

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA

Ni'matul Khoiroh, Munoto, dan Lilik Anifah
Universitas Negeri Surabaya
Email: nkhoiroh@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) perbedaan hasil belajar dan perbedaan motivasi belajar antara siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran *blended learning* dengan model pembelajaran langsung tatap muka; 2) adanya interaksi menggunakan model pembelajaran *blended learning*, model pembelajaran langsung dan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 1 Gumukmas Jember. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu (*Quasi Experimental*), menggunakan desain *Pretest-Posttest Non Equivalent Control Group Design*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII pada Mata Pelajaran TIK yakni 235 siswa. Pengambilan sampel menggunakan *Non Probability Sampling*, sehingga didapat sampel sebanyak 69 siswa. Jenis instrumen yang digunakan yaitu *pre-test* dan *post-test*, tes kinerja, angket motivasi belajar. Validasi instrumen dengan *expert judgement*. Penelitian ini menyatakan bahwa hasil belajar siswa dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran *blended learning* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran langsung; selain itu terdapat interaksi antara pembelajaran *blended learning* dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat sebagai perangkat pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran TIK; sebagai bahan masukan untuk peningkatan mutu pendidikan di tingkat SMP/MTs dengan model pembelajaran *blended learning*; dan sebagai bahan acuan untuk penelitian selanjutnya tentang pembelajaran *blended learning*.

Kata Kunci: *Blended Learning*, motivasi belajar, hasil belajar

THE EFFECT OF BLENDED LEARNING MODEL AND LEARNING MOTIVATION ON LEARNING OUTCOME

Abstract

This study was aimed to determine: 1) the difference between students learning outcomes and the difference between the student's learning motivation after using blended learning model with face to face learning model; 3) the existence of interaction among blended learning model, direct learning, and seventh graders learning motivation on their learning outcome in VIII SMPN 1 Gumukmas, Jember. The method used was quantitative with quasi experiment (Quasi Experimental) using pretest-posttest Non-equivalent Control Group Design. The population of this study were all students of seventh class. The samples were 69 students taken from 235 students using Non Probability sampling techniques. This types of instrument used were pre-test and post-test, tes performance, learning motivation questionnaire. Using Expert Judgement to validate the instrument. The conclusions were: students learning outcome and students motivation to participate at teaching and learning process by using blanded learning model was higher than those using direct learning model; There was interaction between blended learning model with learning motivation on students learning outcomes. The results expected were: 1) As learning device, it can be used by teachers to improve the quality of information technology subject; 2) as suggestion to

improve the quality of education in SMP/MTs using blended learning model; 3) as reference for further research on blended learning lesson.

Keywords: *Blended Learning, Learning Motivation, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Memasuki abad ke-21, bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) berkembang dengan pesat, perkembangan ini berpengaruh besar terhadap berbagai aspek kehidupan, bahkan perilaku dan aktivitas manusia kini banyak tergantung kepada teknologi informasi dan komunikasi. Sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Kurikulum Berbasis kompetensi (KBK) dan Kurikulum Tingkat satuan Pendidikan (KTSP) mulai diperkenalkan dan dimasukkan ke dalam struktur kurikulum nasional yang dimaksudkan untuk mempersiapkan peserta didik agar mampu mengantisipasi pesatnya perkembangan tersebut.

Hasil observasi awal Kegiatan Belajar Mengajar di SMPN 1 Gumukmas untuk materi lembar sebar (*spreadsheet*) dengan model pembelajaran langsung tatap muka dengan metode ceramah dan tanya jawab kurang dapat membangkitkan aktivitas siswa dalam belajar, sehingga banyak siswa nilai mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) masih dibawah 75 dengan kata lain masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan menumbuhkan motivasi siswa.

guru dituntut untuk memilih model pembelajaran yang memacu semangat setiap siswa untuk secara aktif ikut terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang merupakan pengalaman belajarnya. Pemilihan model pembelajaran yang digunakan dalam kelas dapat mempengaruhi penguasaan materi yang diajarkan dan hasil belajar siswa. Namun kenyataannya, pembelajaran yang sering digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas pada hampir semua mata pelajaran adalah pembelajaran konvensional. Inti

dari pembelajaran konvensional ini adalah guru menyampaikan materi pelajaran dengan ceramah di depan kelas, siswa mendengarkan dan mencatat, dan diakhiri dengan dengan pemberian tugas dirumah. Pembelajaran TIK khususnya kelas VIII pada materi membuat lembar sebar (*spreadsheet*) SMPN 1 Gumukmas yang dilaksanakan oleh guru masih menggunakan pendekatan konvensional. Hal tersebut berakibat pada hasil belajar siswa yang tidak optimal. Oleh karena itu diperlukan usaha yang serius dalam membangun pemahaman siswa dan aktivitas belajar siswa terhadap materi membuat lembar sebar. Usaha yang dilakukan adalah dengan menerapkan *blended learning* atau kolaborasi pembelajaran langsung dengan perangkat pembelajaran berbasis *e-learning* yang bertujuan untuk menghilangkan kejenuhan siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa. Hampir semua siswa kelas VIII sudah memiliki HP berbasis android tetapi penggunaannya masih kurang maksimal. Siswa hanya menggunakan HP android untuk mengakses media sosial Face Book, twitter, game seperti COC, Pokemon Go dan sebagainya, belum memanfaatkan HP untuk kepentingan belajar.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan tersebut dan penelitian-penelitian terdahulu, maka penulis mencoba membuat penelitian dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Blended Learning* dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Gumukmas". Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, dirumuskan pertanyaan dalam penelitian sebagai berikut, (1) Bagaimana perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan model pembelajaran *blended learning* dengan model pembelajaran langsung? (2) Bagaimana motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan

menggunakan model pembelajaran *blended learning* dan menggunakan model pembelajaran langsung? (3) Apakah Ada interaksi antara model pembelajaran *blended learning*, model pembelajaran langsung dan motivasi belajar terhadap hasil belajar?

