

Efektivitas Model Pembelajaran *Blended learning* Menggunakan Media Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK Jurusan DKV

Hinang Kristiyo Budi, *Imelda Paulina Soko

Universitas Terbuka, Tangerang Selatan, Indonesia

*Email: imelda.soko@ecampus.ut.ac.id (Corresponding Author)



DOI: <https://doi.org/10.53621/jider.v6i1.739>

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima: 4 Februari 2026

Revisi Akhir: 25 Februari 2026

Disetujui: 26 Februari 2026

Terbit: 28 Februari 2026

Kata Kunci:

Blended learning;

Desain komunikasi visual;

Hasil pembelajaran;

Sekolah menengah kejuruan;

Video interaktif.



ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui efektivitas model *blended learning* menggunakan media video interaktif untuk peningkatan keberhasilan belajar siswa Jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Studi dengan metode kuasi-eksperimental ini melibatkan siswa kelas XI SMK jurusan DKV sebagai populasi penelitian, dibagi dalam dua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi tes hasil pembelajaran (sebelum dan sesudah), dan pedoman pengamatan kegiatan belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan hasil belajar pada kedua kelompok. Kelompok kontrol mengalami peningkatan dari rata-rata 53,20 menjadi 76,73, sedangkan kelompok eksperimen meningkat dari 62,32 menjadi 85,11. Uji statistik (signifikansi 0,000) mengonfirmasi bahwa peningkatan pada kedua kelompok signifikan, dengan keunggulan efektivitas berada pada kelompok yang menerapkan metode *blended learning* dengan video interaktif. Model *blended learning* dengan video interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan pembelajaran siswa pada topik yang berhubungan dengan desain komunikasi visual.

PENDAHULUAN

Pertumbuhan yang pesat dalam teknologi informasi memiliki pengaruh penting pada semua sektor pembangunan termasuk bidang pendidikan. Transformasi teknologi informasi mendorong lembaga pendidikan untuk terus berinovasi dalam mengembangkan metode pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi pembelajaran dalam bentuk ceramah secara lisan, akan tetapi memiliki hubungan timbal-balik yang melibatkan partisipasi aktif dari siswa, menarik, dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa di era abad ke-21. Dalam konteks ini, inovasi dalam proses belajar mengajar menjadi hal yang penting dan tidak bisa diabaikan, terutama di Pendidikan vokasi seperti Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), yang berfokus pada mempersiapkan siswa dengan keterampilan praktis agar mampu bersaing dalam memasuki dunia kerja dan industri.

Beberapa program studi yang sangat menekankan aspek visual dan praktik, di antaranya adalah Desain Komunikasi Visual (DKV). Program ini mengharuskan siswa menguasai teori, dan mampu menerapkan ilmu tersebut secara kreatif dalam bentuk desain. Oleh karena itu, proses pembelajaran di SMK DKV perlu dirancang agar relevan dengan kebutuhan materi pembelajaran dan ketertarikan siswa. Sayangnya, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa banyak proses pembelajaran masih menerapkan metode konvensional dan kurang memanfaatkan teknologi inovatif dalam pengajaran.

Siswa SMK DKV umumnya antusias terhadap media pembelajaran yang bersifat visual, dinamis, dan interaktif. Mereka lebih responsif terhadap materi yang disampaikan dengan pendekatan kreatif, seperti animasi, video, atau simulasi interaktif. Oleh karena itu, pendekatan *blended learning* yang mengintegrasikan pembelajaran secara langsung dan *online*, serta penggunaan video pembelajaran interaktif menjadi pilihan yang sesuai untuk meningkatkan efektivitas pendidikan.

Meskipun ada potensi besar untuk menggunakan teknologi pendidikan semacam *blended learning* dan video interaktif, penerapan cara ini dalam belajar mengajar di SMK secara khusus jurusan DKV masih menghadapi banyak masalah. Siswa pada umumnya masih belum dapat beradaptasi dan menyesuaikan jadwal belajar mereka khususnya pada materi kejuruan. Penyampaian materi dari guru dilakukan dengan metode yang konvensional. Akibatnya, siswa belum mengalami pengalaman belajar yang benar-benar efektif dan mendalam. Hal tersebut menyebabkan hasil belajar siswa menjadi kurang optimal.

