

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA

Rudiansyah¹, Ryan Permana², Vindo Feladi³

Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komputer

Fakultas Pendidikan MIPA dan Teknologi

IKIP PGRI Pontianak, Jalan Ampera No.88 Pontianak

¹ryanpermana.hidayat@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui: (1) Hasil belajar siswa sebelum diterapkan model pembelajaran berbasis *Blended Learning* pada materi menganalisis pembuatan *E-Book* di kelas X Multimedia 1 SMK Mandiri Pontianak; (2) Hasil belajar siswa sesudah diterapkan model pembelajaran *Blended Learning* pada materi menganalisis pembuatan *E-Book* di kelas X Multimedia 1 SMK Mandiri Pontianak; dan (3) Pengaruh sebelum dan sesudah model pembelajaran berbasis *Blended Learning* terhadap hasil belajar siswa pada materi menganalisis pembuatan *E-Book* di kelas X Multimedia 1 SMK Mandiri Pontianak. Penelitian ini menggunakan metode Eksperimen, bentuk penelitian ini adalah *Pre eksperimental design*, dengan rancangan *one group pretest-posttest design*. Hasil analisis data tersebut dilakukan uji statistik menggunakan uji-t berdasarkan perhitungan diperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_a yang menyatakan terdapat pengaruh model pembelajaran berbasis *blended learning* terhadap hasil belajar siswa di kelas X Multimedia 1 SMK Mandiri Pontianak. Hal ini menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Kata Kunci: *Blended Learning* dan Eksperimen

Abstract

The purpose of this study was to find out: (1) Student learning outcomes before the Blended Learning based learning model was applied in the material analyzing the making of E-Book in class X Multimedia 1 Pontianak Independent Vocational School; (2) Student learning outcomes after the Blended Learning learning model is applied in the material analyzing the making of E-Book in class X Multimedia 1 Pontianak Independent Vocational School; and (3) Influence before and after the Blended Learning based learning model on student learning outcomes in the material analyzing the making of E-Book in the Multimedia X class 1 of the Independent SMK in Pontianak. This study used the Experimental method, the form of this study was Pre experimental design, with the design of one group pretest-posttest design. The results of the data analysis carried out statistical tests using t-test based on calculations obtained significant value of $0,000 < 0,05$. Then it can be concluded that H_a stated that there is an influence of the model of the blended learning based learning model on student learning outcomes in the Multimedia X class 1 of the Pontianak Independent Vocational School. This shows a significant influence on student learning outcomes.

Keyword: *Blended Learning and Experiment*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana terpenting untuk mewujudkan kemajuan bangsa dan negara. Pendidikan yang bermutu akan menciptakan sumber daya

manusia yang berkualitas. Sistem pendidikan di Indonesia telah mengalami banyak perkembangan yang positif. Perkembangan tersebut terjadi karena adanya pembaharuan, sehingga didalam proses pembelajaran guru selalu ingin menemukan metode dan model baru yang dapat memberikan semangat belajar bagi semua siswa dalam pembelajaran. Pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa atau guru dengan memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada untuk mencapai suatu tujuan. Tujuan pembelajaran adalah tercapainya perubahan perilaku hasil belajar atau kompetensi pada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

Permasalahan yang terjadi SMK Mandiri Pontianak, dimana nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital masih dibawah nilai minimum yaitu 75. Rendahnya hasil nilai ulangan tengah semester siswa disebabkan oleh beberapa faktor, seperti cara mengajar guru, fasilitas yang kurang mendukung, cara penyampaian materi yang kurang bervariasi.

