

MONOGRAF

HUBUNGAN PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA

Dr. Riinawati, M.Pd.



MONOGRAF
HUBUNGAN PENGGUNAAN MODEL
PEMBELAJARAN BLANDED LEARNING
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA

ISBN : 978-623-97816-1-3

Cetakan 1, 2020

Penulis

Dr. Riinawati, M.Pd.

Tata Letak Isi & Layout

Usman Jayadi

Penerbit

CV. KANHAYA KARYA

Jl. Melati Raya VIII No.2 BTN Rembiga,

Kota Mataram, NTB

WA: 081238426727

Email: lafadzjava@gmail.com

Website: www.publishing.my.id

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim, dengan Asma Allah yang Maha Pemurah lagi Maha Pengasih, dengan mengucapkan dan menuliskan ayat pertama surah Al-Fatihah ini, saya awali penulisan buku ini.

Aalhamdulillahirobbil ‘alamin, segala puji bagi Allah, dengan menyebut dan menuliskan ayat kedua surah Al-Fatihah ini, saya bersyukur kepada Allah SWT atas limpahan karunia iman, islam, ihsan, akhlaqul karimah, kesehatan, dan kesempatan kepada saya. Teriring doa, agar limpahan dan karunia Allah SWT selalu mengalir pada diri kita semua termasuk saya dan keluarga saya. Allahumma aamiin.

Buku ini bertujuan untuk mengetahui hubungan penggunaan model pembelajaran blended learning terhadap hasil belajar matematika siswa di SDN Padang Panjar Kabupaten Banjar. Buku ini juga bertujuan untuk memberi sedikit pencerahan bagi pembaca dan pemerhati penelitian pendidikan.

Akhir kata, semoga buku ini bermakna bagi perkembangan penelitian pada umumnya, dan penelitian pendidikan pada khususnya. Semoga buku ini bermanfaat bagi pembaca dan pemerhati penelitian pendidikan.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI	iv
PENDAHULUAN	1
Rumusan Masalah	5
Tujuan.....	6
Metodologi	7
A. Tempat Penelitian.....	7
B. Objek dan Subjek Penelitian.....	7
C. Populasi dan Sampel.....	8
D. Metode Penelitian	10
E. Alat Penggali Data.....	11
F. Pengolahan Data.....	13
G. Analisis Data	14
H. Cara Penarikan Kesimpulan	15
TINJAUAN PUSTAKA.....	17
1. Analisis Teoritis.....	17
2. <i>Blended Learning</i>	17
a. Pengertian	17
b. Tujuan	21
c. Keuntungan atau Manfaat.....	24
d. Hasil Belajar Peserta Didik.....	25
PEMBAHASAN.....	39
SIMPULAN.....	41
DAFTAR PUSTAKA.....	42

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana guna mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran secara aktif untuk mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki kecerdasan spiritual keagamaan, pengendalian diri, dan semua keterampilan yang dibutuhkan untuk dirinya masyarakat, bangsa dan Negara, dimana hal tersebut secara tersirat sudah menjadi tujuan pendidikan itu sendiri. Ramadhani & Fuady (2020:103) menyatakan bahwa pendidikan merupakan sarana penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) dalam menjamin keberlangsungan pembangunan suatu bangsa. dalam dunia pendidikan hasil belajar memengaruhi prestasi akademik sekolah dan juga memengaruhi prestasi siswa dalam jenjang pendidikan berikutnya.

Purwanto (2011 : 46) hasil belajar adalah perubahan perilaku peserta didik akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena peserta didik sudah mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. dalam domain kognitif, afektif dan psikomotorik, didalam domain kognitif diklasifikasikan menjadi kemampuan hapalan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi, dalam domain afektif hasil belajar meliputi level penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi, dan karakterisasi. Sedangkan domain psikomotorik terdiri dari level persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks dan kreativitas.

Terkait dengan faktor-faktor yang ada, peran guru sangat berhubungan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Karena dari hasil pengamatan pada peserta didik kelas V di SDN Padang Panjang Kabupaten Banjar pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung

peserta didik banyak yang tidak serius dalam memperhatikan pembelajaran dan asik dengan kegiatan mereka masing-masing, sehingga banyak dari siswa yang berada didalam kelas hanya membuat kegaduhan, misalnya mereka mengobrol dengan teman, bermain, bahkan ribut sendiri didalam kelas. Adapun kendala yang dialami saat melakukan pembelajaran secara online membuat banyak sekali perubahan, baik dari segi metode pembelajaran maupun dari segi penilaian. Hal ini juga tentunya memiliki banyak kendala yang dialami oleh guru maupun siswanya. Selama menjalani proses pembelajaran online, banyak para siswa yang mengalami kesulitan ketika melakukan pembelajaran secara online. diantaranya yaitu susah mengakses internet yang kurang memadai merupakan salah satu kendala yang cukup banyak dialami bagi para siswa ketika melakukan pembelajaran secara online. salah satu faktornya adalah ketersediaan sinyal yang kurang bagus diberbagai daerah, terlebih bagi siswa yang berada didaerah pedalaman yang masih susah sinyal. Kouta merupakan sumber masalah berikutnya, dimana jika tidak menggunakan wifi dirumahnya, maka siswa harus mengeluarkan uang lebih untuk membeli kuota internet. Pembelian kuota internet memiliki kendala apabila orang tua dari siswa tersebut sedang kesusahan, sehingga siswa kesulitan juga untuk membeli kuota internet. Proses untuk mengikuti pembelajaran secara online pun menjadi terkendala dan siswa menjadi tidak bisa fokus mengikuti pembelajaran jika sinyal terganggu akibat cuaca buruk dan lain sebagainya.

Sulit memahami materi akibat akses internet yang mengalami gangguan, maka proses pembelajaran pun menjadi terganggu, sehingga pemahaman siswa terhadap materi pun mengalami kesulitan. Jika siswa ketika belajar secara tatap muka langsung saja belum paham, apalagi jika

belajar yang dilakukan dengan sistem online. Maka dari itu, siswa harus inisiatif belajar mandiri dan juga mencari sumber-sumber lain diinternet untuk menambah pemahaman terhadap materi yang diajarkan. Belajar secara online ternyata tidak membuat siswa senang, tetapi malah sebaliknya. Siswa tidak suka belajar online karena guru lebih banyak memberikan tugas tetapi minim penjelasan dan juga materi.