Berbagai penelitian sebelumnya mengindikasikan bahwa penggunaan *blended learning* dan multimedia yang interaktif dapat meningkatkan hasil belajar. Sitaro (2023) mengemukakan bahwa *blended learning* efektif dalam mengajar fotografi, sementara Lumowa (2022) menyoroti peranan multimedia interaktif dalam meningkatkan hasil pembelajaran dasar DKV. Di samping itu, Ngangi (2022) menemukan bahwa *blended learning* lebih efektif daripada metode ceramah, dan Yasa (2021) mendukung penerapan pembelajaran interaktif di sekolah menengah kejuruan. Sistem *blended learning* dapat diterapkan di SMK mengingat pembelajaran online secara penuh sulit diterapkan dan model *blended learning* menggunakan media online e-learning Edmodo, LMS Moodle, maupun Google Classroom dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Aritantia, Muslim, Wibowo, Rijanto, & Cholikh, 2021). Lumowa dan Kandou (2023) juga menunjukkan bahwa video interaktif efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Meskipun demikian, ada kekurangan dalam penelitian sebelumnya, yakni masih sedikit studi yang secara khusus mengembangkan dan menilai media video pembelajaran interaktif di dalam pembelajaran campuran untuk Mata Pelajaran Konsentrasi Keahlian DKV. Sebab itu, sangat dibutuhkan penelitian yang berfokus pada pengembangan media tersebut agar sesuai dengan karakteristik siswa SMK DKV dan dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran yang bersifat aplikatif dan visual.

Permasalahan ini perlu segera diselesaikan agar proses belajar di SMK DKV bisa lebih efisien dan sesuai dengan perkembangan saat ini. Tanpa penanganan yang tepat, siswa akan mengalami kesulitan dalam pemahaman materi dasar DKV, yang mempengaruhi keberhasilan mereka di bidang pekerjaan kreatif. Di sisi lain, jika *blended learning* yang menggunakan video interaktif dapat dikembangkan dan diterapkan dengan baik, maka pemahaman konsep, motivasi belajar, dan capaian pembelajaran siswa akan meningkat secara signifikan. Hal ini akan mendukung terciptanya pembelajaran yang adaptif, kolaboratif, dan sesuai dengan kebutuhan masing-masing siswa.

Berdasarkan konteks dan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, tujuan penelitian dalam studi ini adalah untuk menentukan perbedaan hasil belajar antara kelas yang menerapkan metode *blended learning* dengan video interaktif dan kelas yang menggunakan kegiatan pembelajaran konvensional.

METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian yang diterapkan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menerapkan metode *quasi-experiment* dengan rancangan *pretest-posttest control group design*, yang melibatkan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen tanpa pemilihan secara acak (Shadish, Cook, & Campbell, 2002; Sugiyono, 2018). Subjek penelitian adalah siswa kelas XI SMK Negeri 1 Parindu, Jurusan DKV tahun ajaran 2024/2025. Teknik *sampling* yang digunakan adalah *random sampling*, dengan memilih dua kelas yang memiliki kemiripan dalam karakteristik (jumlah siswanya, kemampuan akademik rata-rata, dan mata pelajaran yang sama) yaitu jurusan DKV. Satu kelas menjadi kelompok eksperimen, dan sisanya menjadi kelompok kontrol. Langkah-langkah metode *quasi-experiment* dengan rancangan *pretest-posttest control group design* (Creswell, & Creswell, 2018; Fraenkel, Wallen, & Hyun, 2019), antara lain, (1) Menentukan kelompok penelitian; kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, (2) Pemberian *pretest* pada kedua kelompok, untuk mengukur kemampuan awal atau kondisi awal variabel dependen pada kelompok eksperimen dan kontrol sebelum perlakuan diberikan, (3) Pemberian perlakuan

(*treatment*); kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *blended learning* menggunakan media video interaktif, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional, (4) Mengontrol variabel luar; mengupayakan kondisi pembelajaran, waktu, materi, dan instrumen tetap sama pada kedua kelompok agar perbedaan hasil lebih dapat dikaitkan dengan perlakuan, (5) Pemberian *posttest* pada kedua kelompok; mengukur kembali variabel dependen setelah perlakuan untuk melihat perubahan yang terjadi, (6) Analisis data; membandingkan skor *pretest* dan *posttest*, menggunakan uji t, dan (7) Penarikan kesimpulan; menentukan apakah perlakuan memberikan pengaruh yang signifikan berdasarkan hasil analisis data.

