THE EFFECT BLENDED LEARNING AND LEARNING MOTIVATION TO STUDENT'S LEARNING OUTCOMES TIK CLASS VIII SMPN 1 GUMUKMAS

Ni'matul Khoiroh, S.Pd
S2 PTK UNESA, SMPN 1 Gumukmas
nkhoiroh@gmail.com

ABSTRACT

The aims of this study are to determine: (1) The difference between the learning outcomes of students who use the learning model of blended learning with face to face direct learning model; (2) The difference in learning motivation among students who learned using the learning model of blended learning with face to face direct learning model; (3) The interaction using model blended learning, direct learning model and student motivation towards results belajarsiswa Gumukmas class IX SMPN 1 Jember. The method used to achieve the purpose of the research is the use of quantitative research with a quasi-experimental approach (Quasi Experimental). The design was pretest-posttest Non-equivalent Control Group Design. The population in this study were all students of class IX SMPN 1 Gumukmaspada Subjects ICT Academic Year 2015/2016. In this study used a technique Non-Probability Sampling. The result is expected that: (1) As a learning device that can be used by teachers to improve the quality of ICT; (2) As an input to improve the quality of education in SMP / MTs with blended learning teaching model which is a combination of learning face to face (face to face) with online learning (e-learning); (3) As a reference for further research on the learning blended learning.
Kata-kata Kunci:*Blended Learning, Motivasi Belajar, Hasil Belajar.*

A. PENDAHULUAN

Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan khususnya dalam sistem pembelajaran telah mengubah sistem pembelajaran pola konvensional atau pola tradisional menjadi pola modern yang bermedia Teknologi informasi dan Komunikasi (Information and Communication technology/ICT). Salah satu di antaranya adalah media komputer dengan internetnya yang pada akhirnya memunculkan *e-learning.*Pembelajaran berbasis *online* atau disebut *e-learning* adalah suatu sistem atau konsep pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar yang sangat cocok dengan tuntutan pembelajaran abad 21 bahwa semua mata pelajaran harus berbasis TIK. Menurut Michael (2013) *E-learning* merupakan pembelajaran yang disusun dengan tujuan menggunakan sistem elektronik atau komputer sehingga mampu mendukung proses pembelajaran. Menurut Chandrawati (2010) *e-learning* adalah proses pembelajaran jarak jauh dengan menggabungkan prinsip-prinsip dalam proses pembelajaran dengan teknologi. Sedangkan menurut Ardiansyah (2013) *e-learning* merupakan Sistem pembelajaran yang digunakan sebagai sarana untuk proses belajar mengajar yang dilaksanakan tanpa harus bertatap muka secara langsung antara guru dengan siswa.sebagai pendidik perlu terus menerus belajar sepanjang hayat agar dapat meningkatkan layanannya terhadap peserta didik yang dipercayakan kepadanya. Salah satu cara peningkatan

layanan yang dapat dilakukan pendidik pada saat sekarang adalah dengan mengembangkan *blended learning*.

Istilah *blended learning* merupakan kombinasi pembelajaran tradisional dan lingkungan pembelajaran elektronik. Menggabungkan aspek *blended learning* seperti web, streaming video, komunikasi *audio synchronous* dan *asynchronous* dengan pembelajaran tradisional "tatap muka". *Blended learning* 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.

Hasil observasi awal Kegiatan Belajar Mengajar di SMPN Negeri 1 Gumukmas dengan model pembelajaran langsung tatap muka dengan metode ceramah dan tanya jawab kurang dapat membangkitkan aktivitas siswa dalam belajar. Banyak siswa yang nilainya masih kurang dari 75 yang berarti masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan sekolah sebesar 75. Banyak siswa yang sudah memiliki HP android tetapi kurang dapat memaksimalkan media yang dimiliki. Hanya mengunjungi media sosial facebook atau bermain game. Dari latar belakang tersebut maka diterapkan pembelajaran *blended learning* untuk meningkatkan motivasi, semangat ataupun minta belajar, dengan kata lain mengurangi rasa bosan ketika kegiatan belajar mengajar.

Blended Learning yang peneliti gunakan dengan menggunakan kelas digital edmodo, dimana edmodo juga merupakan salah satu media sosial yang lebih berfokus pada pendidikan. Pada edmodo ini siswa dapat mengerjakan quiz secara online dan bisa mengetahui langsung hasil quiz yang telah dikerjakan. Siswa juga dapat mengerjakan tugas latihan di rumah dengan menggunakan HP masing-masing. Siswa juga dapat mendownload materi, video tutorial sebagai bahan untuk belajar. Siswa dapat juga mengupload tugas yang telah dikerjakan pada kelas digital edmodo masing-masing sesuai dengan batas waktu yang ditentukan guru.