Rasa malas dan sulit berkonsentrasi, belajar secara online justru malah menambah rasa malas dan juga sulit untuk berkonsentrasi bagi siswa. Selain karena sudah pusing sama tugas-tugas yang diberikan, siswa juga menjadi lebih banyak waktu untuk bermain gawai. Seperti bermain game dan youtube dibandingkan dengan belajar. Akibatnya muncul rasa malas yang sangat susah untuk dilawan dan juga sulitnya berkonsentrasi ketika belajar, terlebih ketika guru malah sering memberikan banyak tugas yang malah akan membuat siswa semakin bosan dan stress ketika belajar. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik, kreativitas dan menyenangkan agar nantinya mereka memiliki hasil belajar yang memuaskan.

Berdasarkan hasil observasi pada peserta didik kelas V di SDN Padang Panjang Kabupaten Banjar, sikap peserta didik tentang cara guru mengajar dengan penggunaan media pembelajaran masih kurang baik karena disebabkan oleh kurangnya variasi dalam kegiatan mengajar sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Padahal apabila guru bersedia menggunakan cara mengajar dengan strategi pendekatan dengan alat bantu pembelajaran yang lebih bervariasi maka peserta didik akan memiliki sikap yang positif terhadap cara mengajar gurunya sehingga diharapkan peserta didik menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Untuk itu guru bisa menentukan cara

mengajar dengan strategi pendekatan dan alat bantu pembelajaran yang tepat agar peserta didik lebih mudah menerima materi pembelajaran dan tidak cepat jenuh sehingga hasil belajar siswa akan meningkat.

Strategi pembelajaran khusus diperlukan untuk mempermudah siswa dalam memahami mata pelajaran matematika, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dan mempermudah proses belajar mengajar dengan memanfaatkan teknologi informasi adalah blended learning. (Izzudin, 2012 : 14). Blended learning adalah kombinasi karakteristik pembelajaran tradisional dan lingkungan pembelajaran elektronik. Blended learning menggabungkan aspek pembelajaran berbasis web (internet) dengan pembelajaran tradisional “tatap muka” (Sjukur, 2012 : 4). Penerapan blended learning diharapkan peserta didik agar dapat memahami materi dengan lebih baik dan lebih aktif lagi dalam mengikuti pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian yang berjudul ”Hubungan Penggunaan Model Pembelajaran Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SDN Padang Panjang Kabupaten Banjar”.

RUMUSAN MASALAH

Pembahasan dalam buku ini akan difokuskan pada permasalahan berikut :

1. Bagaimanakah hubungan penggunaan model pembelajaran Blended learning di SDN Padang Panjang Kabupaten Banjar?
2. Apa saja kesulitan dalam hubungan penggunaan model pembelajaran Blended learning di SDN Padang Panjang Kabupaten Banjar?
3. Bagaimanakah hubungan penggunaan model pembelajaran Blended learning terhadap hasil belajar matematika peserta didik di SDN Padang Panjang Kabupaten Banjar?

TUJUAN PENELITIAN

Boleh jadi, buku ini sangat diperlukan oleh para pembaca dan pemerhati peneliti, khususnya bagi calon peneliti dan peneliti muda di bidang pendidikan. Oleh karena itu, buku ini sangat diperlukan untuk :

1. Mengetahui hubungan penggunaan model pembelajaran Blended learning di SDN Padang Panjang Kabupaten Banjar
2. Mengetahui kesulitan dalam hubungan penggunaan model pembelajaran Blended learning di SDN Padang Panjang Kabupaten Banjar Kabupaten Banjar.
3. Mengetahui hubungan penggunaan model pembelajaran Blended learning terhadap hasil belajar matematika siswa di SDN Padang Panjang Kabupaten Banjar Kabupaten Banjar.

METODOLOGI

A. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan bertepatan di SDN Padang Panjang yang beralamatkan di Desa Padang Panjang, Kecamatan Karang Intan, Kabupaten Banjar, Provinsi Kalimantan Selatan.

B. Objek dan Subjek Penelitian

1. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah variabel atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian (Arikunto, 2018). Sedangkan menurut Sugiyono (2017:39) objek penelitian adalah suatu petunjuk atau ciri atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditekan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Berdasarkan definisi di atas, yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah hubungan penggunaan model pembelajaran blended learning terhadap hasil belajar peserta didik di SDN Padang Panjang Kabupaten Banjar.

2. Subjek Penelitian

Menurut Arikunto (2016), subjek penelitian adalah batasan penelitian dimana peneliti bisa menentukannya dengan benda, hal atau orang untuk melekatnya variabel penelitian. Subjek penelitian adalah suatu yang menjadi pelaku dalam suatu penelitian, yang menjadi subyek dalam penelitian ini adalah peserta didik di SDN Padang Panjang Kecamatan Karang Intan Kabupaten Banjar.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi merupakan seluruh data yang menjadi perhatian peneliti dalam ruang lingkup dan waktu yang ditentukan. Menurut Sugiyono (2017:117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Berdasarkan penjelasan di atas, yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas I sampai kelas VI di SDN Padang Panjang Kabupaten Banjar tahun ajaran 2020/2021 sebanyak 118 orang.

Tabel. 1

Jumlah Populasi peserta didik di SDN Padang Panjang
Kabupaten Banjar Tahun Ajaran 2020/2021

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1.	I	7	5	12
2.	II	9	8	17
3.	III	8	12	20
4.	IV	4	13	17
5.	V	17	13	30
6.	VI	11	11	22
Jumlah		44	58	102

2. Sampel Penelitian

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2016:81).

Pengambilan sampel harus menggambarkan keadaan populasi yang sesungguhnya atau dapat juga dikatakan sampel harus mewakili populasi, peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu. Oleh karena itu peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi.

Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu atau secara sengaja (Sugiyono, 2016:85). Maksudnya, peneliti menetapkan sendiri sampel yang diambil tidak secara acak, tetapi ditentukan sendiri oleh peneliti. Alasan mengapa peneliti ini menggunakan teknik *purposive sampling* karena peneliti berpendapat bahwa tidak semua sampel memiliki kriteria yang sesuai dengan fenomena yang diteliti. Oleh karena itu, peneliti memilih teknik *purposive sampling* yang menetapkan pertimbangan-pertimbangan atau kriteria-kriteria tertentu yang harus dipenuhi oleh sampel-sampel yang digunakan dalam penelitian ini, dimana penelitian ini bertujuan untuk meneliti tentang hubungan penggunaan model pembelajaran *blended learning* terhadap hasil belajar peserta didik di SDN Padang Pajang Kabupaten Banjar, yang jumlah populasinya sebanyak 118 orang dari kelas I sampai kelas VI.

Adapun sampel penelitian adalah peserta didik kelas V di SDN Padang Pajang Kabupaten Banjar dengan jumlah peserta didik sebanyak 14 orang. Hal tersebut dikarenakan melalui pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti

selama penelitian yang sering menggunakan pembelajaran *blended learning* adalah kelas V di SDN Padang Pajang Kabupaten Banjar.