Data dikumpulkan melalui hasil tes yang dilaksanakan di kelas kontrol dan kelas eksperimen. Analisis data dilakukan dengan menggunakan statistik uji-t. Proses penelitian dimulai dengan memberikan *pretest* dan dilanjutkan dengan *posttest*. Soal yang digunakan dalam tes terdiri dari sepuluh butir pilihan ganda, lima butir pertanyaan uraian dan angket. Selain pemberian soal *pretest* dan *posttest*, pengambilan data juga dilakukan melalui angket yang digunakan untuk mengetahui persepsi siswa mengenai *blended learning*, mengukur efektivitas media video interaktif, dan hasil belajar siswa. Sebelum diberikan kepada siswa, soal-soal tersebut akan diuji coba untuk mengevaluasi kevalidan, reliabilitas, daya pembeda, serta tingkat kesulitan setiap soal. Di kelas eksperimen, akan diterapkan metode pembelajaran *blended learning* yang memanfaatkan video interaktif, sedangkan kelas kontrol menerapkan metode pembelajaran konvensional. Kisi-kisi soal *essay* dapat dilihat pada Tabel 1 (Anderson, & Krathwohl, 2001).

Tabel 1. Kisi-kisi soal *essay*.

N o	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Level Kognitif	Indikator Soal
1	Mengidentifikasi unsur dan prinsip desain	Unsur dan prinsip desain	C1	Siswa dapat menyebutkan dan menjelaskan minimal lima unsur desain dalam DKV
2	Menjelaskan fungsi elemen desain dalam karya komunikasi visual	Tipografi, warna, garis, bentuk	C2	Siswa dapat menjelaskan peran tipografi dan warna dalam menyampaikan pesan visual
3	Menerapkan prinsip desain dalam sketsa <i>layout</i>	Tata letak/ <i>layout</i>	C3	Siswa dapat membuat penjelasan konsep <i>layout</i> berdasarkan prinsip keseimbangan
4	Menganalisis kualitas desain berdasarkan prinsip estetika dan fungsi	Evaluasi desain (poster, brosur)	C4-C5	Siswa dapat menganalisis kelebihan dan kekurangan sebuah desain poster dari aspek estetika dan fungsi
5	Merancang ide awal desain berdasarkan <i>brief</i> klien	Konsep desain, <i>moodboard</i> , sketsa	C6	Siswa dapat merancang konsep ide awal desain komunikasi visual untuk sebuah produk fiktif

Kisi-kisi soal pilihan ganda dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Kisi-kisi soal pilihan ganda.

No	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Level Kognitif	Indikator Soal
1	Menganalisis unsur dan prinsip desain	Unsur dan prinsip desain	C1	Siswa dapat menyebutkan unsur desain dalam karya DKV
2	Menganalisis prinsip tata letak	<i>Layout, grid system</i>	C2	Siswa dapat menjelaskan fungsi <i>grid system</i> dalam tata letak
3	Menggunakan elemen desain secara estetik dan fungsional	Komposisi, warna, tipografi	C3	Siswa dapat menerapkan kombinasi warna analog pada desain brosur
4	Mengevaluasi penggunaan tipografi dalam media visual	Tipografi dalam desain	C4	Siswa dapat membedakan antara jenis huruf serif dan sans-serif berdasarkan fungsi
5	Mengembangkan konsep visual berdasarkan brief	<i>Brainstorming, moodboard, sketsa</i>	C5	Siswa dapat menilai kelayakan <i>moodboard</i> terhadap <i>brief</i> klien
6	Merancang karya desain berbasis konsep	Poster, logo, brosur, infografis	C6	Siswa dapat membuat konsep awal desain poster berdasarkan tema tertentu
7	Menganalisis teknik pra produksi desain	Tahapan praproduksi (riset, sketsa, dll.)	C2	Siswa dapat menjelaskan langkah-langkah pra produksi desain komunikasi visual
8	Mengevaluasi kualitas karya desain komunikasi visual	Evaluasi desain (fungsi dan estetika)	C5	Siswa dapat menilai kesesuaian desain logo terhadap nilai <i>brand</i>
9	Mengidentifikasi karakter media cetak dan digital	Media komunikasi visual	C1	Siswa dapat menyebutkan karakter media cetak dan media digital dalam DKV
10	Menerapkan prinsip desain dalam media komunikasi visual	Penerapan desain pada media nyata	C3	Siswa dapat menggunakan prinsip keseimbangan pada desain <i>banner</i>