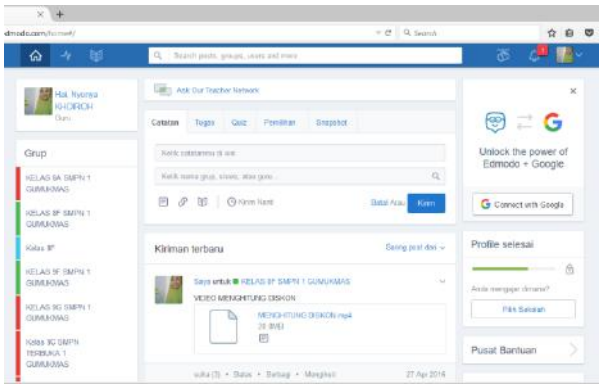
Edmodo dikembangkan berdasarkan prinsip-prinsip pengelolaan kelas berbasis kelompok dan media sosial.Fitur utama dari Edmodo adalah dukungan aktif terhadap model komunikasi dari media sosial dalam jaringan, yang ditambahi dengan fitur bahan ajar dalam jaringan (*online learning material*), dan evaluasi dalam jaringan (*online evaluation*). Beberapa fitur utama Edmodo yang dapat digunakan dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut: (1) Kelas maya dengan sistem *closed group collaboration*; hanya mereka yang memiliki kode grup yang dapat mengikuti kelas, (2)

Komunikasi menggunakan model media sosial, (3) Manajemen konten pembelajaran, (4) Evaluasi pembelajaran.

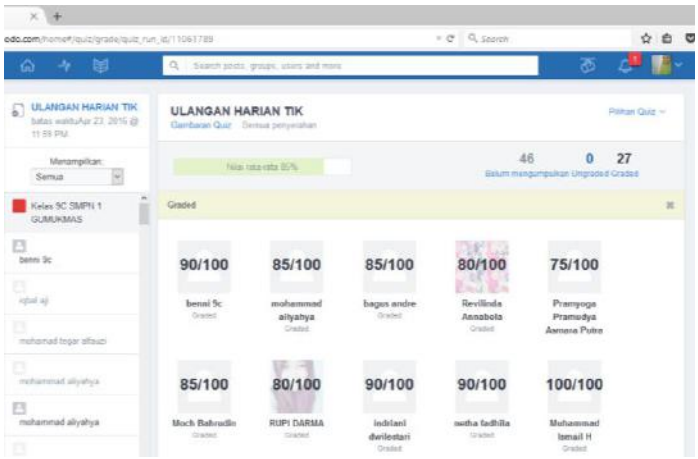
Selain fitur utama di atas, Edmodo juga mendukung *team teaching*, *co-teacher*, dan *teacher collaboration* dan akses bagi orang tua untuk memantau kegiatan pembelajaran yang diikuti.

Penelitian ini memilih menggunakan kelas maya edmodo yang mudah digunakan, siswa memiliki bekal untuk "belajar kapan saja dan di mana saja".Siswa dapat ikut serta dalam kelas maya yang diselenggarakan oleh siapapun, dalam rangka meningkatkan pengetahuan siswa.Kelas maya edmodo, kelas yang diselenggarakan "jarak jauh" sebagai pelengkap pembelajaran tatap muka, dilaksanakan dengan memanfaatkan jejaring internet.

Gambar. 2.1 Tampilan Edmodo



Gambar 2.2 Hasil Quiz Edmodo



Berdasarkan latar belakang tersebut dan penelitian-penelitian terdahulu, maka penulis mencoba membuat Hipotesis dalam penelitian sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran*blended learning* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran langsung tatap muka.
2. Motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *blended learning*lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran model pembelajaran langsung tatap muka.
3. Terdapat interaksi antara pembelajaran*blended learning* dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa.

B. 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. Pengambilan data penelitian dilakukan di SMP Negeri 1 Gumukmas Kabupaten Jember pada siswa kelas IX. Waktu penelitian 2 bulan yaitu mulai minggu pertama sampai minggu ke empat bulan Mei pada semester genap tahun 2015/2016.

Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. (Sugiyono : 61).

a. Populasi Target

   Populasi Target pada penelitian ini adalah seluruh SMP se Kabupaten Jember yang menggunakan Kurikulum KTSP.

b. Populasi Terjangkau

Populasi terjangkau pada penelitian ini adalah siswa kelas IX SMP Negeri 1 Gumukmas kabupaten Jember dan seluruh SMP se kabupaten Jember pada kompetensi dasar Jaringan Komputer.

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	IX A	20
2	IX B	30
3	IXC	27
4	IXD	26
	Jumlah	103

Tabel Jumlah Kelas dan Siswa

Sampel

Menurut Sugiyono (2014: 62); sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi.Jika populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada di popoluasi, maka peneliti menggunakan sampel.Sampel yang digunakan adalah sampel yang representatif.