Tabel. 2

Jumlah Sampel Penelitian

No.	Peserta Didik Kelas V		Jumlah
	Laki-Laki	Perempuan	
1.	17	13	30

D. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara ilmiah yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitiannya. Menurut Sugiyono (2017) Metode penelitian adalah cara ilmiah untuk memperoleh data yang valid sesuai dengan tujuan yang dapat dibuktikan untuk memecahkan masalah ataupun mengantisipasi masalah-masalah kedepannya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif kuantitatif.

Menurut Arikunto (2010:143) deskriptif kuantitatif dengan teknik kolerasi maka membuat deskriptif tentang situasi keadaan, kejadian yang mendapatkan makna dan implikasinya, kemudian diketahui dengan mendektesi sejauh mana relasi-relasi pada suatu faktor yang berkaitan dengan suatu faktor atau lebih faktor lain, sehingga dengan demikian diketahui tinggi rendahnya pengaruh.

E. Alat Penggali Data

Pengumpulan suatu data yang perlu dilakukan dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik sebagai berikut:

1. Observasi

Menurut Sutrisno Hadi, dalam Sugiyono (2017:203) observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Peninjauan secara cermat merupakan pengertian observasi yang menggunakan pedoman pengamatan. Fungsi observasi untuk mendapatkan informasi dari objek yang diamati berupa data, skor atau nilai.

Penelitian ini observasi digunakan untuk mengukur tingkat keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran *online* maupun *offline*, observasi dilakukan dengan mengamati keterlibatan peserta didik selama mengikuti pembelajaran secara langsung maupun tidak langsung.

2. Angket

Menurut Sugiyono (2017:199) angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket tertutup yaitu dengan pertanyaan serta menyediakan jawaban, sehingga responden bisa memberikan jawaban dengan cara memberi tanda ceklis (√).

Penelitian ini, angket sebagai penggali data utama, yang berupa sejumlah pertanyaan yang disusun sedemikian rupa

degan dilengkapi alternatif jawaban sehingga responden hanya perlu memilih.

Tabel. 3

Kisi – Kisi Penyusunan Angket

No.	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Item	
				No Item	Jumlah Item
1.	Pembelajaran <i>blended learning</i>	Hubungan penggunaan model pembelajaran <i>blended learning</i>	Ketertarikan dengan model pembelajaran <i>blended learning</i> , sehingga mempermudah dalam belajar matematika	1, 2, 3, 4, 5 dan 6	6
2.	Hasil belajar matematika peserta didik	Hubungan penggunaan pembelajaran <i>blended learning</i> terhadap hasil belajar matematika peserta didik	Seberapa efektif kegiatan pembelajaran menggunakan <i>blended learning</i>	7, 8, 9, 10, 11 dan 12	6

3. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2013:240) dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlaku. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumentasi yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan (*life historis*), ceritera, biografi, peraturan, dan kebijakan. Dokumentasi yang berbentuk gambar misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain. Dokumentasi yang berbentuk karya misalnya karya seni, yang dapat berupa gambar, patung, film dan lain-lain.

Penelitian ini data yang digali menggunakan dokumentasi adalah nilai hasil belajar matematika yang terdapat dalam raport siswa.

F. Pengolahan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti berupa angket. Angket adalah pengumpulan data dengan cara membagikan beberapa pertanyaan tertulis kepada responden. Diharapkan dengan memberikan beberapa pertanyaan tertulis tersebut kepada responden dapat memperoleh gambaran yang akurat dan lengkap dari subjek penelitian.

1. Uji Validitas Data

Validitas berasal dari bahasa Inggris *validaty* yang berarti keabsahan. Dalam penelitian keabsahan sering dikaitkan dengan instrumen atau alat ukur. Uji validitas adalah suatu alat ukur yang digunakan untuk menunjukkan sejauh mana alat ukur yang digunakan dalam mengukur apa yang akan diukur.

Menurut Sugiyono (2017) untuk dapat menguji suatu ke validitasan data dapat dilakukan dengan cara mengkorelasikan antara per skor butir soal dengan jumlah total skornya.

2. Uji Reabilitas

Menurut Sugiyono (2005) Reliabilitas berasal dari kata *reliable* yang berarti dapat dipercaya, konsisten, kestabilan, dan keandalan. Reabilitas adalah bermacam serangkaian atau pengukuran yang dapat dilakukan dengan alat ukur dan dilakukan secara berulang.

1) Penyusunan dan penghitungan data

Penyusunan dan penghitungan data dilakukan secara manual dengan menggunakan alat bantu berupa komputer.

2) Tabulasi data

Tabulasi data yaitu menyusun dan memasukan data ke dalam tabel dan menghitung presentasi jawaban yang ada.

G. Analisis Data

Analisis data adalah sebuah proses pemeriksaan, pembersihan, transformasi dan pemodelan data dengan tujuan menemukan informasi yang berguna, menginformasikan kesimpulan dan mendukung pengambilan keputusan. Dengan kegiatan menganalisis sebuah data tersebut, seseorang akan dengan mudah mengolah data menjadi sumber informasi baru yang akurat dan juga terpercaya. Pada teknik analisis data, Peneliti disini akan menggunakan analisis korelasi, untuk mengetahui hubungan dan membuktikan hipotesis, bila data

hubungan dua variabel keduanya berbentuk interval dan sumber data dari dua variabel atau lebih maka bentuknya adalah sama.

Model analisis korelasi yang digunakan pada penelitian ini adalah Korelasi Product Moment sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\}\{N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

Arikunto, (2013 : 317)

Keterangan :

- r_{xy} = Koefisien validitas
- N = Jumlah sampel
- Σx = Jumlah skor X (pertanyaan/angket)
- Σy = Jumlah skor Y (skor total)
- ΣX^2 = Jumlah Kuadrat skor X
- ΣY^2 = Jumlah Kuadrat skor Y
- ΣXY = Jumlah perkalian skor X dan Y

Untuk mengukur Realiabilitas disini peneliti menggunakan rumus spearman brown yaitu :

$$r_i = \frac{2r_b}{1+r_b}$$

(Sugiyono, 2017:359)

Keterangan :

- r_i = Reliabilitas internal seluruh instrumen
- r_b = Korelasi produk moment antara belahan pertama dan kedua

H. Cara Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan penilaian apakah sebuah hipotesis yang diajukan itu ditolak atau diterima. Jika

dalam proses pengujian terdapat bukti yang cukup untuk mendukung hipotesis, maka hipotesis itu diterima. Teknik analisis data merupakan salah satu cara yang digunakan untuk mengolah data penelitian ini guna untuk memperoleh satu kesimpulan. oleh karena itu, cara penarikan kesimpulan dan untuk menjawab tujuan penelitian tentang hubungan penggunaan pembelajaran *blended learning* terhadap hasil belajar matematika di SDN Padang Panjang Kabupaten Banjar sebagai berikut:

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan taraf signifikan 5%, maka hipotesis alternatif

H_a : Ada hubungan penggunaan model pembelajaran *blended learning* terhadap hasil belajar matematika siswa di SDN Padang Panjang Kabupaten Banjar, diterima.