Salah satu model pembelajaran yang dapat mengatasi masalah tersebut adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Blended Learning* (BL). *Blended Learning* adalah suatu pendekatan yang fleksibel untuk merancang program yang mendukung campuran dari berbagai waktu dan tempat untuk belajar. Menurut Jordan (2004: 3) model *blended learning* pada dasarnya merupakan gabungan keunggulan pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka (*face to face learning*) dan secara virtual (*e-learning*). Pembelajaran *online* atau *e-learning* dalam *blended learning* menjadi perpanjangan alami dari pembelajaran model tatap muka (*face to face learning*). Selain itu menurut Jusoff dan Khodabandelou (2009: 82), *blended learning* bukan hanya mengurangi jarak yang selama ini ada diantara siswa dan guru namun juga meningkatkan interaksi diantara kedua belah pihak. Namun tahapan *blended learning* menurut Carman (2005:2) adalah: (1)*Live Event*; (2)*Self-Paced Learning*; (3)*Collaboration*; (4)*Assessment*; dan (5) *Performance Support Materials*

Blended Learning pada awalnya digunakan untuk menggambarkan mata pelajaran yang mencoba menggabungkan pembelajaran tatap muka. BL sebagai kombinasi karakteristik pembelajaran tradisional dan pembelajaran elektronik.

Menggabungkan aspek elektronik seperti berbasis web, *streaming video*, komunikasi audio *synchronous* dan *asynchronous* dengan pembelajaran tradisional “tatap muka”. Penggunaan aplikasi teknologi informasi (e-learning) sebagai media pembelajaran sudah semakin sering ditemui dalam pendidikan. Konsep *e-learning* tentunya memberi nuansa baru bagi proses pendidikan yang selama ini hanya bertumpu pada eksistensi guru. Menurut Clark & Mayer (2008: 10) bahwa *e-learning* adalah pembelajaran yang disajikan dengan bantuan komputer. E-learning memberi ilustrasi bahwa dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi, khususnya internet, pembelajaran menjadi lebih terbuka dan fleksibel, terjadi kapan saja, dimana saja dan dengan dan kepada siapa saja di lokasi mana saja (distributed), berbasis komunitas. Menurut Castle and McGuire (2010: 36), *e-learning* mampu meningkatkan pengalaman belajar sebab siswa dapat belajar dimanapun dan dalam kondisi apapun selama dirinya terhubung dengan internet tanpa harus mengikuti pembelajaran tatap muka (*face to face learning*).

METODE

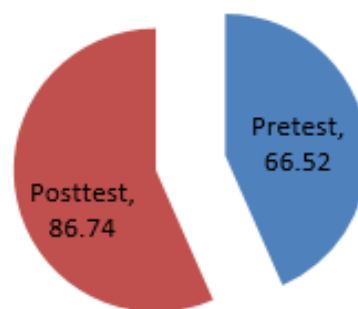
Metode dalam penelitian ini adalah eksperimen yaitu prosedur penelitian yang dilakukan untuk mengungkapkan hubungan sebab akibat dua variabel atau lebih dengan mengendalikan pengaruh variabel yang lain. Bentuk penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah bentuk *Pre-Eksperimental Design* karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Sedangkan rancangan penelitian ini adalah *one-group pretest-posttest design*. Pada rancangan ini terdapat *pretest* sebelum diberikan perlakuan dan *posttest* setelah diberikan perlakuan. Jadi hasil perlakuan lebih akurat karena dapat membandingkan hasil sebelum diberi perlakuan.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Populasi yang menjadi bahan penelitian adalah kelas X MM SMK Mandiri Pontianak yang terdiri dari 2 kelas yaitu kelas X MM 1, X MM 2. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas X

MM 1 sebanyak 23 di kelas eksperimen. Teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel adalah teknik *cluster random sampling*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Blended Learning* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital materi menganalisis pembuatan *e-book* siswa kelas X Multimedia 1 SMK Mandiri Pontianak. Adapun data variabel terikat dalam penelitian ini adalah data hasil belajar siswa. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah satu kelas, yaitu kelas XI Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) yang berjumlah 30 siswa dan terpilih sebagai kelas uji coba soal. Sampel dalam penelitian ini di tentukan dengan *cluster random sampling* dengan rancangan penelitian yaitu *one-grup pretest-posttest design*. Data penelitian yang diperoleh meliputi hasil belajar. Data tersebut dianalisis untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran berbasis *Blended Learning* terhadap hasil belajar siswa pada materi menganalisis pembuatan *E-Book* di kelas X Multimedia 1 SMK Mandiri Pontianak.



