

Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV SD Se-Gugus Ahmad Yani Kecamatan Majenang

Shinta Damayanti¹, Fita Permata Sari^{2*}

STKIP Majenang^{1,2*}

shintaasprila96@gmail.com¹, fitapermata@gmail.com^{2*}

Article History

received 20/9/2021

revised 20/10/2021

accepted 20/11/2021

Abstract

Student learning activity is very important and affects the character of students. This study aims to determine the influence of blended learning models on students' learning activity. This research uses quantitative approach with experimental method. The population in this study was grade IV elementary school students in Ahmad Yani group of 195 with a sample of 61 students. Data collection techniques using questionnaires. The validity test of the instrument used is the validity of the contents and look for different power using the product moment correlation formula. Instrument reliability using the Alpha Cronbach formula. The prerequisite test of the analysis conducted is a test of normality and homogeneity. The results prove that blended learning model has a significant effect on students' learning activity. This can be indicated by a sig value of $0.001 \leq 0.05$.

Keywords: *Blended Learning, Learning Activity, Learning Model*

Abstrak

Keaktifan belajar siswa sangatlah penting dan berpengaruh terhadap karakter siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *blended learning* terhadap keaktifan belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD se-gugus Ahmad Yani Kecamatan Majenang yang berjumlah 195 dengan sampel berjumlah 61 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Uji validitas instrumen yang digunakan adalah validitas isi dan mencari daya beda menggunakan rumus korelasi *product moment*. Reliabilitas instrumen menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Uji prasyarat analisis yang dilakukan adalah uji normalitas dan homogenitas. Hasil penelitian membuktikan bahwa model pembelajaran *blended learning* berpengaruh signifikan terhadap keaktifan belajar siswa. Hal ini dapat ditunjukkan dengan nilai sig sebesar $0,001 \leq 0,05$.

Kata kunci: *Blended Learning, Keaktifan Belajar, Model Pembelajaran*



PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan merupakan suatu kekuatan yang dinamis dalam kehidupan setiap individu, yang mempengaruhi perkembangan fisik, intelektual, emosional, sosial, dan spiritual sesuai dengan tahap perkembangan serta karakteristik lingkungan fisik dan lingkungan sosial-budaya dimana dia hidup. Brubacher (1978: 371), pendidikan adalah proses dimana potensi-potensi, kemampuan – kemampuan, kapasitas-kapasitas manusia yang mudah dipengaruhi oleh kebiasaan-kebiasaan yang baik. Hal tersebut terwujud dengan alat (media) yang disusun sedemikian rupa, dan digunakan oleh manusia untuk menolong orang lain atau dirinya sendiri dalam mencapai tujuan-tujuan yang ditetapkan.

Pendidikan adalah: (1) keseluruhan proses dimana seseorang mengembangkan kemampuan, sikap, dan bentuk-bentuk tingkah laku lainnya yang bernilai positif dalam masyarakat dimana dia hidup, (2) proses sosial dimana orang dihadapkan pada pengaruh lingkungan yang terpilih dan terkontrol (khususnya yang datang dan sekolah), sehingga dia dapat memperoleh atau mengalami perkembangan kemampuan sosial dan kemampuan individu yang optimal (Good, 1945: 145). Driyarkara (1980: 78), sebagaimana dimuat dalam buku Ilmu Pendidikan, Dwi Siswoyo, dkk. (2015: 48), pendidikan adalah proses memanusiakan manusia muda. Pengangkatan manusia muda ke taraf insani harus diwujudkan di dalam seluruh proses atau upaya pendidikan.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mengalami peningkatan signifikan. Terutama dalam bidang teknologi dalam pemenuhan kebutuhan sehari-hari. Hasil survei dari Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2020 pengguna internet di Indonesia sebanyak 196,7 juta orang. Dimana total penduduk Indonesia 256,2 juta orang, artinya pengguna internet di Indonesia sebanyak 73,7%. Kemajuan teknologi berdampak pada kemajuan dibidang pendidikan. Model *Blended Learning* adalah model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi melalui video pembelajaran. Kedua model ini didasarkan pada prinsip bahwa aktivitas pembelajaran yang biasanya (secara konvensional) dilakukan di kelas menjadi dilakukan di rumah. Begitu pula pekerjaan rumah yang biasanya dilakukan di rumah, menjadi diselesaikan di kelas (Bergmann & Sams, 2012).