Berdasarkan pertanyaan penelitian yang dikemukakan, maka tujuan dari penelitian ini yaitu; (1) mengetahui bagaimana hasil belajar antara siswa yang menggunakan model pembelajaran *blended learning* dengan model pembelajaran langsung, (2) mengetahui bagaimana motivasi belajar antara siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran *blended learning* dan siswa yang belajar dengan model pembelajaran langsung, (3) mengetahui adanya interaksi menggunakan model pembelajaran *blended learning*, model pembelajaran langsung dan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar.

Blended learning merupakan istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang terdiri dari dua suku kata, yaitu *blended* dan *learning*. *Blended learning* ini pada dasarnya merupakan gabungan keunggulan pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka dan secara virtual. Istilah *blended learning* pada awalnya digunakan untuk menggambarkan mata pelajaran yang mencoba menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran *online*. Selain *blended learning* ada istilah *hybrid learning*. Istilah tersebut mengandung arti yang sama yaitu perpaduan, percampuran atau kombinasi pembelajaran. *Blended Learning* merupakan pengembangan lebih lanjut dari metode *e-learning*, yaitu metode pembelajaran yang menggabungkan antara sistem *e-learning* dengan metode konvensional atau tatap muka (*face to face*).

Blended learning sebagai kombinasi karakteristik pembelajaran tradisional dan lingkungan pembelajaran elektronik atau *blended learning*. Menggabungkan aspek *blended learning* seperti pembelajaran berbasis web, streaming video, komunikasi

audio synchronous dan asynchronous dengan pembelajaran tradisional “tatap muka”.

Tujuan dikembangkannya *blended learning* adalah menggabungkan ciri-ciri terbaik dari pembelajaran di kelas (tatap muka) dan ciri-ciri terbaik pembelajaran *online* untuk meningkatkan pembelajaran mandiri secara aktif oleh peserta didik dan mengurangi jumlah waktu tatap muka di kelas. Mata kuliah *blended* difokuskan untuk mengubah bentuk pembelajaran klasik sehingga peserta didik lebih aktif mempelajari materi pembelajaran di dalam dan di luar kelas. Tujuan akhirnya adalah meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai materi pembelajaran yang ditunjukkan dengan meningkatnya nilai mata pelajaran.

Dengan demikian tujuan dari penggunaan *blended learning* dapat dirumuskan sebagai berikut: (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-realistis bagi pengajar dan peserta didik untuk pembelajaran secara mandiri, bermanfaat dan terus berkembang dan (3) peningkatan penjadwalan fleksibilitas bagi peserta didik, dengan menggabungkan aspek terbaik dari tatap muka dan pembelajaran *online*.

Ranah kognitif berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan, kemampuan dan kemahiran intelektual. Ranah kognitif mencakup kategori berikut; (1) mengingat (*remember*), (2) memahami (*understanding*), (3) menerapkan (*apply*), (4) menganalisis (*analyze*), (5) mengevaluasi (*evaluate*), (6) menciptakan (*create*).

Hasil pada Ranah kognitif penelitian ini meliputi kemampuan siswa mengingat, memahami penggunaan rumus dan fungsi, menerapkan rumus dan fungsi, menganalisis penggunaan rumus dan fungsi serta membuat dokumen pengolahan angka sederhana.

Tabel 1. Hasil Belajar Ranah Kognitif Menurut Bloom

No	Peringkat Hasil Belajar	Indikator
1	Pengetahuan (<i>knowledge</i>)	1 Kemampuan tentang kriteria; 2 Kemampuan tentang metodologi; 3 Kemampuan tentang klasifikasi dan kategori; dan 4 Kemampuan tentang terminologi.
2	Pemahaman (<i>comprehension</i>)	1 Mampu menerjemahkan (pemahaman terjemahan); 2 Mampu menafsirkan, mendeskripsikan secara verbal; dan 3 Mampu membuat estimasi.
3	Penerapan (<i>application</i>)	1 Kemampuan menerapkan materi pelajaran dalam situasi baru; 2 Kemampuan menetapkan prinsip atau generalisasi pada situasi baru 3 Dapat menyusun problem sehingga dapat menetapkan generalisasi; 4 Dapat mengenali hal-hal yang menyimpang dari prinsip dan generalisasi; 5 Dapat mengenali fenomena baru dari prinsip dan generalisasi; 6 Dapat meramalkan sesuatu yang akan terjadi berdasarkan prinsip dan generalisasi; 7 Dapat menentukan tindakan tertentu berdasarkan prinsip dan generalisasi; dan 8 Dapat menjelaskan alasan penggunaan prinsip dan generalisasi.
4	Analisis (<i>analysis</i>)	1 Dapat memisah-misahkan suatu integritas menjadi unsur-unsur, menghubungkan antar unsur, dan mengorganisaikan prinsip-prinsip; 2 Dapat mengklasifikasikan prinsip-prinsip; 3 Dapat meramalkan sifat-sifat khusus tertentu; 4 Dapat meramalkan kualitas atau kondisi; 5 Dapat mengetengahkan pola tata hubungan atau sebab akibat; 6 Mengenal pola prinsip organisasi materi yang dihadapi; dan 7 Meramalkan dasar sudut pandangan atau kerangka acuan dari materi.
5	Sintesis (<i>synthesis</i>)	1 Menyatukan unsur-unsur atau bagian-bagian menjadi satu keseluruhan; 2 Dapat menemukan hubungan yang unik; 3 Dapat merencanakan langkah yang konkret; dan 4 Dapat mengabstraksikan suatu gejala, hipotesis, hasil penelitian dan sebagainya.
6	Evaluasi (<i>evaluation</i>)	1 Dapat menggunakan kriteria internal dan eksternal; 2 Evaluasi tentang ketetapan suatu karya atau dokumen (kriteria internal); 3 Evaluasi tentang keajengan dalam memberikan