Gambar 1. Pretes dan Postes Kelas Eksperimen

Berdasarkan Gambar 1 dikatakan nilai *pretest* dan *posttest* terdapat selisih yaitu dimana nilai rata-rata *posttest* adalah 86,74 sedangkan *pretestnya* 66,52. Maka dapat disimpulkan bahwa siswa yang diberikan pembelajaran dengan menggunakan model *blended learning* mengalami peningkatan dari siswa yang belum diberikan pembelajaran *blended learning*.

Tahap awal dari proses penelitian yaitu membuat perangkat pembelajaran dan menyusun instrumen. Instrumen pada penelitian ini berupa soal-soal tes. Perangkat pembelajaran dan instrumen sebelum diuji cobakan terlebih dahulu di

validasi dua orang dosen Prodi TIK IKIP-PGRI Pontianak dan satu orang guru mata pelajaran SIMDIG. Setelah perangkat pembelajaran dan instrumen divalidasi dan dinyatakan layak, maka dilakukan uji coba soal kepada siswa kelas XI Rekaya Perangkat Lunak SMK Koperasi Pontianak. Uji instrumen menggunakan program *Microsoft Office Excel 2010*. Setelah dilakukan uji realibilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran pada soal uji coba terhitung valid, maka peneliti memilih 20 soal yang akan digunakan sebagai instrumen penelitian. Soal yang terpilih merupakan soal yang sudah valid, realibel, jumlah antara soal dengan kriteria sukar, sedang, mudah, seimbang, serta memiliki daya beda.

Tahap selanjutnya yaitu tahap pelaksanaan yang berlangsung dari tanggal 28 Maret 2019 sampai 1 April 2019 dengan 4 kali pertemuan dengan melibatkan 1 kelas sebagai sampel yaitu kelas X MM 1. Pertemuan pertama dan kedua memberikan *pre-test* kepada sampel. Pertemuan ketiga dan keempat yaitu proses pembelajaran di kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Blended Learning* dan memberikan *posttest* kepada sampel.

Berdasarkan hasil pengolahan data, terdapat rata-rata hasil belajar siswa yang signifikan dengan menggunakan model pembelajaran *Blended Learning*. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* siswa pada materi menganalisis pembuatan *E-Book*.

Diperoleh informasi bahwa rata-rata nilai *pretest* adalah 66,52 dengan standar deviasi 7,75, sedangkan rata-rata *posttest* kelas eksperimen adalah 86,74 dengan standar deviasi 5,56. Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* untuk melihat hasil belajar siswa yang telah dilaksanakan dalam penelitian ini, menunjukkan secara sederhana bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa.

Dari hasil uji tersebut, yang menggunakan aplikasi *SPSS 18* dapat diketahui bahwa pada data *pretest* nilai signifikansi $0,080 > \alpha = 0,05$ sehingga dapat dikatakan berdistribusi normal dan pada data *posttest* diketahui bahwa nilai signifikansi perhitungan $0,05 > \alpha = 0,05$ sehingga dapat dikatakan data *posttest* juga berdistribusi normal.

Adanya peningkatan hasil belajar siswa disebabkan memiliki kekuatan yaitu siswa dapat ikut berpartisipasi secara aktif di dalam kegiatan belajarnya, siswa

benar-benar dapat memahami suatu konsep, model ini memungkinkan sikap ilmiah seperti menimbulkan semangat ingin tahu dari para siswa model pembelajaran *blended learning* membatasi peneliti untuk menambah materi baru, bila ternyata siswa belum memahami materi yang sedang dipelajari.

Dari hasil penelitian dapat diketahui bahwa nilai rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yang cukup signifikan, dimana nilai rata-rata belajar *posttest* 86,74 lebih besar daripada nilai hasil belajar *pretest* 66,52. Sehingga model pembelajaran *blended learning* lebih mempengaruhi hasil belajar siswa dibandingkan dengan model lainnya. Dalam penelitian ini terlihat jelas bahwa model pembelajaran *blended learning* mampu memberikan perubahan hasil belajar pada siswa, sehingga model pembelajaran *blended learning* menjadi salah satu model pembelajaran jarak jauh yang dapat dilakukan guru untuk kegiatan pembelajaran guna menciptakan suasana belajar yang baru dengan memberikan kemudahan bagi siswa melalui pendidikan jarak jauh.