H_o : Tidak ada hubunngan penggunaan model pembelajaran *blended learning* terhadap hasil belajar matematika siswa di SDN Padang Panjang Kabupaten Banjar, ditolak.

TINJAUAN PUSTAKA

1. Analisis Teoritis

Sebelum melaksanakan penelitian maka peneliti perlu mengetahui dan mengkaji teori yang sudah dikemukakan oleh para ahli terdahulu. Kajian teori merupakan deskripsi atau tinjauan mengenai pengertian dan hakekat aspek-aspek yang terdapat atau yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan. Kajian yang dibahas diantaranya yaitu kajian tentang belajar, blended learning, hasil belajar peserta didik, hubungan penggunaan model pembelajaran blended learning terhadap hasil belajar siswa.

2. *Blended Learning*

a. Pengertian

Secara etimologi istilah Blended learning terdiri dari dua kata yaitu Blended yang berarti campuran dan Learning yang berarti pembelajaran. Dengan demikian sepintas lalu blended learning mengandung makna pola pembelajaran yang mengandung unsur pencampuran atau penggabungan antar satu pola dengan pola yang lainnya dalam pembelajaran. Mosa dalam kumar (2006) menyampaikan bahwa yang dicampurkan dalam blended learning yaitu dua unsur utama, yakni pembelajaran dikelas (classroom lesson) dengan online learning.

Menurut Driscoll (2002) Blended learning merupakan pembelajaran yang mengkombinasikan atau menggabungkan berbagai teknologi berbasis web, untuk

mencapai tujuan pendidikan. Thorne (2013) mendefinisikan blended learning sebagai campuran dari teknologi elearning dan multimedia, seperti video streaming, virtual class, animasi teks online yang dikombinasikan dengan bentuk-bentuk tradisional pelatihan di kelas.

Sementara Graham (2005) menyebutkan blended learning secara lebih sederhana sebagai pembelajaran yang mengkombinasikan antara pembelajaran online dengan face-to-face (pembelajaran tatap muka). Blended learning yaitu metode pembelajaran yang memadukan pertemuan tatap muka dengan materi online secara harmonis. Perpaduan antara pembelajaran konvensional dimana pendidik dan peserta bertemu langsung dengan pembelajaran secara online yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Adapun bentuk lain dari blended learning adalah pertemuan virtual antara pendidik dengan peserta didik. Dimana antara pendidik dan peserta didik mungkin saja berbeda di dua tempat yang berbeda, namun bisa saling memberi feedback, bertanya atau menjawab. Semuanya dilakukan secara real team.

Menurut Semler (2005) “Blended learning combines the best aspects of online learning, structured face-to-face activities, and real world practice. Online learning systems, classroom training, and on-the-job experience have major drawbacks by themselves. The blended learning approach uses the strengths of each to counter the others’ weaknesses.”

Menurut Mac Donald (2008) istilah blended learning biasanya berasosiasi dengan memasukkan media online pada pembelajaran, sementara pada saat yang sama juga bisa dilakukan pembelajaran tatap muka dengan cara konvensional. Cara ini dilakukan untuk mendukung pemahaman pembelajaran terhadap tujuan dari pembelajaran. Misalnya dengan menggabungkan penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran dan sebagai sumber belajar. Sebagai media pembelajaran akan melakukan pembelajaran synchronous (pembelajaran online atau jarak jauh yang terjadi secara waktu nyata) seperti penggunaan dalam proses pembelajaran berupa teks dan audio, dan sebagai sumber belajar dengan melakukan pembelajaran asynchronous (terjadi melalui saluran online tanpa interaksi waktu nyata) seperti penggunaan e-mail, forum diskusi, dan web pembelajaran.

Pembelajaran berbasis blended learning mulai berkembang pada tahun 2000 dan sekarang banyak digunakan di kalangan perguruan tinggi dan dunia pelatihan, dengan menggunakan pembelajaran blended learning semua sumber belajar dapat memfasilitasi kegiatan pembelajaran yang ingin dikembangkan. Blended learning dapat menggabungkan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran berbasis komputer. Artinya, pembelajaran yang menggunakan teknologi dengan kombinasi sumber-sumber belajar tatap muka dengan pengajar maupun yang dimuat dalam media komputer, telepon seluler atau gawai, televisi, radio dan media

elektronik lainnya. Guru dan peserta didik bekerja sama dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan teori di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Blended learning adalah pembelajaran kombinasi atau campuran dari pembelajaran tatap muka dan pembelajaran berbasis computer, dengan menggunakan pembelajaran blended learning semua sumber belajar dapat memfasilitasi kegiatan pembelajaran yang ingin dikembangkan.

Dalam prakteknya “pembelajaran campuran” merupakan pembelajaran gabungan antara daring (online, e-learning) dengan luring (offline, tatap muka, di kelas). Dengan pembelajaran daring guru bisa memberikan materi kapan saja kepada siswa. Sementara pembelajaran luring guru bisa memberikan rasa dan perhatian kepada siswa secara langsung.

Meskipun blended learning bukanlah satu-satunya solusi untuk menanggapi dinamisnya pendidikan. Namun Christensen Institute menguraikan 4 model berbeda dari pembelajaran ini, berikut di antaranya:

a) Rotation Model

Pada model ini, pembelajaran akan dilakukan secara bergantian antara pembelajaran online dan pembelajaran di kelas, baik dengan jadwal tetap atau atas kebijakan guru. Pada model ini, sebagian besar pembelajaran masih berlangsung di sekolah. Bisa dikatakan pada model ini pembelajaran online dilakukan untuk suplemen atau tambahan.

b) Flex Model

Di sini pembelajaran online akan menjadi landasan utamanya dan pembelajaran di kelas akan mengikuti jadwal yang disesuaikan. Ini mirip dengan model rotasi, di mana siswa masih menghabiskan waktu sebagian besar pembelajaran di sekolah, namun pada model ini setiap kelas akan dibagi menjadi komponen online dan offline.

c) A La Carte Model

Pada model ini seorang siswa bisa mengambil salah satu atau lebih pembelajaran online selain pembelajaran langsung di kelas. Tidak seperti pembelajaran online penuh waktu, pada model ini siswa bisa memilih pembelajaran online atau di sekolah sesuai dengan keinginan mereka.

d) Enriched Virtual Model

Pada model ini pembelajaran akan dibagi antara komponen online dan offline. Meskipun waktu tatap muka diperlukan antara siswa dan guru, dalam model ini siswa tidak perlu datang ke sekolah setiap hari.

b. Tujuan

Tujuan utama blended learning adalah memberikan kesempatan kepada peserta didik agar dapat belajar mandiri, berkelanjutan, dan berkembang, sehingga belajar akan menjadi lebih efektif, efisien, dan lebih menarik. Proses pembelajaran blended learning menggunakan pembelajaran secara online antara guru dan peserta didik bisa melalui video atau percakapan, dimana guru dan

peserta didik berada di tempat yang berbeda, tetapi masih melakukan percakapan, menyampaikan materi, tanya jawab dan prosesnya semua dilaksanakan pada satu waktu atau real time.