No	Peringkat Hasil Belajar	Indikator
		argumentasi (kriteria internal);
4		Menentukan nilai atau sudut pandang yang dipakai dalam mengambil keputusan (kriteria internal);
5		Membandingkan karya-karya yang relevan (kriteria eksternal); dan
6		Membandingkan sejumlah karya dengan sejumlah kriteria eksternal.

(Bloom, 1956:201)

Pada penelitian ini indikator hasil belajar ranah kognitif yang diukur adalah: (1) mampu menggunakan fungsi logika; (2) menggunakan fungsi teks dan data; (3) menggunakan fungsi matematika; (4) menggunakan fungsi statistika; (5) menggunakan fungsi tabel dan referensi; (6) mengatur kolom dan baris; (7) mengatur ukuran kertas; (8) menyimpan File; dan (9) mencetak lembar sebar.

Ranah Afektif menggunakan taksonomi tujuan pembelajaran afektif, dikembangkan oleh Krathwol dan kawan-kawan, merupakan hasil belajar yang paling sukar diukur (Alfin, 2015:36). Tujuan pembelajaran ini berhubungan dengan perasaan, sikap, minat dan nilai. Kategori tujuan dalam ranah afektif (*affective domain*) menjadi lima kategori yaitu (1) menerima (*receiving*), (2) penanggapi (*responding*), (3) penilaian (*valuing*), (4) pengorganisasian (*organization*), (5) pembentukan pola hidup (*organization by a value complex*). Hasil pembelajaran pada ranah afektif ini adalah kemampuan siswa menerima saran dari teman, menanggapi permasalahan dengan baik, menilai diri sendiri dan menilai teman, bekerjasama dengan teman dalam menyelesaikan masalah, pembentukan karakter jujur tidak mencontek saat ulangan, mandiri dalam menyelesaikan tes kinerja.

Dimensi ranah afektif dapat dijelaskan sebagai berikut.

a. Menerima (*receiving*): Penerimaan merupakan kepekaan dalam bentuk keinginan menerima dan

memperhatikan terhadap fenomena yang terjadi dan stimulus yang datang didasarkan atas perhatian yang terkontrol dan terseleksi. Contoh kata kerja operasionalnya yaitu menanya, menggambarkan, mengikuti, memberikan, memegang, mengenali, menempatkan, dan memilih.

b. Merespon (*responding*): Merespon merupakan perhatian dan partisipasi aktif peserta didik dalam melakukan suatu aktifitas yang didasarkan persetujuan, keinginan dan tanggapan. Contoh kata kerja operasionalnya yaitu menjawab, membantu, menegaskan, mendiskusikan, memberikan bantuan, merasakan, dan menuliskan.

c. Menilai (*valuing*): Menilai merupakan keyakinan atau sikap yang menunjukkan derajat internalisasi dan komitmen terhadap nilai-nilai yang berlaku di lingkungan peserta didik. Menilai (*valuing*) ditandai dengan perilaku yang mengandung konsistensi nilai. Contoh kata kerja operasionalnya yaitu menyelesaikan, mendemonstrasikan, menjelaskan, membedakan, melaporkan, mengajukan, dan mengerjakan.

d. Mengorganisasikan (*organizing*): Organisasi adalah mengorganisasikan nilai-nilai yang relevan ke dalam satu sistem yang didasarkan pada saling hubungan

- antar nilai. Nilai yang dominan dan konsisten, diterima kapan dan dimana saja. Contoh kata kerja operasionalnya yaitu mengubah, menyusun, menggabungkan, membandingkan, menyelesaikan, merumuskan, dan memodifikasi.
- e. Karakteristik Nilai (*characteristics values*): Karakteristik nilai (*characteristics values*) adalah sistem nilai yang dijadikan karakter individu secara terorganisasi dan konsisten, serta mampu mengontrol tingkah laku individu dan menjadi gaya hidup. Contoh kata kerja operasionalnya yaitu bertindak, mempengaruhi, mendengarkan, melaksanakan, mempraktikkan, merencanakan, dan memecahkan.

Tabel 2. Hasil Belajar Ranah Afektif Menurut Gagne

No	Peringkat Hasil Belajar	Indikator
1	Menerima (<i>receiving</i>)	1 Menyadari perasaan orang lain; 2 Dengan penuh perhatian mendengar orang lain berbicara; dan 3 Mampu memilih atau memberikan perhatian terhadap rangsangan tertentu saja.
2	Merespon (<i>responding</i>)	1 Mentaati / mamatuhi aturan / perintah; 2 Melaksanakan tugas; dan 3 Kepuasan saat berpartisipasi di dalam suatu kegiatan.
3	Menilai (<i>valuing</i>)	1 Menerima pendapat tentang pentingnya tujuan; 2 Menghargai peranan aktif dalam masyarakat; dan 3 Setia pada tujuan yang telah ditetapkan.
4	Mengorganisasikan (<i>organizing</i>)	1 Seseorang memutuskan untuk bertanggung jawab terhadap nilai yang telah ditetapkan; dan 2 Mengembangkan suatu rencana untuk melestarikan nilai tersebut kesehariannya.
5	Karakteristik Nilai (<i>characteristics values</i>)	1 Menganalisis dan membuat kesimpulan secara logis menggunakan silai-nilai yang konsisten terhadap setiap fakta yang dihadapi; dan 2 Mengembangkan falsafah hidup / jati diri.