Sampel pada penelitian ini adalah sejumlah 57 siswa yang tersebar diIXB dan IXC SMP Negeri 1 Gumukmas kabupaten Jember.

No	Kelas	Jumlah Siswa	Kelompok
1	IXB	30	Kontrol
2	IXC	27	Eksperimen
	Jumlah	57	

Tabel Tabel Jumlah kelas Sampel

Berdasarkan desain faktorial di atas maka penelitian ini membagi subjek penelitian ini membagi menjadi dua kelompok, yaitu (1) kelompok kelas eksperimen IXC yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *blended learning*; dan (2) kelompok kelas kontrol IXB yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran langsung. Desain penelitian pada penelitian ini dapat dilihat pada Tabel berikut.

Tabel Desain Analisis Penelitian

Hasil Belajar Siswa		Model Pembelajaran	
		Blended Learning (X_1)	**MPL (X_2)**
Motivasi Belajar	Tinggi (Y_1)	$Y_1 X_1$	$Y_1 X_2$
	Rendah (Y_2)	$Y_2 X_1$	$Y_2 X_2$

Keterangan :

$Y_1 X_1$ = Hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *blended learning* pada siswa dengan motivasi belajar tinggi

$Y_1 X_2$ = Hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran langsung pada siswa dengan motivasi belajar tinggi

$Y_2 X_1$ = Hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *blended learning* pada siswa dengan motivasi belajar rendah

$Y_2 X_2$ = Hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran langsung pada siswa dengan motivasi belajar rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Uji Prasyarat Analisis

Uji Normalitas Nilai Kognitif Kelas Eksperimen dan Kontrol

Hasil pengujian normalitas digunakan untuk menguji apakah skor yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak.Uji normalitas yang digunakan adalah uji *Kolmogorov-Smirnov*.Hasil pengujian normalitas dapat dilihat seperti tampak pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1

Hasil Uji Normalitas Skor *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Postest_ Kontrol	Posttest_ Eksperimen
N		32	27
Normal Parameters[a,b]	Mean	77,9137	80,9140
	Std. Deviation	4,09717	7,13868
Most Extreme Differences	Absolute	,322	,218
	Positive	,322	,218
	Negative	-,098	-,127
Kolmogorov-Smirnov Z		1,766	1,195
Asymp. Sig. (2-tailed)		,124	,115

a. Test distribution is Normal.

Dasar pengambilan keputusan:

Jika Sig > 0,05 maka data berdistribusi normal
Jika Sig < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal

Pengambilan keputusan:

Data hasil belajar dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi yang diperoleh dari pengujian normalitas > 0,05. Dari Tabel 4.1 tampak bahwa hasil uji normalitas kelas eksperimen yaitu nilai signifikansi 0,115, sedangkan hasil uji normalitas kelas kontrol adalah nilai signifikansi 0,124.

Dapat disimpulkan, bahwa hasil belajar siswa baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol menggunakan pengujian *Kolmogorov-Smirnov* memiliki signifikansi > 0,05, dengan demikian data hasil belajar berdistribusi normal.

Uji Homogentitas Skor Kognitif Kelas Eksperimen dan Kontrol

Uji homogenitas hasil belajar antara kelompok dengan motivasi belajar tinggi dan rendah digunakan untuk mengetahui varians kedua kelompok sama atau tidak. Dalam penelitian ini untuk menguji varians digunakan *Levene's*. Untuk menguji homogentitas tersebut digunakan program SPSS 23, seperti yang tampak pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2

Hasil Uji Homogentitas Ranah Kognitif

Berdasarkan data hasil uji homoginitas skor test pada Tabel 4.16 diatas diperoleh nilai F_{hitung} 2,322 dengan nilai signifikansi sebesar 0,085. Karena angka signifikansi > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa varians sampel adalah homogen.

Test Homogeneity of Variances

F	df1	df2	Sig.	Status
2,322	3	55	,085	Homogen

B. Pengujian Hipotesis

Pengujian nilai hipotesis adalah langkah terakhir yang digunakan untuk memutuskan apakah jawaban sementara dari rumusan masalah yang disebutkan pada hipotesis penelitian bernilai benar atau salah. Dengan kata lain uji hipotesis statistik juga bermakna apabila hipotesis null diterima atau ditolak. Uji hipotesis statistik yang digunakan adalah Anacova 2 jalur.Pada penelitian ini dilakukan pemisahan uji hipotesis statistik antara hasil belajar kognitif, hasil belajar afektif, dan hasil belajar ranah psikomotor terhadap motivasi belajar siswa.Hasil pengujiannya seperti tampak pada Tabel 4.3 (uji hipotesis statistik hasil belajar ranah kognitif), Tabel 4.4 (uji hipotesis statistik hasil belajar ranah afektif), dan Tabel 4.5 (uji hipotesis hasil belajar ranah psikomotor).