Menurut Pradnyana (2013), tujuan dari pembelajaran blended learning adalah:

- 1) Membantu peserta didik untuk berkembang lebih baik di dalam proses belajar, sesuai dengan gaya belajar dan preferensi dalam belajar
- 2) Menyediakan peluang yang praktis realistik bagi pendidik dan peserta didik untuk pembelajaran secara mandiri, bermanfaat, dan terus berkembang
- 3) Peningkatan penjadwalan fleksibilitas bagi peserta didik, dengan menggabungkan aspek terbaik dari tatap muka dan instruksi online
- 4) Kelas tatap muka dapat digunakan untuk melibatkan para peserta didik dalam pengalaman interaktif. Sedangkan porsi online memberikan peserta didik dengan konten multimedia yang kaya akan pengetahuan pada setiap saat, dan di mana saja selama peserta didik memiliki akses Internet
- 5) Mengatasi masalah pembelajaran yang membutuhkan penyelesaian melalui penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi.

Profesor Mc. Ginnis dalam artikelnya yang berjudul “Building A Successful Blended Learning Strategy”, menyarankan ada 6 hal yang perlu diperhatikan ketika melaksanakan pembelajaran blended learning 6 hal

tersebut adalah sebagai berikut :

- 1) Penyampaian bahan ajar dan penyampaian pesan-pesan yang lain harus secara konsisten.
- 2) Pelaksanaan pembelajaran blended learning harus dilakukan dengan serius, karena hal ini akan mendorong peserta didik agar cepat menyesuaikan diri dan mandiri dengan sistem pembelajaran jarak jauh.
- 3) Materi pembelajaran yang diberikan harus selalu update (mengalami pembaruan) baik dari segi formatnya maupun ketersediaan bahan ajar yang memenuhi kaidah bahan ajar mandiri seperti yang biasanya digunakan dalam pembelajaran jarak jauh.
- 4) Alokasi waktu dimulai dengan formula awal 75:25 dalam artian bahwa 75% waktu digunakan untuk kegiatan online dan 25% waktu digunakan untuk kegiatan tatap muka.
- 5) Alokasi waktu tatap muka sebesar 25% dapat digunakan untuk mereka yang tertinggal, namun jika tidak memungkinkan (misalnya sebagian besar dari peserta didik menghendaki pembelajaran tatap muka) maka waktu yang tersedia sebesar 25% tersebut dapat digunakan untuk menyelesaikan kesulitan-kesulitan peserta didik dalam memahami isi materi pembelajaran.
- 6) Pembelajaran blended learning diperlukan kepemimpinan yang mempunyai waktu dan perhatian untuk terus berupaya bagaimana cara

meningkatkan kualitas pembelajaran.

c. Keuntungan atau Manfaat

Berdasarkan perkembangan teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran, metode pembelajaran tunggal tidak ada yang ideal untuk semua jenis pembelajaran, karena setiap teknologi memiliki keunggulan masing-masing untuk tujuan belajar tertentu dan karakteristik bidang tertentu. Begitu juga metode pembelajaran untuk peserta didik di sekolah dasar dapat efektif, tetapi tidak untuk di kalangan mahasiswa, dan sebaliknya metode pembelajaran di kalangan mahasiswa dapat efektif, tetapi tidak untuk peserta didik di sekolah dasar. Oleh karena itu diperlukan metode yang berbeda untuk karakteristik peserta didik yang berbeda pula. Pendekatan blended learning adalah pilihan yang tepat untuk memenuhi kebutuhan belajar dengan berbagai karakteristik siswa atau orang yang belajar.

Kegiatan pembelajaran, blended learning adalah metode yang paling tepat digunakan untuk menangani kebutuhan belajar dengan cara yang paling efektif, efisien, dan memiliki daya tarik yang tinggi. Keuntungan yang dapat diperoleh dari penggunaan metode pembelajaran blended learning adalah sebagai berikut :

- 1) Memperluas jangkauan pembelajaran
- 2) Kemudahan implementasi
- 3) Efisien biaya
- 4) Hasil yang optimal
- 5) Menyesuaikan berbagai kebutuhan pembelajaran

6) Meningkatkan daya tarik pembelajaran.

Selain itu, terdapat beberapa manfaat bila mengimplementasikan model pembelajaran blended learning, yakni:

- a) Aktivitas pembelajaran bisa dilakukan di lain tempat sehingga waktu bisa lebih efisien.
- b) Dapat memudahkan dalam aktivitas pembelajaran, karena dengan pembelajaran ini siswa bisa lebih ceria dan hemat tenaga.
- c) Anggaran untuk tugas bisa lebih hemat, karena dalam aktivitasnya siswa bisa menghemat kertas untuk tugas laporan fisik dan bisa menghemat perjalanan ke lokasi kelas.

Berdasarkan tujuan dan kegunaannya pembelajaran blended learning adalah membuat pembelajaran menjadi lebih efisien sehingga membuat siswa bersemangat dalam belajar.

d. Hasil Belajar Peserta Didik

1) Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan tujuan yang akan dicapai dari suatu kegiatan pembelajaran. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Peserta didik yang berhasil dalam belajar adalah peserta didik yang berhasil menguasai kompetensi yang diharapkan. Parta (2011) berpendapat sama bahwa hasil belajar yang dicapai peserta didik dapat dikelompokkan dalam tiga kategori, yaitu domain koognitif, afektif, dan psikomotor.

Menurut Hamalik hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu. Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil maksimum yang telah dicapai oleh seseorang siswa setelah mengalami proses belajar mengajar dalam mempelajari materi pelajaran tertentu. Hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, akan tetapi dapat berupa perubahan, penalaran, kedisiplinan, keterampilan dan lain sebagainya yang menuju pada perubahan positif.

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Nana Sudjana (2009: 3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dimiyati dan Mudjiono (2006: 3-4) juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

Secara lebih terperinci dapat dijelaskan sebagai berikut.

a. Domain kognitif terdiri dari:

Adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Segala upaya yang menyangkup aktivitas otak adalah termasuk ranah kognitif Pengetahuan (knowledge), pemahaman (comprehension), aplikasi atau penggunaan prinsip atau metode pada situasi yang baru, analisis, sintesis, dan evaluasi.