Kisi-kisi angket efektivitas penerapan *blended learning* dan media video interaktif dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Kisi-kisi angket efektivitas penerapan *blended learning* dan media video interaktif.

Kategori	Indikator Yang Diukur	Indikator Pernyataan	Nomor Butir
A. Persepsi terhadap <i>blended learning</i>			
1	Fleksibilitas belajar	Siswa merasa pembelajaran <i>blended learning</i> memberi fleksibilitas waktu/akses	1
2	Kenyamanan belajar	Siswa merasa tidak kesulitan dengan <i>blended learning</i> (daring dan tatap muka)	2
3	Kemudahan memahami materi	Siswa merasa terbantu memahami materi dengan <i>blended learning</i>	3
4	Manajemen waktu	Siswa merasa lebih mudah mengatur waktu belajar dengan <i>blended learning</i>	4
5	Motivasi belajar	Siswa lebih termotivasi belajar dengan metode <i>blended learning</i>	5
B. Efektivitas Media Video Interaktif			
1	Pemahaman materi	Video interaktif memudahkan siswa memahami materi dengan lebih efektif	6
2	Ketertarikan siswa	Video interaktif membantu siswa belajar dengan lebih efektif dan menyenangkan	7
3	Daya ingat	Video interaktif membantu siswa mengingat materi lebih lama	8
4	Daya tarik penyajian	Video lebih menarik dibanding metode konvensional	9
5	Keaktifan belajar	Siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran berbasis video interaktif	10
C. Persepsi terhadap Capaian Belajar			
1	Peningkatan nilai	Siswa merasa nilai belajarnya meningkat setelah mengalami <i>blended learning</i>	11
2	Pemahaman materi	Siswa merasa lebih mudah mencapai capaian kompetensi	12
3	Kepercayaan diri	Siswa lebih percaya diri mengerjakan tugas dan ujian	13
4	Kemandirian belajar	Siswa merasa lebih mandiri setelah pembelajaran dengan media video	14
5	Dampak umum terhadap hasil belajar	<i>Blended learning</i> berdampak positif terhadap keseluruhan capaian belajar siswa	15

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan analisis yang dilakukan, diperoleh nilai rata-rata *pretest* untuk kedua kelas siswa yaitu 53,204 untuk kelompok kontrol dan 62,321 untuk kelompok eksperimen. Temuan ini mengindikasikan bahwa kemampuan awal siswa masih rendah karena mereka belum familiar dengan materi yang diajarkan yaitu mata pelajaran Kejuruan DKV merupakan mata Pelajaran produktif konsentrasi keahlian DKV. Setelah diberikan intervensi dengan metode pembelajaran lisan (ceramah) pada kelas kontrol dan penerapan pembelajaran campuran menggunakan media video interaktif pada kelas eksperimen, diadakan *posttest* dengan rata-rata nilai untuk kedua kelas, yaitu 76,732 untuk kelas kontrol dan 85,113 kelas eksperimen.

Uji t digunakan untuk melihat ada atau tidaknya pengaruh capaian pembelajaran siswa sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan. Hasil Uji t-sampel berpasangan dapat diamati dari Tabel 4.

Tabel 4. Hasil uji-t.