(Alfin, 2015:38)

Pada penelitian ini indikator hasil belajar ranah afektif yang diukur adalah: (1) menunjukkan sikap berdoa sebelum dan sesudah melakukan proses pembelajaran TIK membuat perangkat lunak pengolah angka sederhana; (2) memberi salam pada saat awal dan akhir proses pembelajaran; (3) membuktikan dengan berusaha semaksimal mungkin untuk mencari informasi tentang perangkat lunak pengolah angka; (4) membangun hubungan baik dengan teman dalam melakukan praktikum perangkat lunak pengolah angka; (5) menunjukkan sikap jujur dengan cara tidak menyontek pada

pelaksanaan *pretest* dan *posttest* pada materi membuat perangkat lunak pengolah angka sederhana; (6) melaporkan hasil praktikum TIK berdasarkan data atau informasi dengan jujur; (7) menyelesaikan praktikum tepat waktu dengan disiplin; (8) mengorganisasikan suasana kompetisi secara sehat dengan kerja keras dan hati-hati dalam menggunakan komputer dengan penuh tanggung jawab; (9) dapat memperlakukan komputer dengan terampil dan hati-hati; (10) menunjukkan partisipasi aktif membersihkan dan menata kembali kursi pada laboratorium komputer setelah melakukan praktek TIK dengan cermat;

(11) bekerjasama saat proses pembelajaran TIK; (12) menunjukkan sikap tidak putus asa ketika hasil praktikum TIK gagal dengan penuh percaya diri; (13) membuktikan dengan berusaha dan kerja keras menyelesaikan praktikum yang diberikan tepat waktu dengan disiplin.

Ranah Psikomotorik bertujuan menunjukkan adanya kemampuan fisik seperti keterampilan motorik dan syaraf, manipulasi objek, dan koordinasi syaraf. Menurut Arends (2008:56), rentang kategori psikomotorik mulai dari reaksi refleks sederhana sampai tindakan kompleks yang mengkomunikasikan berbagai ide pada orang lain: (1) gerakan refleks, (2) gerakan dasar, (3) kemampuan perseptual, (4) gerakan yang terampil dan (5) komunikasi non diskursif. Pembelajaran pada ranah psikomotorik ini meliputi siswa mampu membuat dokumen pengolah angka sederhana, mengedit kolom dan baris, mencetak hasil karyanya membuat dokumen pengolah angka, mengirimkan hasil karyanya ke kelas digital edmodo, dan siswa mampu menggunakan rumus dan fungsi dalam menyelesaikan masalah kehidupan nyata.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil pembelajaran ranah kognitif ini menekankan pada pengetahuan, kemampuan membuat dokumen pengolah angka sederhana dan menggunakan rumus dan fungsi pengolah angka sederhana dan kemahiran intelektual memposting karyanya pada kelas digital edmodo, bisa menggali kemampuan pengetahuannya serta kemampuan berfikir dalam belajar menggunakan kelas maya edmodo. Pembelajaran ranah afektif menekankan pada proses pembelajaran yang berkaitan dengan perasaan senang dengan materi, sikap bertanggungjawab, minat yang tinggi terhadap pelajaran. Pembelajaran ranah psikomotorik menekankan pada keterampilan motorik, membuat dokumen pengolah angka sederhana, menggunakan rumus dan fungsi dan meng-*upload*, men-*download* tugas dan mengerjakan tes pada edmodo. Ketiga

ranah belajar kognitif, afektif dan psikomotorik ini menjadi fokus penelitian ini.

Faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar dan hasil belajar siswa adalah faktor intern dan ekstern. Faktor intern terdiri dari faktor jasmaniah, psikologi, minat, motivasi dan cara belajar. Sedangkan faktor ekstern terdiri atas faktor keluarga, sekolah dan masyarakat. Menurut Slameto, 1995: salah satu faktor ekstern yang mempengaruhi prestasi belajar siswa adalah faktor sekolah yang mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru-siswa, sarana dan sebagainya.

Faktor intern sangat berpengaruh sekali dalam peningkatan hasil belajar siswa. Hal dapat dilihat dari semakin sehat jasmani maka cara menerima materi semakin mudah dicerna oleh anak. Sementara faktor minat, motivasi, psikologi harus ditingkatkan dan diperhatikan karena faktor ini sangat mempengaruhi cara belajar, semakin baik minat, motivasi, psikologi maka hasil belajar akan meningkat. Oleh karena itu perhatian di faktor intern sangat dianjurkan dalam peningkatan hasil belajar siswa.