Tabel 4.3
Uji hipotesis Statistik Hasil Belajar Ranah Kognitif

Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable: Hasil_Belajar_Kognitif

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	1012,762[a]	3	337,587	39,476	,000
Intercept	374320,220	1	374320,220	43771,722	,000
Motivasi_Belajar	749,809	1	749,809	87,680	,000

Model	36,255	1	36,255	4,239	,044
Motivasi_Belajar* Model	180,965	1	180,965	21,161	,000
Error	478,892	56	8,552		
Total	390160,158	60			
Corrected Total	1491,654	59			

a. R Squared = ,679 (Adjusted R Squared = ,662)

Tabel 4.4

Uji hipotesis Statistik Hasil Belajar Ranah Afektif

Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable: Hasil_Belajar_Kognitif

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	1323,251[a]	3	441,084	31,812	,000
Intercept	363665,577	1	363665,577	26228,381	,000
Motivasi_Belajar	1078,985	1	1078,985	77,819	,000
Model	61,241	1	61,241	4,417	,040
Motivasi_Belajar * Model	122,039	1	122,039	8,802	,004

Error	776,459	56	13,865		
Total	380493,126	60			
Corrected Total	2099,710	59			

a. R Squared = ,630 (Adjusted R Squared = ,610)

Tabel 4.5

Uji hipotesis Statistik Hasil Belajar Ranah Psikomotor

Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable: Hasil_Belajar_Afektif

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	137,638[a]	3	45,879	37,730	,000
Intercept	346376,979	1	346376,979	284852,676	,000
Motivasi_Belajar	114,753	1	114,753	94,371	,000
Model	5,837	1	5,837	4,800	,033
Motivasi_Belajar * Model	11,073	1	11,073	9,106	,004
Error	68,095	56	1,216		
Total	356562,000	60			
Corrected Total	205,733	59			

a. R Squared = ,669 (Adjusted R Squared = ,651)

Kemudian untuk menjawab hipotesis penelitian yang sudah dirumuskan dilakukan pengujian hipotesis sebagai berikut:

Pengujian Hipotesis Pertama:

H_0 : Tidak ada pengaruh hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *blended learning* lebih tinggi dibandingkan dengan model pembelajaran langsung tatap muka

H1: Ada pengaruh hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *blended learning* lebih tinggi dibandingkan dengan model pembelajaran langsung tatap muka.

Hipotesis statistik: $H_0 : \mu_1 = \mu_2$

$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$

Dasar pengambilan keputusan:

1. Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 diterima
2. Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak atau menerima H_1

Uji hipotesis penelitian:

Pada penelitian ini hasil belajar siswa dibagi menjadi tiga ranah yaitu: (1) hasil belajar ranah kognitif; (2) hasil belajar ranah afektif; dan (3) hasil belajar ranah psikomotor.

Hipotesis Hasil Belajar Ranah Kognitif

Pada Tabel 4.3 tampak bahwa hasil pengujian hipotesis diperoleh F_{hitung} sebesar 4,239 dengan nilai signifikansi 0,044. Jika pengujian dilakukan pada α = 5%, df1=(3-1)=2, df2=(60-3)=57, jadi nilai F_{tabel} adalah 3,16.

Karena F_{hitung}=4,239 > F_{tabel}= 3,16, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya Ada pengaruh hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *blended learning* lebih tinggi dibandingkan dengan model pembelajaran langsung tatap muka.

Selanjutnya untuk mendukung hipotesis penelitian tersebut, lebih lanjut digunakan pengujian *mean*, sebagaimana tampak pada Tabel 4.6 dibawah ini.

Tabel 4.6Hasil Pengujian Mean Hasil Belajar Ranah Kognitif Atas Pengaruh Model Pembelajaran

2. Model

Dependent Variable: Hasil_Belajar_Kognitif

Model	Mean	Std. Error	95% Confidence Interval	
			Lower Bound	Upper Bound
MBL	80,677	,545	79,586	81,769
MPL	79,105	,535	78,033	80,177

Tabel 4.6 tampak bahwa skor *mean* hasil belajar ranah kognitif bagi siswa yang menggunakan MBL (Model *Blended Learning*) adalah sebesar 80,677, lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar ranah kognitif yang menggunakan MPL (Model Pembelajaran Langsung Tatap Muka) adalah sebesar 79,105. Dengan F_{hitung}=4,239 dan signifikansi 0,044 < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Dengan demikian dapat disimpulkan, bahwasesuai hipotesis ada pengaruh hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *blended learning* lebih tinggi dibandingkan dengan model pembelajaran langsung.