- b. Domain kemampuan sikap (affective) terdiri dari menerima atau memperhatikan, merespons, penghargaan, mengorganisasikan, dan mempribadi (mewatak). Ranah afektif adalah ranah yang berkenaan dengan sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi.
- c. Domain Psikomotorik terdiri dari:
Menirukan, manipulasi, keseksamaan (precision), artikulasi (articulation) dan naturalisasi. Hasil belajar ini tampak dalam bentuk keterampilan (skill), dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkatan keterampilan, yakni: gerakan reflek (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar), keterampilan pada gerakgerak sadar, kemampuan perceptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motorik dan lain-lain, kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan dan ketetapan, gerakan-gerakan skill, mulai keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang

komplek, kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi nondecursive, seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

Pendapat diatas senada dengan pendapat Benyamin S.Bloom bahwa tiga ranah (domain) hasil belajar adalah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Selanjutnya dapat dijelaskan bahwa ranah kognitif (berpikir) berkenaan dengan hasil belajar intelektual (olah pikir) dari sederhana sampai yang kompleks. Bloom mengklasifikasikan tujuan kognitif dalam enam jenjang, yaitu pengetahuan (knowledge), pemahaman (comprehension), aplikasi (apply), analisis (analysis), sintesis (synthesis), dan evaluasi (evaluation). Dijelaskan juga bahwa pada tahun 2001 Lorin Anderson dan Krathwohl merevisi enam jenjang tujuan kognitif tersebut menjadi kemampuan mengingat (remember), memahami (understand), menerapkan (apply), menganalisis (analyze), mengevaluasi (evaluate), dan berkreasi (create), yang selanjutnya lebih dikenal dengan revisi taksonomi Bloom.

Hasil belajar adalah hasil dari siswa setelah melakukan serangkaian kegiatan belajar yang kemudian dievaluasi dengan ujian. Yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa berupa nilai.

Menurut Sudirman (2014:46) Hasil belajar adalah kemampuan nyata yang merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi baik dari

dalam maupun dari luar individu dalam belajar. Sedangkan menurut Eko Putro Widoyoko (2009:1), mengemukakan bahwa hasil belajar terkait dengan pengukuran, kemudian akan terjadi suatu penelitian dan menuju evaluasi baik menggunakan tes maupun non-tes. Pengukuran, penilaian dan evaluasi bersifat hirarki. Evaluasi didahului dengan penilaian (Assessment), sedangkan penilaian didahului dengan pengukuran.

Berdasarkan pengertian hasil belajar diatas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup ranah afektif, kognitif dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pendidikan yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2) Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik

Jika pada prinsip belajar antara lain belajar harus menjangkau banyak segi, baik segi penerapan konsep, pemahaman konsep, menjabarkan dan menarik kesimpulan serta menilai kemanfaatan konsep, hasil belajar diperoleh berkat pengalaman melakukan suatu kegiatan dan belajar merupakan suatu kegiatan yang mempunyai tujuan yang sepatutnya dirasakan dan

dimiliki oleh setiap Peserta didik maka dalam kegiatan belajar Peserta didik harus memenuhi prinsip-prinsip belajar tersebut dengan cara misalkan menggunakan metode dan media yang menarik yang sesuai dengan materi dan keadaan Peserta didik, yang dapat merangsang Peserta didik untuk belajar dengan aktif tanpa paksaan dan tanpa merasakan kejenuhan saat belajar, sehingga belajar seperti terasa bermain, dan setiap Peserta didik dapat ikut serta secara aktif belajar didalamnya.

Terlebih lagi pada pembelajaran kelas awal, pada kelas awal penanaman konsep harus benar-benar diperhatikan, karena sangat mempengaruhi pada pemahaman-upemahaman pada jenjang berikutnya, sehingga tidak terjadi kesalahan pada masa berikutnya berakibat fatal.

Pembelajaran pada kelas awal khususnya pada kelas 1 dan 2 Sekolah Dasar, sebaiknya juga mengikuti keadaan Peserta didiknya. Jean Piaget mengemukakan belajar akan lebih berhasil apabila disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik. Peserta didik hendaknya diberi kesempatan untuk melakukan eksperimen dengan objek fisik, ditunjang oleh interaksi dengan temannya dan dibantu oleh pndidik. Pendidik hendaknya memberikan rangsangan kepada peserta didik agar mau berinteraksi dengan lingkungan secara aktif mencari dan menerima berbagai hal dari lingkungan.

3) Unsur-Unsur Hasil Belajar

Davies, Jarolimiek dan Foster (dalam Dimiyati dkk, 1994:187) mengemukakan bahwa ranah tujuan pendidikan berdasarkan hasil belajar siswa secara umum dapat diklasifikasikan menjadi tiga, yakni: ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.

Arikunto (2003:17) mengemukakan juga bahwa ada tiga ranah atau domain besar, yang terletak pada tingkatan kedua yang selanjutnya disebut taksonomi yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor, dalam sumber yang sama, Arikunto (2003:17) menjabarkan kata operasional dalam tiga ranah atau domain besar sebagai berikut:

a) Cognitive Domain

- Pengetahuan
Mendefinisikan, mendeskripsikan,
mengidentifikasi, mendaftarkan,
menjodohkan, menyebutkan, menyatakan
(states), mereproduksi.
- Pemahaman
Mempertahankan, membedakan, menduga
(estimates), menerangkan, memperluas,
menyimpulkan, menggeneralisasikan,
memberikan contoh, menuliskan kembali,
memperkirakan.
- Aplikasi
Mengubah, menghitung,

mendemonstrasikan, memanipulasikan,
memodifikasikan, mengoperasikan,
meramalkan, menyiapkan, menghasilkan,
menghubungkan, menunjukkan,
memecahkan, menggunakan.

- Analisis

Memerinci, menyusun diagram, membedakan,
mengidentifikasi, mengilustrasikan,
menyimpulkan, menunjukkan,
menghubungkan, memilih, memisahkan,
membagi (subdivides)

- Sintetis

Mengategorikan, mengombinasikan,
mengarang, menciptakan, membuat desain,
menjelaskan, memodifikasikan,
mengorganisasikan, menyusun, membuat
rencana, mengatur kembali,
merekonstruksikan, menghubungkan,
mereorganisasikan, merevisi, menuliskan
kembali, menuliskan, menceritakan.

- Evaluasi

Menilai membandingkan, menyimpulkan,
mempertentangkan, mengkritik,
mendeskripsikan, membedakan,
menerangkan, memutuskan, menafsirkan,
menghubungkan, membantu (supports).

b) Affective Domain

- Receiving

Menanya, memilih, mendeskripsikan, mengikuti, memberikan, mengidentifikasi, menyebutkan, menunjuk, dan menjawab.