Faktor ekstern tidak kalah pentingnya sebagai faktor peningkatan hasil belajar. Cara bergaul siswa di lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat sangat rentan dalam peningkatan hasil belajar. Pengawasan dan pendampingan sangat diperlukan, agar ketercapaian dalam belajar bisa diwujudkan. Oleh karena itu hubungan antara faktor intern dan faktor ekstern sangat erat dalam mempengaruhi proses dan hasil belajar. Juga perlunya metode pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa. Hasil belajar ranah psikomotor pada penelitian ini meliputi: (1) mengoperasikan *spreadsheet* (perangkat lunak pengolah angka) melalui start menu, *shortcut* atau ikon; (2) mengoperasikan lembar sebar sesuai SOP; (3) melakukan perintah-perintah pengelolaan file seperti membuka, menyimpan dan sebagainya; (4) melakukan perintah-perintah pengaturan

kolom dan baris diaplikasikan sesuai kebutuhan; (5) mengolah file *spreadsheet* dengan perintah-perintah editing sederhana; (6) menggunakan formula dan fungsi sederhana; (7) menggunakan formula dan fungsi lanjutan; (8) menyimpan file dengan format xls, sxv, odv, html; (9) menggunakan perintah-perintah percetakan; (10) mencetak file perangkat lunak pengolah angka.

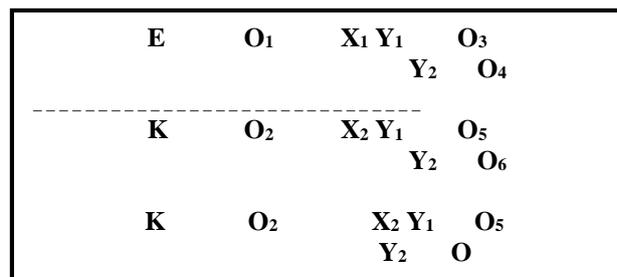
METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu (*Quasi Experimental*). Desain yang digunakan adalah "*pretest-Posttest Non Equivalen Control Group Desain*".

Penelitian ini melibatkan dua variabel, yaitu variabel eksperimen dan variabel terikat. Adapun sebagai Variabel eksperimen adalah variabel perlakuan untuk kelas eksperimen, yaitu model pembelajaran langsung *blended learning* berbasis LMS, dan variabel perlakuan untuk kelas kontrol yang digunakan sebagai pembanding yaitu model pembelajaran langsung tatap muka. Sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar dan variabel moderatornya adalah motivasi belajar.

Menurut Sugiyono (2013:113); bahwa desain faktorial (*factorial design*) merupakan modifikasi dari *quasi experimental design*, yaitu dengan memperhatikan adanya variabel moderator yang mempengaruhi perlakuan (*variabel independen*) terhadap hasil belajar (*variabel dependen*). Dalam penelitian ini menggunakan desain faktorial (*faktorial design*). Rancangan penelitian ini menggunakan *non equivalent control group pre-test post-test design*, yaitu penelitian yang dirancang pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang diberi pres-test dan post-test.

Penelitian ini menggunakan desain faktorial (*factorial design*) 2 x 2 (Tucman, 1999:133). Untuk memperjelas desain penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Rancangan penelitian desain faktorial 2 x 2

Keterangan :

- O_{1,2} = Hasil *pre-test*
- O_{3,4,5,6} = Hasil *post-test*
- E = Kelas eksperimen (dibelajarkan dengan *Blended Learning*)
- K = Kelas Kontrol (dibelajarkan dengan MPL)
- X₁ = Perlakuan di kelas Kelas Eksperimen (dibelajarkan dengan *Blended Learning*)
- X₂ = Perlakuan di kelas Kelas Kontrol (dibelajarkan dengan MPL)
- Y₁ = Siswa motivasi belajar tinggi
- Y₂ = Siswa motivasi belajar rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penilaian dari 3 validator terhadap butir soal pilihan ganda yang digunakan penelitian ini akan diuraikan dalam lampiran 14.d. Dari perhitungan pada lampiran 14.d diperoleh nilai prosentase soal pilihan ganda mendapat nilai $\geq 0,70$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa butir soal uraian tergolong valid.

Saran Validator

Dalam proses validasi perangkat pembelajaran, para validator tidak hanya menilai validitas dari perangkat pembelajaran tetapi juga memberi masukan terhadap perangkat pembelajaran yang divalidasi, pada Tabel dibawah merupakan saran validator sebagai berikut.

Tabel 3. Saran Validator

No	Nama Validator	Saran	Revisi
1	Validator 1	Memperbaiki ABCD pada tujuan pembelajaran	Memperbaiki
2	Validator 2	Memperbaiki layout penulisan LKS	Memperbaiki
3	Validaor 3	Memperbaiki penulisan istilah/bahasa asing	Memperbaiki

Revisi perangkat pembelajaran dilakukan berdasarkan saran para ahli atau validator, setelah perangkat pembelajaran direvisi sesuai saran para ahli maka selanjutnya perangkat pembelajaran diajarkan pada siswa.

Analisis Validitas Butir Soal

Analisis validitas butir soal dilakukan sebelum melaksanakan penelitian. Analisis validitas butir soal bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan soal yang akan dijadikan evaluasi pada ranah kognitif *post-test* pada kelas VIII di SMP Negeri 1 Gumukmas. Butir soal yang telah disusun diujikan terlebih dahulu pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Gumukmas dengan jumlah siswa

sebanyak 20 siswa. Hasil analisis validitas butir soal dapat dilihat pada Lampiran.

Soal post-test pilihan ganda diambil dari butir soal yang dinyatakan valid yaitu 40 soal pilihan ganda. Soal yang gugur tidak digunakan pada soal *post-test* karena soal dinyatakan tidak baik dan kurang efektif. Validitas butir soal perlu dilakukan untuk mengetahui kualitas soal tes dalam sebuah penelitian. Berdasarkan tabel *product moment* nilai $R_{xy_{tabel}}$ untuk $N = 20$ dengan $\alpha = 0,05$ didapatkan hasil 0.444. Dengan demikian butir soal dikatakan valid apabila mempunyai $R_{xy_{hitung}} >$ dari $R_{xy_{tabel}}$. Hasil validitas butir soal menggunakan anates 4.09 pada Tabel validitas sebagai berikut.