Hipotesis Hasil Belajar Ranah Afektif

Pada Tabel 4.4 tampak bahwa hasil pengujian hipotesis diperoleh F_{hitung} sebesar 4,800 dengan nilai signifikansi 0,033. Jika pengujian dilakukan pada α = 5%, df1=(3-1)=2, df2=(60-3)=57, jadi nilai F_{tabel}adalah 3,16.

Karena F_{hitung}=4,800 > F_{tabel}= 3,16, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya pengaruh hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *blended learning* lebih tinggi dibandingkan dengan model pembelajaran langsung tatap muka.

Selanjutnya untuk mendukung hipotesis penelitian tersebut, lebih lanjut digunakan pengujian *mean*, sebagaimana tampak pada Tabel 4.7 dibawah ini.

Tabel 4.7

Hasil Pengujian Mean Hasil Belajar Ranah Afektif Atas Pengaruh Model Pembelajaran

2. Model

Dependent Variable: Hasil_Belajar_Afektif

Model	Mean	Std. Error	95% Confidence Interval	
			Lower Bound	Upper Bound
MBL	77,167	,205	76,755	77,578
MPL	76,536	,202	76,132	76,940

Tabel 4.7 tampak bahwa skor *mean* hasil belajar ranah afektif bagi siswa yang menggunakan MBL adalah sebesar 77,167, lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar ranah afektif yang menggunakan MPL adalah sebesar 76,535. Dengan F_{hitung}=4,800 dan signifikansi 0,033< 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Dengan demikian dapat disimpulkan, bahwa hasil belajar sesuai hipotesispengaruh hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *blended learning* lebih tinggi dibandingkan dengan model pembelajaran langsung.

Hipotesis Hasil Belajar Ranah Psikomotor

Pada Tabel 4.5 tampak bahwa hasil pengujian hipotesis diperoleh F_{hitung} sebesar 28,449 dengan nilai signifikansi 0,000. Jika pengujian dilakukan pada α = 5%, df1=(3-1)=2, df2=(60-3)=57, jadi nilai F_{tabel} adalah 3,16.

Karena F_{hitung}=28,449 > F_{tabel}= 3,16, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya hasil belajar ranah psikomotor pengaruh hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *blended learning* lebih tinggi dibandingkan dengan model pembelajaran langsung tatap muka.

Selanjutnya untuk mendukung hipotesis penelitian tersebut, lebih lanjut digunakan pengujian *mean*, sebagaimana tampak pada Tabel 4.8 dibawah ini.

Tabel 4.8Hasil Pengujian Mean Hasil Belajar Ranah Psikomotor Atas Pengaruh Model Pembelajaran

2. Model

Dependent Variable: Hasil_Belajar_Psikomotor

Model	Mean	Std. Error	95% Confidence Interval	
			Lower Bound	Upper Bound
MBL	80,319	,261	79,796	80,841
MPL	78,369	,256	77,856	78,882

Tabel 4.8 tampak bahwa skor *mean* hasil belajar ranah psikomotor bagi siswa yang menggunakan MBL adalah sebesar 80,319, lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar ranah psikomotor yang menggunakan MPL adalah sebesar 78,369. Dengan F_{hitung}=28,449 dan signifikansi 0,000 < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Dengan demikian dapat disimpulkan, bahwa hasil belajar ranah Psikomotorsesuai hipotesis,pengaruh hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *blended learning* lebih tinggi dibandingkan dengan model pembelajaran langsung.

Pengujian Hipotesis Kedua:

H_1 :Ada pengaruh motivasi belajar siswa menggunakan model pembelajaran *blended learning* lebih tinggi dibandingkan dengan model pembelajaran langsung tatap muka.

H_0 :Tidak ada pengaruh motivasi belajar siswa menggunakan model pembelajaran *blended learning* lebih tinggi dibandingkan dengan model pembelajaran langsung tatap muka.

Hipotesis statistik:$H_0 : \mu_1 = \mu_2$

$H_1 : \mu_1 \neq$

Dasar pengambilan keputusan:

1. Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 diterima
2. Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak atau menerima H_1

Uji Hipotesis Penelitian:

Hipotesis Hasil Belajar Ranah Kognitif Atas Pengaruh Motivasi

Pada Tabel 4.4 tampak bahwa hasil pengujian hipotesis diperoleh F_{hitung}sebesar 87,680 dengan nilai signifikansi 0,000. Jika pengujian dilakukan pada α = 5%, df1=(3-1)=2, df2=(60-3)=57, jadi nilai F_{tabel} adalah 3,16.

Karena F_{hitung}=87,680 >F_{tabel}= 3,16, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, Ada pengaruh motivasi belajar siswa menggunakan model pembelajaran *blended learning* lebih tinggi dibandingkan dengan model pembelajaran langsung tatap muka.Selanjutnya untuk menjawab hipotesis penelitian tersebut, digunakan pengujian *mean*, sebagaimana tampak pada Tabel 4.9 berikut ini.