Seorang guru atau calon guru dapat melaksanakan tugasnya secara profesional. Guru dituntut dapat memahami dan memiliki keterampilan yang memadai dalam mengembangkan berbagai model pembelajaran yang efektif, kreatif dan menyenangkan, sebagaimana diisyaratkan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Pada kenyataannya masih banyak guru yang dominan dalam pembelajaran di kelas dibandingkan siswa itu sendiri. Seperti yang kita ketahui bahwa tujuan pendidikan menurut UU No. 20 Tahun 2003 adalah membentuk siswa aktif untuk mengembangkan segala potensi yang ada pada dirinya. Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran adalah pemilihan model pembelajaran yang tepat (Sutikno, 2014). Model pembelajaran yang mengkondisikan siswa sebagai pusat belajar (*student centered*) diantaranya adalah model *Blended Learning*.

Pembelajaran berbasis *blended learning* dimulai sejak ditemukan komputer, walaupun sebelum itu juga sudah terjadi adanya kombinasi (*blended*). Awal terjadi pembelajaran, awalnya karena adanya tatap muka dan interaksi antara pengajar dan pelajar, setelah ditemukan mesin cetak maka guru memanfaatkan media cetak. Pada saat ditemukan media audio visual, sumber belajar dalam pembelajaran mengombinasikan antara pengajar, media cetak, dan audio visual. Namun *blended learning* muncul setelah berkembangnya teknologi informasi sehingga sumber dapat diakses oleh pembelajar secara *offline* maupun *online*. Saat ini, pembelajaran berbasis *blended learning* dilakukan dengan menggabungkan pembelajaran tatap muka, teknologi cetak, teknologi audio, teknologi audio visual, teknologi komputer, dan teknologi m-learning

(*mobile learning*). Model pembelajaran *Blended learning* terdapat enam unsur yang harus ada, yaitu: (1) tatap muka (2) belajar mandiri, (3) aplikasi, (4) tutorial, (5) kerjasama, dan (6) evaluasi.

Keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan (Sardiman, 2001: 98). Belajar yang berhasil harus melalui berbagai macam aktifitas, baik aktifitas fisik maupun psikis. Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Siswa pasif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini terlihat ketika kebanyakan siswa hanya duduk mendengarkan penjelasan materi dari guru. Guru masih mendominasi dalam kegiatan pembelajaran dan menjadi pusat dari kegiatan pembelajaran. Guru kurang bisa memancing siswa agar siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi aktivitas belajar siswa cenderung rendah dan monoton, ditandai dengan siswa lebih senang diceramahi, siswa sedikit sekali yang mau bertanya, sedikit siswa yang mampu menjawab pertanyaan, dan contoh-contoh materi pelajaran yang diberikan guru masih kurang terkait dengan lingkungan kehidupan siswa sehari-hari. Selama proses pembelajaran berlangsung tidak ada siswa yang mengajukan pertanyaan, bahkan ada siswa yang kurang menanggapi materi yang disampaikan, karena guru kurang menggunakan variasi metode pembelajaran yang akan menimbulkan dampak terhadap keaktifan belajar siswa. Tujuan penelitian adalah mengetahui pengaruh model pembelajaran *blended learning* terhadap keaktifan belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar se-gugus Ahmad Yani kecamatan Majenang.