Tabel 4. Validitas Soal Post-test

Keterangan	Butir soal	Jumlah
Valid	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11,13,14,15,16,18,19,20,21,22, 23,24,26,27,28,29,30,31,32,34, 35,36,37,38,39,40,41,43,44,45	40
Tidak Valid	12,17,25,33,42	5
Jumlah		45

Berdasarkan Tabel validitas soal post-test diketahui bahwa jumlah butir soal yang valid dan layak digunakan adalah 40 soal, terdapat 5 butir soal yang tidak valid dan tidak dapat digunakan.

Analisis Tingkat Kesukaran Butir Soal

Pada tahap ini butir soal yang telah diujikan akan dikategorikan menurut tingkatannya yaitu sangat sukar, sukar, sedang, mudah, sangat mudah. Hasil analisis tingkat kesukaran butir soal terlampir.

Tabel 5. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Butir Soal

No.	Keterangan	Nomor Item Soal	Jumlah
1	Sangat Sukar	12,33	2

2	Sukar	3,5,19,21,24,41	6
3	Sedang	1,2,5,6,7,8,9,10,13,14,15,16,18,22,26 27,28,30,31,32,34,35,36,37,38,39,40,44	28
4	Mudah	4,20,23,29,43,45	6
5	Sangat Mudah	17,25,42	3
Jumlah Item Soal			45

Reliabilitas Butir Soal

Hasil reliabilitas butir soal ditunjukkan pada Lampiran, dianalisis menggunakan *software* Anates versi 4.09 seperti pada Tabel sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil Analisis Reliabilitas Butir Soal

No. Urut	Skor Ganjil	Skor Genap	Skor Total
1	15	17	32
2	13	18	31
3	14	16	30
4	14	12	26
5	10	16	26
6	17	9	26
7	13	13	26
8	11	14	25
9	13	11	24
10	13	11	24
11	12	11	23
12	12	11	23
13	11	12	23
14	11	12	23
15	10	11	21
16	9	12	21
17	10	11	21
18	10	10	20
19	10	10	20
20	11	8	19

$$\text{Reliabilitas Tes} = r_{11} = \frac{2 r^{1/2} 1/2}{(1+r^{1/2} 1/2)} = 0.61$$

$$\text{Rata2} = 24.60$$

$$\text{Simpang Baku} = 4.64$$

$$\text{Korelasi XY} = 0.45$$

$$\text{Reliabilitas Tes} = 0.62$$

$$N = 20, r_{\text{tabel}} = 0.444$$

Berdasarkan Tabel 6 butir soal yang baik tidak hanya valid tetapi juga harus reliabel. Reliabel berhubungan dengan keandalan atau kejegan artinya berapapun diujikan soal tersebut mempunyai nilai yang hampir sama. Reliabel berhubungan dengan *Rxy product moment*. Sehingga

dapat disimpulkan bahwa soal dikatakan reliabel apabila mempunyai $R_{xy\text{hitung}} > R_{xy\text{tabel}}$. Berdasarkan tabel *Rxy product moment* 0.444 dengan $N = 20$, dapat disimpulkan bahwa semua soal dinyatakan reliabel karena memenuhi persyaratan yaitu $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}} = 0.62 > 0.444$. Maka,

pada tahap selanjutnya soal-soal secara keseluruhan dikatakan reliabel dan dapat digunakan dalam penelitian baik pada kelas eksperimen dan kontrol.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah sebagai berikut; uji Prasyarat analisis, uji normalitas. Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah sampel yang digunakan adalah sampel yang berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini uji normalitas menggunakan *Software Statistical Productand Service Solution* (SPSS). Populasi dikatakan normal jika nilai signifikansi lebih dari 0,05. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui homogenitas varians yang diambil, atau seragam tidaknya varians sampel-sampel yang diambil dari populasi. Teknik pengujian homogenitas menggunakan SPSS. Populasi dikatakan normal jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka data tidak berdistribusi normal, jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka data berdistribusi normal.

Jika persyaratan uji normalitas dan uji homogenitas terpenuhi, maka data dapat diuji varians untuk menguji perbedaan dua sampel data yang berhubungan. Uji Hipotesis teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Anova dua jalur untuk melakukan pengujian terhadap hipotesis yang menyatakan ada Pengaruh Model Pembelajaran *Blended Learning*, Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa SMPN 1 Gumukmas Jember.

Pengumpulan data menggunakan instrumen Hasil Belajar, Tes Kinerja, Penilaian Sikap. Dalam penelitian ini diajukan hipotesis sebagai berikut :

1. H_0 : Tidak ada pengaruh hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *blended learning* dibandingkan dengan model pembelajaran langsung.
 H_a : Ada pengaruh lebih tinggi secara signifikan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran

blended learning dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran langsung.

2. H_0 : Tidak ada pengaruh motivasi belajar tinggi dan motivasi rendah menggunakan model pembelajaran *blended learning* dan model pembelajaran langsung terhadap hasil belajar.

H_a : Ada pengaruh secara signifikan motivasi belajar tinggi dan motivasi rendah menggunakan model pembelajaran *blended learning* dan model pembelajaran langsung terhadap hasil belajar.

3. H_0 : Tidak ada interaksi antara hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *blended learning* dengan model pembelajaran langsung.

H_a : ada interaksi antara hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *blended learning* dengan model pembelajaran langsung.