Kelompok	Lower	Upper	Sig. (2-Tailed)
Eksperimen	-26,302	-18,290	0,000
Kontrol	-25,617	-17,283	0,000

Merujuk pada Tabel 4, kelas kontrol menunjukkan nilai signifikansi dua arah sebesar 0,000. Hasil ini memberikan gambaran bahwa model pembelajaran metode ceramah memiliki dampak yang besar pada hasil belajar di konsentrasi keahlian DKV sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan diterapkan. Dalam pengujian hipotesis yang menggunakan sampel berpasangan t-test, kelas eksperimen juga menunjukkan nilai signifikansi dua arah sebesar 0,000. Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang besar dari model pembelajaran campuran dengan media video interaktif terhadap capaian pembelajaran siswa di konsentrasi keahlian DKV sebelum dan sesudah perlakuan diterapkan. Dari hasil observasi, *Blended learning* dengan media video interaktif berpengaruh kuat terhadap motivasi dan capaian pembelajaran siswa, yang disebabkan oleh gaya dan proses pembelajaran yang mengalami perubahan dari sebelumnya setelah mendapatkan stimulus dengan menggunakan video interaktif siswa merasa lebih termotivasi dalam belajar, lebih mudah menangkap materi karena tersaji dalam bentuk visual dan nonvisual. Yuliana (2020) menyatakan bahwa ada pengaruh penggunaan media youtube terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI di SMK dengan tingkat pengaruh tinggi.

Enam level kognitif (C1-C6) menjadi dasar dalam penelitian ini untuk menilai capaian belajar di kelas eksperimen dan kontrol, data yang diperoleh dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Persentase capaian hasil belajar siswa berdasarkan level kognitif.

Level Kognitif	Persentase Capaian			
	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
C1	68,50%	82,87%	70,00%	88,77%
C2	59,30%	68,31%	59,33%	82,00%
C3	55,66%	75,00%	61,00%	83,30%
C4	58,66%	79,55%	69,67%	81,70%
C5	44,00%	65,55%	52,00%	72,55%
C6	35,50%	52,55%	58,00%	68,00%

Berdasarkan data capaian hasil belajar pada Tabel 5 maka diperoleh hasil perhitungan peningkatan hasil belajar, khususnya level *higher order thinking skills* (HOTS), antara lain; C4 (*menganalisis*), pada kelas kontrol mengalami peningkatan 20,89% dan pada kelas eksperimen 12,03%. Dengan demikian dapat kita lihat bahwa *blended learning* dengan video interaktif memiliki peran penting dalam meningkatkan pemahaman berpikir kritis siswa meskipun tidak terlalu signifikan. Pada level kognitif ini siswa diajak berpikir untuk menganalisis kekurangan dan kelebihan sebuah desain sesuai estetika dan prinsip-prinsip desain yang benar, sehingga perlu adanya sebuah media dalam bentuk visual yang bisa digunakan sebagai objek untuk dianalisa. C5 (*mengevaluasi*) pada kelas kontrol mengalami peningkatan 21,55% dan pada kelas eksperimen 20,55%. Hasil ini menunjukkan bahwa *blended learning* dan video interaktif mendukung proses evaluasi bagi siswa sebagai contoh siswa mendapatkan ruang untuk berdiskusi, demikian halnya video interaktif memberi kesempatan siswa memperoleh stimulasi dalam berpikir kritis. Penerapan pada siswa di level ini yaitu siswa mempunyai kesempatan

untuk mengevaluasi sebuah karya desain dalam bentuk diskusi. C6 (*mencipta*) pada kelas kontrol mengalami peningkatan 17,05% dan pada kelas eksperimen 10,00%. Meskipun peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen hanya 10% namun jika kita melihat kelas eksperimen di level awal C6 sudah cukup tinggi yaitu 58,00% artinya siswa sudah terbiasa dengan kegiatan kreatif sebelumnya dan angka peningkatan ini tetap menunjukkan hal yang berarti karena terjadi pada aspek kreasi atau mencipta yang merupakan level tertinggi dalam taksonomi Bloom. Setelah siswa mulai terbiasa dengan proses-proses kreatif maka siswa akan memiliki kemampuan untuk menuangkan ide-ide kreatifnya dalam bentuk karya desain.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas metode pembelajaran *blended learning* yang diperkaya dengan media video interaktif dibandingkan dengan metode ceramah konvensional dalam mata pelajaran produktif Kejuruan DKV. Latar belakangnya adalah rendahnya kemampuan awal siswa (*pretest* rata-rata 53,204-62,321) yang disebabkan oleh ketidak terbacaan mereka dengan materi keahlian DKV. Rendahnya nilai awal ini mengindikasikan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar (Setyosari, 2016).

