- Masrizal . (2011). Mixed Method Research. *jurnl manager*.53–56.
- Rosadi, A., & Riyanto, B. (2019). *Efektivitas Penggunaan Smartphone Dalam Mendukung Aktivitas Belajar Dikalangan Siswa Smk Muhammadiyah 5 Surakarta the Effectiveness of the Use of the Smartphone in Supporting the Learning Activity Among the Students Smk Muhammadiyah 5 Surakarta*.
- Setiawati, S. & Atmawati, Y. (2022). Pengaruh Penggunaan Handphone terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Cendekia*, 14(01), 66–73.
- Suhaeb, F. W., Marfuah, A. A., & Kaseng, E. S. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Blended Learning Di Masa Adaptasi Kebiasaan Baru Application of Blended Learning*

- Models in a Period of Adaptation To New Habits*. 17(April), 155–163.
- Tambunan, R. S., & Siregar, M. F. (2022). *Pengaruh penggunaan smartphone terhadap hasil belajar siswa*. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 5(2), 123–130.
- Tucker, Catlin R (2012). *Blended Learning*. California. SAGE Company
- Lumbanraja, H. M. U., & Purwanto, N. A. (2021). The Implementation of Online Learning in Elementary Schools During the COVID-19 Pandemic. *KnE Social Sciences*, 14(2), 121–140.
- Utami, S., & Abdul, M. (2015). *Pengaruh metode pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik*. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 17(2), 88–95.
- Wulandari, N. P., & Coriena, R. R. (2021). Strategi pengendalian penggunaan handphone peserta didik dalam pembelajaran berbasis blended learning. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 24(3), 289–297.
- Yunitasari, D., & Nugraheni, P. (2021). *Dampak penggunaan smartphone terhadap perilaku belajar siswa di era digital*. *Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, 4(1), 45–53.