Hasil penelitian yang diperoleh sesuai dengan landasan teori di bab II. Pada landasan teori dijelaskan bahwa kelebihan penggunaan model *blended learning*: (1) siswa leluasa untuk mempelajari materi pelajaran secara mandiri dengan memanfaatkan materi-materi yang tersedia secara *online*; (2) siswa dapat melakukan diskusi dengan guru atau dengan siswa lain diluar jam tatap muka; (3) kegiatan pembelajaran diluar jam tatap muka bisa dikontrol dan dikelola dengan baik oleh guru; (4) guru dapat menambahkan materi pengayaan melalui fasilitas internet; (5) guru dapat meminta siswa membaca materi atau mengerjakan tes yang dilakukan sebelum atau sesudah pembelajaran; (6) guru dapat menyelenggarakan kuis, memberikan umpan balik dan memanfaatkan hasil tes dengan baik; dan (7) siswa dapat berbagi file dengan siswa lain. *Blended learning* secara efektif mendukung pencapaian belajar jika

penggunaannya sesuai dengan pola belajar peserta didik dan tujuan belajar.

Tujuan dari penggunaan *blended learning* dari berbagai sumber dapat dirumuskan sebagai berikut: (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-realistis bagi pengajar dan peserta didik untuk pembelajaran secara mandiri, bermanfaat dan terus berkembang dan (3) peningkatan penjadwalan fleksibilitas bagi peserta didik, dengan menggabungkan aspek terbaik dari tatap muka dan pembelajaran *online*.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sarif SMKN 1 Paringan (2012) dengan judul “Pengaruh Model *Blended Learning* terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa SMK” yang menyimpulkan bahwa: (1) Hasil penelitian menunjukkan ada perbedaan yang signifikan antara motivasi dan prestasi belajar siswa yang menggunakan model *blended learning* dan siswa yang menggunakan model *face-to-face learning*, (2) ada peningkatan motivasi dan prestasi belajar siswa yang signifikan akibat penerapan model *blended learning* dan (3) tidak terdapat interaksi pengaruh penerapan model pembelajaran dan motivasi terhadap prestasi belajar siswa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Achmadi (2013) dengan judul “Pengaruh Penerapan *Blended Learning* terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI Teknik Permesinan SMK Muhammadiyah 3 Jogjakarta” yang menyimpulkan bahwa: (1) terdapat peningkatan prestasi belajar siswa yang signifikan ($t_{hitung}=16,60 > t_{tabel}=2,002$) pada mata pelajaran teknik pemesinan bubut di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta setelah diterapkannya metode *blended learning*; (2) Terdapat perbedaan prestasi belajar yang signifikan ($t_{hitung}=13,16 > t_{tabel}=2,002$) antara kelas XI TP4 yang diajarkan menggunakan metode *blended learning* dengan kelas XI

TP2 yang tidak menggunakan metode *blended learning*.

Hasil penelitian yang diperoleh sesuai dengan landasan teori di BAB II. Pada landasan teori dijelaskan bahwa kelebihan penggunaan model *blended learning* (1) siswa leluasa untuk mempelajari materi pelajaran secara mandiri dengan memanfaatkan materi-materi yang tersedia secara *online*; (2) siswa dapat melakukan diskusi dengan guru atau dengan siswa lain diluar jam tatap muka; (3) kegiatan pembelajaran diluar jam tatap muka bisa dikontrol dan dikelola dengan baik oleh guru; (4) guru dapat menambahkan materi pengayaan melalui fasilitas internet; (5) guru dapat meminta siswa membaca materi atau mengerjakan tes yang dilakukan sebelum atau sesudah pembelajaran; (6) guru dapat menyelenggarakan kuis, memberikan umpan balik dan memanfaatkan hasil tes dengan baik; dan (7) siswa dapat berbagi file dengan siswa lain. *Blended learning* secara efektif mendukung pencapaian belajar jika penggunaannya sesuai dengan pola belajar peserta didik dan tujuan belajar.

Sedangkan kelamahan *blended learning* dibandingkan dengan MPL dalam penelitian ini sebagai berikut: (1) media yang dibutuhkan sangat beragam, sehingga sulit diterapkan apabila sarana dan prasarana tidak mendukung; (2) tidak meratanya fasilitas yang dimiliki siswa seperti komputer, HP android dan akses internet padahal *blended learning* memerlukan akses internet yang memadai dalam mengikuti pembelajaran daring; dan (3) kurangnya pengetahuan sumber daya pembelajaran (guru, siswa, orang tua) terhadap penggunaan teknologi informasi dan komunikasi.

Pada Penelitian ini diketahui pada tabel 4.17 F_{hitung} untuk ranah kognitif sebesar 4,229 dengan signifikansi 0,044, jika signifikansi $< 0,05$ maka tampak bahwa H_0 di tolak dan H_a di terima. Pada tabel 4.20 tampak bahwa *mean* hasil belajar ranah kognitif dengan *blended learning* yang mempunyai motivasi tinggi

sebesar 97,1111 dan *mean* hasil belajar ranah kognitif dengan motivasi tinggi dengan menggunakan model pembelajaran langsung sebesar 78,4583, sedangkan *mean* hasil belajar siswa menggunakan *blended learning* yang memiliki motivasi rendah sebesar 94,2308 dan *mean* hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran langsung yang memiliki motivasi rendah sebesar 80,4167.

Dengan demikian dapat disimpulkan, bahwa siswa yang memiliki motivasi tinggi lebih cocok kegiatan belajar mengajar pada ranah kognitif menggunakan model *blended learning* sedangkan siswa yang memiliki motivasi rendah lebih cocok kegiatan belajar mengajar menggunakan model pembelajaran langsung.