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan pada kedua kelompok setelah intervensi. Kelompok kontrol mengalami peningkatan dari rata-rata 53,204 menjadi 76,732, sementara kelompok eksperimen (*blended learning* dengan video interaktif) meningkat lebih tinggi, dari 62,321 menjadi 85,113. Hal ini membuktikan bahwa kedua metode memiliki dampak positif. Namun, selisih peningkatan yang lebih besar pada kelas eksperimen mengindikasikan bahwa integrasi teknologi dalam bentuk video interaktif memberikan dampak belajar yang lebih optimal. Uji statistik memperkuat temuan ini. Nilai signifikansi (*2-tailed*) 0,000 ($< 0,05$) pada kedua kelas membuktikan bahwa baik metode ceramah maupun *blended learning* dengan video interaktif berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar. Temuan ini sejalan dengan penelitian Yuliana (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan media video memberikan pengaruh tinggi terhadap motivasi dan hasil belajar siswa SMK.

Hasil observasi mengungkap bahwa *blended learning* dengan video interaktif berpengaruh kuat terhadap motivasi dan capaian pembelajaran. Perubahan gaya belajar dari pasif (hanya mendengar) menjadi lebih aktif dan multimodal (melihat, mendengar, menganalisis) melalui video interaktif menjadi faktor kunci. Siswa merasa lebih termotivasi karena materi tersaji secara visual dan non-visual yang lebih kontekstual dengan bidang DKV yang bersifat visual (Syafii, Raja, & Ari, 2016; Siyamta, 2017; Sihabudin, 2018). Teori kognitif multimedia dari Mayer (2009) menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika kata-kata dan gambar visual digunakan bersama-sama, daripada kata-kata saja, karena merangsang saluran pemrosesan informasi ganda pada memori kerja.

Temuan paling kritis dari penelitian ini terletak pada analisis peningkatan kemampuan HOTS (C4-C6), yang merupakan kompetensi esensial dalam pendidikan vokasi abad 21, khususnya di bidang kreatif seperti DKV.

C4 (*menganalisis*): Peningkatan kelas kontrol (20,89%) lebih tinggi daripada eksperimen (12,03%). Meski demikian, hal ini tidak langsung menandakan kelemahan *blended learning*. Kelas eksperimen mungkin sudah memiliki kemampuan analisis dasar yang lebih baik sejak awal karena stimulasi visual dari video interaktif, sehingga ruang peningkatannya (*ceiling effect*) lebih kecil. Keunggulan metode ini terletak pada penyediaan objek analisis (berupa video/desain visual) yang nyata dan dapat diulang, sehingga memfasilitasi latihan analisis yang kontekstual (Zhang et al., 2006; Costa et al., 2018). Siswa diajak menganalisis kelebihan dan kekurangan desain berdasarkan prinsip estetika secara langsung.

C5 (*mengevaluasi*): Peningkatan kedua kelas hampir setara (Kontrol: 21,55%; Eksperimen: 20,55%). Ini menunjukkan bahwa baik diskusi dalam ceramah yang terstruktur maupun ruang diskusi kolaboratif dalam *blended learning* sama-sama efektif dalam melatih kemampuan evaluasi.

Video interaktif berperan sebagai pemicu dan objek evaluasi yang kaya, memberikan contoh karya yang bisa didiskusikan kritis. Proses ini sesuai dengan pendapat Anderson & Krathwohl (2001) bahwa kemampuan mengevaluasi membutuhkan contoh konkret dan kriteria yang jelas, yang dapat disajikan melalui media.