- Responding

Menjawab, membantu, mendiskusikan, menghormati, melakukan, membaca, memberikan, menghafal, melaporkan, memilih menceritakan, dan menulis.

- Valuing

Melengkapi, menggambarkan, membedakan, menerangkan, mengikuti, membentuk, mengundang, menggabungkan, mengusulkan, membaca, melaporkan, bekerjasama, mengambil bagian.

- Organization

Mengubah, mengatur, menggabungkan, membandingkan, melengkapi, mengidentifikasikan, menerangkan, mempertahankan, menggeneralisasikan, mengintegrasikan.

- Characterization by Value or Value Kompleks

Membedakan, mempengaruhi, menerapkan, mengusulkan, memperagakan, mendengarkan, dan memodifikasikan

c) Psycomotor Domain

a. Mascular or motor skills

Mempertontonkan gerak, menunjukkan hasil,

melompat, menggerakkan.

b. Manipulation of material or object

Mereparasi, menyusun, membersihkan, menggeser, memindahkan.

c. Neuromuscular coordination

Mengamati, menerapkan, memadukan, menghubungkan, menarik, menggunakan.

Sedangkan menurut Sudjana (2008:22)

menyatakan bahwa:

Sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kulikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor.

Pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar seluruh kecakapan yang mencakup ranak kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor yang diperoleh melalui proses belajar mengajar di sekolah dinyatakan dengan angka dan diukur dengan menggunakan tes hasil belajar dan pengamatan guru.

4) Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Sugihartono, dkk. (2007: 76- 77), menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil

belajar, sebagai berikut:

a) Faktor Internal

Adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal meliputi: faktor jasmaniah dan faktor psikologis.

b) Faktor Eksternal

Adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor eksternal meliputi: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

Menurut Shabri (2005), hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor dari lingkungan dan faktor yang datang dari diri siswa. Faktor yang datang dari diri siswa seperti kemampuan belajar (intelegnsi), motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, faktor fisik dan psikis.

Aini (2001) berpendapat bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa diklasifikasikan menjadi dua, yaitu faktor dari luar diri siswa dan faktor dari diri siswa. Faktor pada diri siswa ini diantaranya faktor emosi dan mood. Siswa yang mengalami hambatan pemenuhan kebutuhan emosi, maka ia dapat mengalami “kecemasan” sebagai gejala utama yang dirasakan.

Sedangkan menurut Clark (dalam Shabri, 2005) mengemukakan bahwa:

Hasil belajar siswa disekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh

lingkungan. artinya selain faktor dari dalam diri siswa sendiri, masih ada faktor-faktor di luar dirinya yang dapat menentukan atau mempengaruhi hasil belajar yang dicapai. Salah satu lingkungan belajar yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar di sekolah ialah kualitas pengajaran. Kualitas pengajaran juga dipengaruhi oleh karakteristik kelas. Variabel karakteristik kelas antara lain:

- a) Ukuran kelas (Class size). Artinya, banyak sedikitnya jumlah siswa yang belajar. Ukuran yang biasanya digunakan adalah 1:40, artinya, seorang guru melayani 40 orang siswa. Diduga makin besar jumlah siswa yang harus dilayani guru dalam satu kelas maka makin rendah kualitas pengajarannya, demikian pula sebaliknya.
- b) Suasana belajar. Suasana belajar yang demokratis akan memberi peluang mencapai hasil belajar yang optimal, dibandingkan dengan suasana yang kaku, disiplin yang ketat dengan otoritas yang ada pada guru. Dalam suasana belajar yang demokratis ada kebebasan siswa belajar, mengajukan pendapat, berdialog dengan teman sekelas, dan lain-lain.
- c) Fasilitas dan sumber belajar yang tersedia. Kelas harus diusahakan sebagai laboratorium belajar bagi siswa. artinya, kelas harus menyediakan sumber-sumber belajar seperti buku pelajaran, alat peraga, dan lain-lain.

Informasi di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu:

- a) Faktor pada diri siswa diantaranya intelegensi, kecemasan (emosi), motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, dan faktor fisik dan psikis.
- b) Faktor diluar diri siswa, seperti ukuran kelas, suasana belajar (termasuk di dalamnya guru), fasilitas, dan sumber belajar yang tersedia.

5) Penggunaan Model Pembelajaran *Blended Learning* Terhadap Hasil Belajar

Penggunaan model pembelajaran blended learning terhadap hasil belajar peserta didik merupakan suatu usaha yang dilakukan oleh guru untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang efektif dan efisien kepada peserta didiknya. Hubungan pembelajaran blended learning terhadap hasil belajar peserta didik sangat tinggi, karena dengan pembelajaran ini peserta didik diberi kesempatan agar dapat belajar mandiri, berkelanjutan, dan berkembang sehingga kegiatan belajar akan menjadi lebih efektif dan efisien, serta lebih menarik.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pengaruh pembelajaran blended learning terhadap hasil belajar peserta didik merupakan suatu usaha yang dilakukan oleh guru saat mengajar sehingga kegiatan pembelajaran berlangsung secara

efektif dan efisien, selain itu juga menambah daya tarik peserta didik untuk mengikuti pembelajaran yang berlangsung. karena itu sangat penting bagi guru dalam memilih suatu metode pembelajaran yang tepat untuk hasil belajar peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

PEMBAHASAN

Hasil dari pengolahan dan analisis data dapat dijelaskan beberapa pernyataan untuk menguatkan hasil penelitian tentang hubungan penggunaan model pembelajaran *Blended learning* di SDN Padang Panjang Kabupaten Banjar. Berdasarkan perhitungan dan analisis data maka dinyatakan adanya hubungan penggunaan model pembelajaran *Blended learning* di SDN Padang Panjang Kabupaten Banjar. Sedangkan untuk kesulitan dalam hubungan penggunaan model pembelajaran *Blended learning* di SDN Padang Panjang Kabupaten Banjar terdapat sedikit kesulitan dalam hal penyebaran angket dan pengumpulan data dimana siswa di sekolah SDN Padang Panjang Kabupaten Banjar banyak yang masih belum memahami dalam hal pengisian angket. Hubungan penggunaan model pembelajaran *Blended learning* terhadap hasil belajar matematika peserta didik di SDN Padang Panjang Kabupaten Banjar dapat di simpulkan berdasarkan perhitungan rumus korelasi *product moment* diatas maka dapat diketahui bahwa nilai $r_{hitung} = 0,386$ kemudian dikonsultasikan pada r_{tabel} dengan jumlah subyek penelitian sebanyak 30 responden pada taraf signifikan 5% maka: Pada taraf signifikan 5% = $0,386 > 0,361$.