METODE

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian eksperimen. Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan rancangan penelitian *Quasi experimental design* dalam bentuk desain *nonequivalent control group design* (Sugiyono, 2010). Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah Pahonjean dan SD Negeri Pahonjean 05 di kecamatan Majenang. Populasi merupakan seluruh siswa kelas IV yang ada di gugus Ahmad Yani kecamatan Majenang berjumlah 195 siswa, sedangkan sampel yang diambil menggunakan *system random sampling* dengan sampel berjumlah 61 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Uji validitas instrumen yang digunakan adalah validitas isi dan mencari daya beda menggunakan rumus korelasi *product moment*. Reliabilitas instrumen menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Uji prasyarat analisis yang dilakukan adalah uji normalitas dan homogenitas. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik nontes yaitu berupa angket dan dokumentasi. Hasil uji coba data dihitung untuk mengetahui kelayakan menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji T dengan bantuan program SPSS versi 20 (Sugiyono, 2010).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di Gugus Ahmad Yani Pahonjean Kecamatan Majenang yaitu pada 2 Sekolah Dasar dengan sampel penelitian siswa kelas IV. Data yang terkumpul pada penelitian ini adalah data yang diperoleh dari angket siswa tentang keaktifan belajar siswa kelas IV. Jumlah butir angket yang dibagikan kepada

siswa sebanyak 16 butir dengan 4 pilihan jawaban (selalu, sering, kadang-kadang, tidak pernah). Untuk penyekoran pernyataan positif yaitu selalu diberi skor 4, sering diberi skor 3, kadang-kadang diberi skor 2, dan tidak pernah diberi skor 1. Sedangkan untuk pernyataan negatif yaitu selalu diberi skor 1, sering diberi skor 2, kadang-kadang diberi skor 3 dan tidak pernah diberi skor 4. Dalam penelitian ini sampel berjumlah 61 siswa.

Hasil uji validitas instrumen angket valid berjumlah 15 pernyataan. Hasil uji reliabilitas berdasarkan *cronbach's Alpha* sebesar 0,747. Berdasarkan analisis data, data berdistribusi normal dengan nilai *Asymp. Sig.* 0,059 dan variasi data adalah homogen dengan nilai *Levene Statistic* bernilai 0,271. Hasil uji t dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji T

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	10.880	3.515		3.095	.003
Keaktifan Belajar	.509	.143	.421	3.562	.001

Berdasarkan tabel 1 nilai sig. 0,001 yang berarti $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya *variable independent* berpengaruh terhadap *variable dependent*, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *blended learning* berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa kelas IV SD. Lingkungan kelas yang mencakup pembelajaran aktif melibatkan siswa dalam pembelajaran mereka, mendorong siswa untuk “melakukan” yang artinya memberi siswa kesempatan untuk merevisi dan memperbaiki pemikiran mereka sendiri (penilaian formatif), dan membantu siswa untuk menghubungkan informasi yang didapat dalam proses pembelajaran dikelas dengan kehidupan di luar pembelajaran (kehidupan sehari-hari). Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran *blended learning* terhadap keaktifan belajar siswa SD kelas IV. Hasil signifikan yang dihasilkan sebesar 0,001. Berdasarkan dasar pengambilan keputusan $0,001 < 0,05$ sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara model *blended learning* terhadap keaktifan belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Pembelajaran yang berlangsung selama ini belum dapat mengoptimalkan peserta didik dalam membangkitkan semangat belajar karena pembelajaran masih didominasi oleh guru. Guru lebih fokus terhadap buku teks dan penyampaian konsep ditambah pembelajaran yang menjenuhkan sehingga peserta didik cenderung pasif dan merasa bosan. Model pembelajaran *blended learning* adalah salah satu model pembelajaran yang menggabungkan dua lingkungan belajar yaitu pembelajaran tatap muka dan pembelajaran dari rumah. Pelaksanaan pembelajaran di kelas terlebih dahulu guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam pembelajaran dan menjelaskan langkah – langkah model pembelajaran *blended learning* kepada peserta didik, sehingga peserta didik tidak mengalami kebingungan atau kesulitan saat melaksanakan pembelajaran menggunakan model *blended learning* dalam kelas.