Melalui uji-t yang dilakukan, terdapat perbedaan yang signifikan artinya perbedaan itu dikarenakan perlakuan dengan model pembelajaran *blended learning*. Dengan taraf signifikan $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pemberian model pembelajaran *Blended Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di kelas X Multimedia 1 SMK Mandiri Pontianak pada materi menganalisis pembuatan *E-Book*. Pengaruh hasil belajar siswa dapat dicapai dengan menerapkan beberapa tahap-tahapan yang ada pada model pembelajaran *Blended Learning*, yaitu : (1) *Live Event*, pembelajaran langsung atau tatap muka secara sinkronous dalam waktu dan tempat yang sama ataupun waktu sama tapi tempat berbeda. Pembelajaran langsung dapat dilakukan pada saat di dalam kelas sehingga waktu dan tempat proses belajar mengajar antara siswa dan guru terjadi secara langsung. Sedangkan pembelajaran tatap muka secara sinkronous terjadi pada saat waktu yang bersamaan namun tempat yang berbeda contohnya, guru yang berada di kantor memantau siswa yang sedang mengerjakan kuis pada aplikasi edmodo; (2) *Self-Paced Learning*, yaitu mengkombinasikan dengan pembelajaran mandiri (*self-*

paced learning) yang memungkinkan peserta belajar kapan saja, dimana saja secara *online*. Guru dmemberikan kuis kepada siswa melalui aplikasi edmodo dan siswa tersebut dapat menngerjakan kuis pada saat dirumah

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengolahan data dapat disimpulkan secara umum bahwa pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Blended Learning* pada materi menganalisis pembuatan *E-Book* di kelas X Multimedia 1 SMK Mandiri Pontianak tergolong baik, karena terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Blended Learning* lebih baik dari pada hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran konvesional. Secara khusus dapat disimpulkan dalam beberapa hal sebagai berikut :

1. Rata – rata hasil belajar siswa sebelum diterapkan model pembelajaran *Blended Learning* pada materi menganalisis pembuatan *E-Book* di kelas X Multimedia 1 SMK Mandiri Pontianak adalah 66,52 dengan standar deviasi 7,75.
2. Rata- rata hasil belajar siswa sesudah diterapkan model pembelajaran *Blended Learning* pada materi menganalisis pembuatan *E-Book* di kelas X Multimedia 1 SMK Mandiri Pontianak adalah 86,74 dengan standar deviasi 5,96.
3. Terdapat pengaruh hasil belajar siswa sesudah diajarkan dengan model pembelajaran *Blended Learning* pada materi menganalisis pembuatan *E-Book* di kelas X Multimedia 1 SMK Mandiri Pontianak.

DAFTAR PUSTAKA

- Castle, S. R., & McGuire, C. (2010). An Analysis of Student Self-Assessment of Online, Blended, and Face-to-Face Learning Environments: Implications for Sustainable Education Delivery. *International Education Studies*, 3(3), 36–40. <https://doi.org/10.5539/ies.v3n3p36>
- Carman, J. (2005). Blended Learning design: Five key ingredients, diunduh 20 Maret 2011, dari. *PENGARUH MODEL BLENDED LEARNING TERHADAP MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR SISWA SMK*, 2.
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2008). *e-Learning and the Science of Instruction*. San Francisco: John Wiley & Sons, Inc.

Jordan. M. 2004 *Mengelola Pelatihan Partisipatif*, Media Pelatihan. Jakarta.

Jusoff, K. & Khodabandelou, R. 2009. Preliminary Study On The Role Of Social Presence In Blended Learning Environment In Higher Education. *Journal of International Education Studies.*, vol 2 no 4, 82.