C6 (*mencipta*): Peningkatan kelas kontrol (17,05%) lebih tinggi secara persentase dibanding eksperimen (10,00%). Nilai awal C6 kelas eksperimen sudah sangat tinggi (58,00%), menunjukkan bahwa sejak awal mereka sudah terbiasa dengan proses kreatif atau lebih siap mencipta. Peningkatan 10% pada level tertinggi ini tetap sangat berarti. *Blended learning* dengan video interaktif diduga mampu mempertahankan dan mengembangkan lebih lanjut kemampuan kreatif yang sudah ada. Video tutorial, *showcase* karya, dan penyajian ide visual dalam video dapat berfungsi sebagai sumber inspirasi dan *scaffolding* bagi siswa untuk menuangkan ide kreatif mereka ke dalam karya desain. Tugas berbasis proyek atau pembuatan produk dalam lingkungan *blended learning*, khususnya yang menggunakan video sebagai bahan analisis atau inspirasi, secara efektif dapat membawa peserta didik ke level tertinggi taksonomi Bloom; siswa mensintesis ide dan mencipta sesuatu yang baru (Anderson & Krathwohl, 2001; Kew & Tasir, 2022).

Metode *blended learning* dengan video interaktif berperan penting sebagai penyedia stimulus visual, objek analisis/evaluasi, dan sumber inspirasi kreatif. Metode ini tidak hanya meningkatkan capaian kognitif secara umum, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang mendorong berpikir kritis dan kreatif, khususnya pada level mencipta (C6). Penggunaan media video dalam pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu visual yang powerful untuk menarik perhatian, menjelaskan konsep kompleks, dan memicu keterlibatan kognitif yang lebih dalam (Brame, 2016; Mayer, 2020).

KESIMPULAN

Hasil belajar menunjukkan peningkatan capaian belajar yang cukup berarti, baik di kelas kontrol yang memakai metode konvensional, maupun di kelas eksperimen yang menggunakan *blended learning* dengan video interaktif. Hasil uji-t menunjukkan bahwa kedua metode pengajaran sama-sama memberikan dampak yang besar pada peningkatan hasil belajar siswa, namun kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi. Secara umum siswa memberikan tanggapan positif terhadap *blended learning* dan media video interaktif. Penggunaan metode *blended learning* yang didukung oleh video pembelajaran interaktif terbukti lebih berhasil dibandingkan dengan metode tradisional dalam meningkatkan pencapaian belajar siswa DKV. Guru dianjurkan untuk mengintegrasikan media video interaktif dalam pembelajaran DKV, sebagai pelengkap dan pengaya yang mampu membangkitkan motivasi dan melatih kemampuan HOTS siswa. Sekolah perlu mendukung dengan penyediaan infrastruktur dan pelatihan pengembangan media bagi guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (Eds.). (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Longman.
- Aritantia, Y., Muslim, S., Wibowo, T., Rijanto, T., & Cholik, M. (2021). Kajian literatur sistematis *blended learning* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SMK. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 8(2), 178–185. <https://doi.org/10.17977/um031v8i22021p178>
- Brame, C. J. (2016). Effective educational videos: Principles and guidelines for maximizing student learning from video content. *CBE – Life Sciences Education*, 15(4). <https://doi.org/10.1187/cbe.16-03-0125>
- Cahyani, N., & Prapanca, A. (2021). Efektivitas *blended learning* dengan model *student centered* menggunakan media *project management system* berdasarkan lembar kerja siswa di SMK. *Jurnal IT-EDU*, 05(02), 685–692.