Pada kelas eksperimen pembelajaran dilaksanakan dengan memindahkan kegiatan yang biasanya dilakukan di kelas menjadi dilakukan di rumah. Peserta didik pada kelas eksperimen melakukan pembelajaran dengan cara siswa mempelajari materi di rumah melalui video pembelajaran yang diberikan oleh guru. Penggunaan video memungkinkan siswa untuk mengulangi penjelasan materi sampai siswa benar –

benar memahami konsep. Hal tersebut memudahkan siswa yang tidak dapat mengikuti pelajaran (misalnya sakit) agar tetap bisa belajar dan tidak tertinggal karena dapat belajar mandiri di rumah melalui video. Jadi siswa memiliki waktu lebih di kelas untuk mengerjakan soal – soal yang diberikan oleh guru saat tatap muka.

Pada kelas kontrol model yang digunakan masih konvensional. Model pembelajaran ini didominasi oleh guru yang lebih banyak dalam penyampaian materi sehingga interaksi antara guru dengan siswa tidak dapat terjalin maksimal. Pada model konvensional guru setelah memberikan materi pembelajaran biasanya di akhiri dengan pemberian tugas. Pembelajaran *blended learning* merupakan pembelajaran yang sangat efektif, efisien untuk meningkatkan kemampuan siswa menjadi menyenangkan, minat belajar siswa lebih besar dengan lingkungan belajar yang beragam. *Blended Learning* menawarkan pembelajaran yang lebih baik, baik terpisah atau kelompok serta waktu yang sama atau berbeda. Temuan ini sesuai dengan penelitian Walib (2020) menunjukkan bahwa pembelajaran *blended learning* mempunyai pengaruh dibandingkan dengan pembelajaran *online* dan tatap muka karena *blended learning* memadukan atau mencampur pembelajaran konvensional atau tradisional dengan pembelajaran modern dengan mengembangkan berbagai media pembelajaran.

Blended learning merupakan solusi alternatif untuk menaggulangi kelemahan-kelemahan pembelajaran *online* dan pembelajaran tatap muka untuk menghasilkan rangkaian pembelajaran yang efektif, efisien dan menyenangkan bagi siswa dengan tidak membuang teori-teori pembelajaran lama. Pembelajaran dengan model *Blended Learning* dapat menggeser prinsip pembelajaran *teacher center* menjadi *student center*. Model *blended learning* membuat aktifitas siswa dalam kelas lebih variatif. Siswa tidak hanya bertumpu pada informasi yang disampaikan oleh guru, namun berusaha mengupayakan informasi tersebut dari berbagai sumber. Hal ini berkaitan dengan penelitian O'leary, Conor; Stewart (Mar 2013): 225-241, pembelajaran aktif, seperti yang didefinisikan oleh Hawtrey (2007), berkaitan dengan penggabungan kesempatan belajar aktif dan partisipatif ke dalam pendidikan. Hal itu terjadi bilamana siswa terbangun dari peran pendengar pasif menjadi responden aktif dengan menggunakan metode/ instruksi pembelajaran yang sesuai dalam bentuknya yang paling murni.

Potensi penerapan pembelajaran dengan sistem *blended learning* sangat memungkinkan untuk dilaksanakan seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dari segi menjamurnya aplikasi pendukung juga disertai dengan meratanya pemanfaatan teknologi tersebut bagi masyarakat. Bentuk strategi, metode ataupun model pembelajaran yang diterapkan dan dimanfaatkan dengan baik dan tepat di dalam pendidikan akan memperluas kesempatan belajar, meningkatkan efisiensi, meningkatkan kualitas belajar, memfasilitasi pembentukan ketrampilan dan mendorong belajar sepanjang hayat secara berkelanjutan. Pembelajaran *blended learning* dapat diterapkan di sekolah dasar dengan cara *offline* ataupun *hybrid learning*. Pembelajaran dengan *blended learning* dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai macam *platform online* seperti portal rumah belajar <https://belajar.kemdikbud.go.id/>, *google classroom*, Edmodo, web, *kipin school* dan sebagainya.