Tabel 4.9

Hasil Pengujian Harga *Mean* Hasil Belajar Ranah Kognitif Atas Pengaruh Motivasi Belajar

1. Motivasi_Belajar

Dependent Variable: Hasil_Belajar_Kognitif

Motivasi_Belajar	Mean	Std. Error	95% Confidence Interval	
			Lower Bound	Upper Bound
Rendah	76,315	,575	75,163	77,468
Tinggi	83,467	,502	82,460	84,473

Tabel 4.9 di atas menunjukkan bahwa *mean* hasil belajar ranah kognitif siswa bermotivasi belajar tinggi dan rendah. Dimana skor *mean* hasil belajar ranah kognitif siswa yang bermotivasi belajar tinggi sebesar 83,467, sedangkan siswa yang bermotivasi rendah sebesar 76,315. Dengan F_{hitung}=87,680 dan signifikansi 0,000 < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Jadi dengan mempertimbangkan dari hasil uji *mean* dan uji Anacova dua jalur dapat disimpulkan hasil belajar ranah kognitif ada pengaruh motivasi belajar siswa menggunakan model pembelajaran *blended learning* lebih tinggi dibandingkan dengan model pembelajaran langsung tatap muka.

Hipotesis Hasil Belajar Ranah Afektif Atas Pengaruh Motivasi

Pada Tabel 4.4 tampak bahwa hasil pengujian hipotesis diperoleh F_{hitung} sebesar 94,371 dengan nilai signifikansi 0,000. Jika pengujian dilakukan pada α = 5%, df1=(3-1)=2, df2=(60-3)=57, jadi nilai F_{tabel}adalah 3,16.

Karena F_{hitung}=94,371 > F_{tabel}= 3,16, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya Ada pengaruh motivasi belajar siswa menggunakan model pembelajaran *blended learning* lebih tinggi dibandingkan dengan model pembelajaran langsung tatap muka.. Selanjutnya untuk menjawab hipotesis penelitian tersebut, digunakan pengujian *mean*, sebagaimana tampak pada Tabel 4.10 berikut ini.

Tabel 4.10

Hasil Pengujian Harga *Mean* Hasil Belajar Ranah Afektif Atas Pengaruh Motivasi Belajar

1. Motivasi_Belajar

Dependent Variable: Hasil_Belajar_Afektif

Motivasi_Belajar	Mean	Std. Error	95% Confidence Interval	
			Lower Bound	Upper Bound
Rendah	75,452	,217	75,018	75,887
Tinggi	78,250	,189	77,871	78,629

Tabel 4.10 di atas menunjukkan bahwa *mean* hasil belajar ranah afektif siswa bermotivasi belajar tinggi dan rendah. Dimana skor *mean* hasil belajar ranah afektif siswa yang bermotivasi belajar tinggi sebesar 78,250, sedangkan siswa yang bermotivasi rendah sebesar

75.452. Dengan F_{hitung}=94,371 dan signifikansi 0,000 < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Jadi dengan mempertimbangkan dari hasil uji *mean* dan uji Anacova dua jalur dapat disimpulkan hasil belajar ranah afektif Ada pengaruh motivasi belajar siswa menggunakan model pembelajaran *blended learning* lebih tinggi dibandingkan dengan model pembelajaran langsung tatap muka.

Hipotesis Hasil Belajar Ranah Psikomotor Atas Pengaruh Motivasi

Pada Tabel 4.5 tampak bahwa hasil pengujian hipotesis diperoleh F_{hitung} sebesar 229,141 dengan nilai signifikansi 0,000. Jika pengujian dilakukan pada α = 5%, df1=(3-1)=2, df2=(60-3)=57, jadi nilai F_{tabel}adalah 3,16. Karena F_{hitung}=229,141 >F_{tabel}= 3,16, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya hasil belajar ranah psikomotor pengaruh hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *blended learning* lebih tinggi dibandingkan dengan model pembelajaran langsung.

Selanjutnya untuk menjawab hipotesis penelitian tersebut, digunakan pengujian *mean*, sebagaimana tampak pada Tabel 4.11 berikut ini.