Diketahui pada tabel F_{hitung} untuk ranah afektif 4,516 dengan signifikansi 0,037 jika signifikansi $<0,05$ maka tampak bahwa H_0 di tolak dan H_a di terima. Ada pengaruh hasil belajar siswa dengan motivasi belajar tinggi lebih dibandingkan dengan hasil belajar siswa dengan motivasi belajar rendah dalam mata pelajaran TIK menggunakan model *blended learning*.

Pada tabel F hitung tampak bahwa mean hasil belajar ranah afektif dengan *blended learning* yang mempunyai motivasi tinggi sebesar 87,5000 dan *mean* hasil belajar ranah afektif dengan motivasi tinggi dengan menggunakan model pembelajaran langsung sebesar 80,416, sedangkan *mean* hasil belajar ranah afektif siswa menggunakan *blended learning* yang memiliki motivasi rendah sebesar 84,2308 dan *mean* hasil belajar ranah afektif siswa menggunakan model pembelajaran langsung yang memiliki motivasi rendah sebesar 80,5000.

Dengan demikian dapat disimpulkan, bahwa siswa yang memiliki motivasi tinggi lebih cocok kegiatan belajar mengajar pada ranah afektif menggunakan model *blended learning* sedangkan siswa yang memiliki motivasi rendah lebih cocok kegiatan belajar mengajar menggunakan model pembelajaran langsung. Diketahui pada tabel 4.19 F_{hitung} untuk ranah psikomotor

11,896 dengan signifikansi 0,017 jika signifikansi $i\ 0,017 < 0,05$ maka tampak bahwa H_0 di tolak dan H_a di terima.

Hasil belajar siswa pada ranah kognitif dengan motivasi belajar tinggi akan lebih maksimal dengan menggunakan *blended learning* sedangkan hasil belajar siswa dengan motivasi rendah akan lebih maksimal menggunakan MPL. Hasil belajar siswa pada ranah afektif dengan motivasi tinggi maka hasil belajarnya lebih maksimal dengan menggunakan *blended learning*, sedangkan bagi siswa dengan motivasi belajar rendah akan lebih baik menggunakan MPL. Sebaliknya hasil belajar pada ranah Psikomotor dengan motivasi belajar tinggi, maka sebaiknya menggunakan MPL dan bagi siswa dengan motivasi belajar rendah akan lebih baik menggunakan *blended learning*. Sedangkan kelemahan *blended learning* dibandingkan dengan MPL dalam penelitian ini sebagai berikut: (1) media yang dibutuhkan sangat beragam, sehingga sulit diterapkan apabila sarana dan prasarana tidak mendukung; (2) tidak meratanya fasilitas yang dimiliki siswa seperti komputer, HP android dan akses internet padahal *blended learning* memerlukan akses internet yang memadai dalam mengikuti pembelajaran daring (dalam jaringan); dan (3) kurangnya pengetahuan sumber daya pembelajaran (guru, siswa, orang tua) terhadap penggunaan teknologi informasi dan komunikasi.

PENUTUP

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dan hasil penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut; (1) Rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *blended learning* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran langsung. Hasil belajar siswa pada ranah kognitif dengan motivasi belajar tinggi akan lebih maksimal dengan menggunakan *blended learning* sedangkan hasil belajar siswa

dengan motivasi rendah akan lebih maksimal menggunakan MPL. Hasil belajar siswa pada ranah afektif dengan motivasi tinggi maka hasil belajarnya lebih maksimal dengan menggunakan *blended learning*, sedangkan bagi siswa dengan motivasi belajar rendah akan lebih baik menggunakan MPL. Sebaliknya hasil belajar pada ranah Psikomotor dengan motivasi belajar tinggi, maka sebaiknya menggunakan MPL dan bagi siswa dengan motivasi belajar rendah akan lebih baik menggunakan *blended learning*, (2) motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *blended learning* lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran model pembelajaran langsung, (3) terdapat interaksi antara pembelajaran *blended learning* dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. Sedangkan Implikasinya adalah 1) penggunaan *blended learning* ini bisa diterapkan untuk mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dalam pembelajaran, (2) penggunaan *blended learning* akan memperoleh hasil belajar yang maksimal pada siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi, karena itulah sarana dan prasarana juga menjadi sangat penting dalam menunjang kegiatan belajar mengajar. Sedangkan saran bagi sekolah yaitu Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi hendaknya digunakan secara maksimal terutama jika di sekolah sudah memiliki sarana dan prasarana yang memadai. Sedangkan bagi guru: Model Pembelajaran *Blended Learning* sangat baik digunakan pada seluruh mata pelajaran. Guru dapat memberikan materi, quiz secara fleksibel. Dan bagi siswa: Model pembelajaran *Blended Learning* mengurangi kebosanan siswa pada model pembelajaran langsung, (4) bagi penelitian di masa yang akan datang sebagai rekomendasi dalam pelaksanaan penelitian sejenis selanjutnya dan pengukuran motivasi belajar bisa juga dilaksanakan dengan pengamatan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfin, S. (2015). Pengaruh pembelajaran blended learning terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMPN 37 Jakarta. UIN Syarif Hidayatullah. Tesis
- Arends, R. I. (2008). *Learning to Teach*. New York: McGraw Hill Companies. Inc.
- Bloom, Benjamin S. (1956). *Taxonomy of Educational Objective: The Classification of Educational Goals*. London: David McKay Company, Inc.
- Sugiyono. (2013). Cara mudah menyusun Skripsi, Tesis dan Desertasi. Bandung: CV Alfabeta.