Pembelajaran dengan *blended learning* memiliki kelebihan diantaranya: siswa menjadi lebih mandiri dalam belajar, memiliki motivasi belajar, belajar menjadi menyenangkan dan siswa tertarik, dapat meningkatkan hasil belajar dan keterampilan berpikir kritis. Kelemahan pada pembelajaran *blended learning* beberapa siswa tidak aktif dalam pembelajaran secara online karena kurang diawasi secara langsung oleh guru. Guru harus berupaya melakukan segala cara untuk dapat mengimplementasikan pembelajaran *blended learning*. Namun hal itu tidak menjadi masalah jika melihat tuntutan pembelajaran era abad ke-21 bahwa pembelajaran harus bisa

mengintegrasikan teknologi sesuai perkembangan zaman. Berdasarkan pada pembahasan di atas dapat dinyatakan bahwa dengan menggunakan model *blended learning* dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keaktifan belajar siswa. Hipotesis yang menyatakan bahwa “terdapat pengaruh model pembelajaran *blended learning* terhadap keaktifan belajar siswa kelas IV SD se-gugus Ahmad Yani Kecamatan Majenang Tahun Ajaran 2020/2021 diterima.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *blended learning* berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa dengan nilai $0,001 \leq 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya *variable independent* berpengaruh terhadap *variable dependent*, sehingga model pembelajaran *blended learning* berpengaruh signifikan terhadap keaktifan belajar siswa kelas IV SD se-gugus Ahmad Yani Kecamatan Majenang Tahun Ajaran 2020/2021.

DAFTAR PUSTAKA

- Sardiman, A.M. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Adhitiya, E. N., Prabowo, A., & Arifuddin, R. 2015. Studi Komparasi Model Pembelajaran *Traditional Flipped Classroom* dengan *Peer Instruction Flipped* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah. *Unnes Journal of Mathematics Education*, 4(2). <https://doi.org/10.15294/ujme.v4i2.7451>.
- Lestari, H., Siskandar, R. 2019. Literasi Sains Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Blended Learning Dengan Blog. *Jurnal kajian penelitian dan pendidikan dan pembelajaran* 4(26).
- Maradona. 2016. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV B SD di SD Negeri Tegal panggung Yogyakarta, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 17.
- Mubarok, A., Akhyar, M., and Basori. 2015. Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Penerapan Metode Blended Learning SMK Pancasila Surakarta. *FKIP UNS Journal Systems* 3(4):10.
- Milman, Natalie B. 2012. The Flipped Classroom Strategy What is it and can it best be used? *Jurnal Internasional*, 9(3) : The George Washington University.
- Putra, K. 2015. *Flipped Classroom: 'Merenovasi' Model Pembelajaran Tradisional*,(Jakarta: <https://www.google.co.id/amp/m.kompasiana.com/amp/kusnandar/flippedclassroom-merenovasi-model-pembelajaran-tradisional//2015>).
- Rahmawati, E.D. 2012. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Group Investigation* (GI) untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Sosiologi pada Siswa Kelas X3 SMA Negeri Colomadu Tahun Pelajaran 2011/2012. *SOSIALITAS; Jurnal Ilmiah Pend. Sos Ant*, 2(1). <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/sosant/article/view/394>
- Ramlah, R., Firmansyah, D., dan Zubair, H. 2015. Pengaruh Gaya Belajar dan Keaktifan Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika (Survey Pada SMP Negeri di Kecamatan Klari Kabupaten Karawang), *Jurnal Ilmiah Solusi*, 1(3): 68-75.
- Roshonah, A. F., Sutihat, & Alam, A. 2020. Penerapan Model *Blended Learning* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Di SDN Pisangan 01. *Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 1–10.

- Sahara, R., Sofya, R. 2020. Pengaruh Penerapan Model *Flipped Learning* Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ecogen*, 3(3): 419-431.
- Sari, I. K. 2021. *Blended Learning* sebagai Alternatif Model Pembelajaran Inovatif di Masa *Post-Pandemi* di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4): 2156-21632. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1137>
- Sugiyono. 2015. *Metode Peneitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suprihatiningrum, J. 2013. *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: AR-RUZZ Media.
- Suprijono, A. 2010. *Cooperative Learning*. Yogyakarta. Pustaka Media.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu, Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam KTSP*. Jakarta: Bumi Aksara.
- UU No. 20 Tahun 2003.
- Widyaningsih, O., Yudha, C.B., & Nugraheny, D. C. 2019. Pengembangan Model *Blended Learning* Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2).