Tabel 4.11Hasil Pengujian Harga *Mean* Hasil Belajar Ranah Psikomotor Atas Pengaruh Motivasi Belajar

1. Motivasi_Belajar

Dependent Variable: Hasil_Belajar_Psikomotor

Motivasi_ Belajar	Mean	Std. Error	95% Confidence Interval	
			Lower Bound	Upper Bound
Rendah	76,184	,275	75,632	76,735
Tinggi	82,504	,240	82,023	82,986

Tabel 4.11 di atas menunjukkan bahwa *mean* hasil belajar ranah psikomotor siswa bermotivasi belajar tinggi dan rendah. Dimana skor *mean* hasil belajar ranah psikomotor

siswa yang bermotivasi belajar tinggi sebesar 82,504, sedangkan siswa yang bermotivasi rendah sebesar 76,184. Dengan F_{hitung}=229,141 dan signifikansi 0,000 < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Jadi dengan mempertimbangkan dari hasil uji *mean* dan uji Anacova dua jalur dapat disimpulkan hasil belajar ranah psikomotor dan motivasi belajar siswa menggunakan model pembelajaran *blended learning* lebih tinggi dibandingkan dengan model pembelajaran langsung tatap muka.

Dari pengujian hipotesis terhadap ketiga ranah afektif hasil belajar diperoleh kesimpulan, bahwa hasil belajar siswa ranah afektif menggunakan model pembelajaran *blended learning* lebih tinggi dibandingkan dengan model pembelajaran langsung tatap muka.

Pengujian Hipotesis Ketiga:

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

H_1 : ada interaksi antara hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *blended learning* dengan model pembelajaran langsung.

Hipotesis statistik: $H_0 : \mu_1 = \mu_2$

$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$

Dasar pengambilan keputusan:

- Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 diterima
- Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak atau menerima H_1

Uji Hipotesis Penelitian:

Hipotesis Hasil Belajar Ranah Kognitif Atas Pengaruh Model Pembelajaran dan Motivasi Belajar

Pada Tabel 4.3 tampak bahwa hasil pengujian hipotesis diperoleh F_{hitung} sebesar 21,161 dengan nilai signifikansi 0,000. Jika pengujian dilakukan pada α = 5%, df1=(3-1)=2, df2=(60-3)=57, jadi nilai F_{tabel}adalah 3,16.

Karena F_{hitung}=21,161 >F_{tabel}= 3,16, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya terdapat interaksi antara antara hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *blended learning* dengan model pembelajaran langsung tatap muka.

Selanjutnya untuk menjawab hipotesis penelitian tersebut, digunakan pengujian *mean*, sebagaimana tampak pada Tabel 4.12 berikut ini.

Tabel 4.12Pengujian Harga *Mean* Hasil Belajar Ranah Kognitif Atas Pengaruh Model Pembelajaran dan Motivasi Belajar

Model Pembelajaran dan Motivasi Belajar

3. Motivasi_Belajar * Model

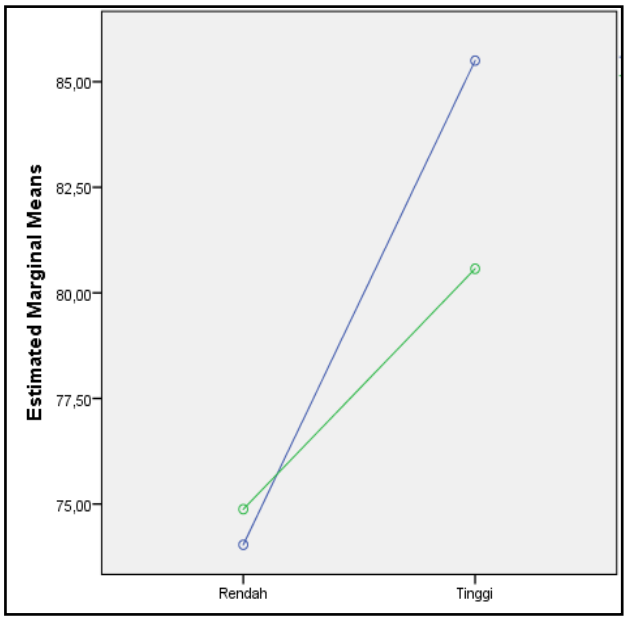
Dependent Variable: Hasil_Belajar_Kognitif

Motivasi_Belajar	Model	Mean	Std. Error	95% Confidence Interval	
				Lower Bound	Upper Bound
Rendah	MBL	75,345	,844	73,654	77,036
	MPL	77,286	,782	75,720	78,851
Tinggi	MBL	86,009	,689	84,629	87,390
	MPL	80,924	,731	79,459	82,388

Tabel 4.12 tampak bahwa skor *mean* hasil belajar ranah kognitif bagi siswa bermotivasi tinggi yang menggunakan MBL adalah sebesar 86,009 dan skor *mean* hasil belajar ranah kognitif bagi siswa bermotivasi tinggi yang menggunakan MPL adalah sebesar 80,924, sedangkan harga *mean* hasil belajar ranah kognitif bagi siswa bermotivasi rendah yang menggunakan MBL adalah sebesar 75,345 dan skor *mean* hasil belajar ranah kognitif

bagi siswa bermotivasi rendah yang menggunakan MPL adalah sebesar 77,286. Dengan F_{hitung}=21,161 dan signifikansi 0,000 < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Interaksi penggunaan model pembelajaran dan motivasi belajar yang berbeda terhadap hasil belajar ranah kognitif instalasi motor listrik dapat dilihat pada Gambar 4.1.