- Costa, C., Alvelos, H., & Teixeira, L. (2018). The use of interactive video to improve learning and engagement in higher education. *Proceedings of the 12th International Technology, Education and Development Conference (INTED)*, 9511-9517.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). SAGE Publications.
- Garrison, D. R., & Vaughan, N. D. (2008). *Blended learning in higher education: framework, principles, and guidelines*. Jossey-Bass
- Hasanah, D. F., Situmorang, H., & Handayani, S. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android pada mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual di SMK Negeri 1 Pasaman. *Jurnal Inovasi Teknologi Informasi dan Komputer (JITI)*, 1(5), 408-414. <https://doi.org/10.59128/jiti.v1i5.704>
- Kew, S. N., & Tasir, Z. (2022). Analysing the effect of interactive video-based learning on the learning outcomes of students in the creative thinking process. *Education and Information Technologies*, 27(5), 6729-6750. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10863-y>
- Lumowa, M. A. (2022). Pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar dasar DKV. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 3(1), 45-54.
- Lumowa, M. A., & Kandou, J. (2023). Efektivitas video pembelajaran interaktif dalam meningkatkan pemahaman materi dasar DKV. *Jurnal Desain dan Komunikasi Visual*, 5(2), 101-110.
- Malolo, A.E., Lumentut, R., & Mait, J. P. (2022). Pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar dasar-dasar desain komunikasi visual. *Jurnal Edutik*, 6(1), 11-18. <https://ejurnal.unima.ac.id/index.php/edutik/article/view/8630>
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Ngangi, M. J. (2022). *Blended learning* dan ceramah: Studi perbandingan efektivitas dalam pembelajaran DKV. *Jurnal Pendidikan Multimedia*, 4(1), 23-32.
- Pangkerego, J. L., Lumentut, R., & Rondonuwu, R. S. (2021). Penerapan model pembelajaran *blended learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X di SMK Negeri 1 Tomohon. *Jurnal Edutik*, 5(2), 70-76. <https://ejurnal.unima.ac.id/index.php/edutik/article/view/1004>
- Rumuat, J. M., Mewengkang, N. E., & Malingkas, M. E. (2021). Efektivitas *blended learning* pada mata pelajaran fotografi di SMK Negeri 3 Tondano. *Jurnal Edutik*, 5(1), 14-21. <https://ejurnal.unima.ac.id/index.php/edutik/article/view/6342>
- Setyosari, P. (2016). *Metode penelitian pendidikan dan pengembangan*. Kencana.
- Shadish, W. R., Cook, T. D., & Campbell, D. T. (2002). *Experimental and quasi-experimental designs for generalized causal inference*. Houghton Mifflin.
- Sihabudin. (2018). Pengaruh strategi *blended learning* terhadap hasil belajar mata kuliah sejarah pendidikan Islam pada mahasiswa yang memiliki *locus of control* berbeda. *JINOTEP*, 3(1), 72-89. <https://doi.org/10.17977/um031v3i12016p072>
- Sitaro, F. P. (2023). Pengaruh *blended learning* terhadap prestasi belajar mata pelajaran fotografi di SMK. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Vokasi*, 7(1), 39-48.
- Siyamta. (2017). Strategi *blended learning* flex model pada pembelajaran administrasi jaringan computer untuk meningkatkan pengalaman belajar. *JINOTEP*, 3(2), 122-130. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/article/view/2379/1431>
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Syafii, A., Raja, P., & Ari, N. (2016). Blended learning to enhance students' motivation in vocational school. *Unila Journal English Teaching*, 5(2), 1-11. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/123/article/view/11571/8236>
- Wahyuni, K. M., Sugihartini, N., & Subawa, I. G. B. (2021). Pengembangan konten pembelajaran interaktif pada materi metode proses kreatif berstrategi *blended learning* di jurusan desain komunikasi visual di kelas X di SMK Negeri 1 Sukasada. *Kumpulan Artikel Mahasiswa*

- Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(2), 193.
<https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i2.35970>
- Wahyuni, N. M. (2021). Pengembangan konten pembelajaran interaktif berbasis *blended learning* pada materi metode proses kreatif di SMK Negeri 1 Sukasada. *Skripsi Sarjana Pendidikan Seni Rupa*, Universitas Pendidikan Ganesha. <https://repo.undiksha.ac.id/7936/>
- Yasa, I. K. (2021). Efektivitas materi interaktif dalam pembelajaran campuran pada SMK. *Jurnal Pendidikan dan Keterampilan Vokasi*, 3(2), 56–64.
- Yuliana, D. (2020). Pengaruh penggunaan media youtube terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Suboh Situbondo. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 10(2), 123-134.
- Zhang, D., Zhou, L., Briggs, R. O., & Nunamaker, J. F., Jr. (2006). Instructional video in e-learning: Assessing the impact of interactive video on learning effectiveness. *Information & Management*, 43(1), 15–27. <https://doi.org/10.1016/j.im.2005.01.004>