Hal ini juga dikatakan dalam jurnal penelitian Chimika (2016) yang berjudul “Model Pembelajaran Blended Learning Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMANegeri 1 Pitumpanua Kab.Wajo(Studi Pada Materi Pokok Sistem Periodik Unsur” yang memperkuat tentang penggunaan model pembelajaran Blended Learning murid dituntut secara mandiri dalam belajar dengan berbagai pendekatan yang sesuai agar murid mampu mengarahkan, memotivasi, mengatur dirinya sendiri dalam pembelajaran. Blended Learning ini merupakan

kombinasi dari pembelajaran berbasis web dan pembelajaran langsung, maka pembelajaran ini dapat diterapkan pada mata pelajaran apapun, dipengaruhi oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat. terdapat hubungan yang signifikan dibuktikan dengan hasil pengolahan data menggunakan uji hipotesis yang dilakukan dengan uji t menghasilkan $t_{hitung} > t_{tabel} = 4.14 > 1,678$ pada $\alpha = 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada hubungan model pembelajaran Blended Learning terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Pitumpanua (studi pada materi pokok Sistem periodik unsur).

SIMPULAN

Kesimpulan dari pengolahan dan analisis data di atas dapat dijelaskan beberapa pernyataan dari sebuah kesimpulan untuk menguatkan hasil penelitian tentang hubungan penggunaan model pembelajaran Blended learning di SDN Padang Panjang Kabupaten Banjar pernyataan sebagai berikut :

- a. Berdasarkan perhitungan dan analisis data maka dinyatakan adanya hubungan penggunaan model pembelajaran Blended learning di SDN Padang Panjang Kabupaten Banjar.
- b. Sedangkan untuk kesulitan dalam hubungan penggunaan model pembelajaran Blended learning di SDN Padang Panjang Kabupaten Banjar terdapat sedikit kesulitan dalam hal penyebaran angket dan pengumpulan data dimana siswa di sekolah SDN Padang Panjang Kabupaten Banjar banyak yang masih belum memahami dalam hal pengisian angket.
- c. Dan hubungan penggunaan model pembelajaran Blended learning terhadap hasil belajar matematika peserta didik di SDN Padang Panjang Kabupaten Banjar dapat di simpulkan berdasarkan perhitungan rumus korelasi product moment diatas maka dapat diketahui bahwa nilai rhitung = 0,386 kemudian dikonsultasikan pada rtabel dengan jumlah subyek penelitian sebanyak 30 responden pada taraf signifikan 5% maka: Pada taraf signifikan 5% = $0,386 > 0,361$.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, W. (2018). Model blended learning dalam meningkatkan efektifitas pembelajaran. *Fikrotuna*, 7(1), 855-866.
- Ali, M. (2007). Analisis dampak implementasi model blended learning: Kombinasi pembelajaran di kelas dan e-learning pada mata kuliah medan elektromagnetik. Laporan Penelitian. UNY.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka cipta
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Astuti, P., & Febrian, F. (2019). Blended learning syarah: bagaimana penerapan dan persepsi mahasiswa. *Jurnal gantang*, 4(2), 111-119.
- Banggur, M. D. V., Situmorang, R., & Rusmono, R. (2018). Pengembangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning Pada Mata Pelajaran Etimologi Multimedia. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(2), 152-165.
- Barokati, N., & Annas, F. (2013). Pengembangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning pada Mata Kuliah Pemrograman Komputer (Studi Kasus: UNISDA Lamongan). *SISFO Vol 4 No 5*, 4.
- Husamah, H. (2014). *Pembelajaran bauran (Blended learning)*. Research Report.
- Idris, H. (2018). Pembelajaran model blended learning. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 5(1).
- Izzudin Syarif. 2012. Pengaruh penerapan model blended learning terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol. 2

- Lestari, D., ES, S. M., & Susanti, R. (2016). Pengembangan perangkat blended learning sistem saraf manusia untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis. *Journal of Innovative Science Education*, 5(1), 83-93.
- Manggabarani, A. F., Sugiarti, S., & Masri, M. (2016). Pengaruh model pembelajaran blended learning terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Pitumpanua Kab. Wajo (studi pada materi pokok sistem periodik unsur). *Chemica: Jurnal Ilmiah Kimia dan Pendidikan Kimia*, 17(2), 83-93.
- Manggabarani, A. F., Sugiarti, S., & Masri, M. (2016). Pengaruh model pembelajaran blended learning terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Pitumpanua Kab. Wajo (studi pada materi pokok sistem periodik unsur). *Chemica: Jurnal Ilmiah Kimia dan Pendidikan Kimia*, 17(2), 83-93.
- Maskar, S., & Wulantina, E. (2019). Persepsi Peserta Didik terhadap Metode Blended Learning dengan Google Classroom. *INOMATIKA*, 1(2), 110-121.
- Maya, Y. (2020). Penggunaan blended learning pada pembelajaran era industri 4.0.
- Ningsih, W. S. A., Suana, W., & Maharta, N. (2018). Pengaruh Penerapan Blended Learning Berbasis Schoology terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Konstan-Jurnal Fisika Dan Pendidikan Fisika*, 3(2), 85-93.
- Perdana, D. R., & Adha, M. M. (2020). Implementasi Blended Learning untuk Penguatan Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Citizenship Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 8(2), 90-101.
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

- Qamar, K., & Riyadi, S. (2018). Efektivitas blended learning menggunakan aplikasi telegram. *At-Tajdid: Jurnal Ilmu Tarbiyah*, 7(1), 1-15.
- Ramadani, A. D., Sulthoni, S., & Wedi, A. (2019). Faktor-Faktor Yang Berpengaruh Terhadap Implementasi Blended Learning Di Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(1), 62-67.
- Ramadania, F., & Aswadi, D. (2020). Blended learning dalam merdeka belajar teks eksposisi. *Stilistika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 5(1), 10-21.
- Riinawati, R. (2013). Manajemen Kursus Berbasis Sistem Pembelajaran.
- Simarmata, J., Djohar, A., Purba, J. P., & Djuanda, E. A. (2016). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Blended Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. In *Prosiding Seminar Nasional Inovasi dan Teknologi Informasi SNITI-3*, ISSN (pp. 2548-4540).
- Widiara, I. K. (2018). Blended learning sebagai alternatif pembelajaran di era digital. *Purwadita: Jurnal Agama dan Budaya*, 2(2), 50-56.
- Yuliana, I. (2019). Efektivitas Penerapan Blended Learning dengan Moodle sebagai Media Pembelajaran untuk Mata Pelajaran Simulasi Digital. *PROtek: Jurnal Ilmiah Teknik Elektro*, 6(1), 16-21.