Gambar 4.1.Grafik Pola Garis Interaksi antara Penggunaan Model pembelajaran (MBL dan MPL) dan Motivasi

Hipotesis Hasil Belajar Ranah Afektif Atas Pengaruh Model Pembelajaran dan Motivasi Belajar

Pada Tabel 4.18 tampak bahwa hasil pengujian hipotesis diperoleh F_{hitung} sebesar 9,106 dengan nilai signifikansi 0,004. Jika pengujian dilakukan pada α = 5%, df1=(3-1)=2, df2=(60-3)=57, jadi nilai F_{tabel}adalah 3,16.

Karena F_{hitung}=9,106 >F_{tabel}= 3,16, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya terdapat interaksi antara pengguanaan model pembelajaran berdasarkan masalah, model pembelajaran langsung dengan motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah terhadap hasil belajar ranah afektif mata pelajaran TIK di SMPN 1 Gumukmas.

Selanjutnya untuk menjawab hipotesis penelitian tersebut, digunakan pengujian *mean*, sebagaimana tampak pada Tabel 4.28 berikut ini.Tabel 4.13Pengujian Harga *Mean* Hasil Belajar Ranah Afektif Atas Pengaruh Model Pembelajaran dan Motivasi.

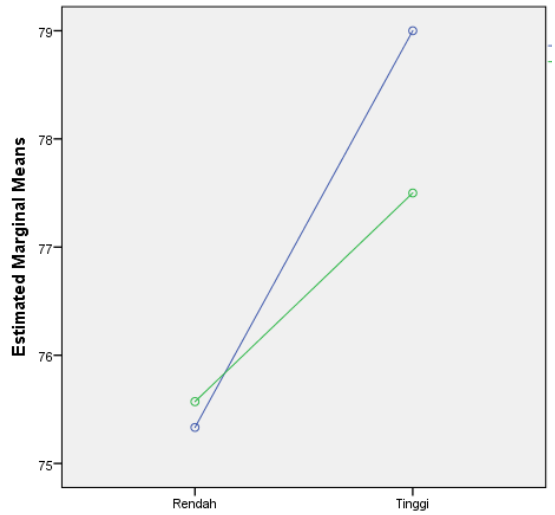
3. Motivasi_Belajar * Model

Dependent Variable: Hasil_Belajar_Afektif

Motivasi_Belajar	Model	Mean	Std. Error	95% Confidence Interval	
				Lower Bound	Upper Bound
Rendah	MBL	75,333	,318	74,696	75,971
	MPL	75,571	,295	74,981	76,162
Tinggi	MBL	79,000	,260	78,479	79,521
	MPL	77,500	,276	76,948	78,052

Tabel 4.28 tampak bahwa skor *mean* hasil belajar ranah afektif bagi siswa bermotivasi kerja tinggi yang menggunakan model pembelajaran berdasarkan masalah adalah sebesar 79,000 dan skor *mean* hasil belajar ranah kognitif bagi siswa bermotivasi kerja tinggi yang menggunakan model pembelajaran langsung adalah sebesar 77,500, sedangkan harga *mean* hasil belajar ranah kognitif bagi siswa bermotivasi kerja rendah yang menggunakan model pembelajaran berdasarkan masalah adalah sebesar 75,333 dan skor *mean* hasil belajar ranah kognitif bagi siswa bermotivasi kerja rendah yang menggunakan model pembelajaran langsung adalah sebesar 75,571. Dengan F_{hitung}=9,106 dan signifikansi 0,004 < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Interaksi penggunaan model pembelajaran dan motivasi belajar yang berbeda terhadap hasil belajar ranah afektif dapat dilihat pada Gambar 4.14



Gambar 4.14. Grafik Pola Garis Interaksi antaraPenggunaan Model pembelajaran Blended Learning (MBL), Model Pembelajaran Langsng Tatap muka (MPL) dan Motivasi

Hipotesis Hasil Belajar Ranah Psikomotor Atas Pengaruh Model Pembelajaran dan Motivasi

Pada Tabel 4.19 tampak bahwa hasil pengujian hipotesis diperoleh F_{hitung}sebesar 71,181 dengan nilai signifikansi 0,000. Jika pengujian dilakukan pada α = 5%, df1=(3-1)=2, df2=(60-3)=57, jadi nilai F_{tabel} adalah 3,16.

Karena F_{hitung}=71,181 >F_{tabel}= 3,16, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya terdapat interaksi antara hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *blended learning* dengan model pembelajaran langsung tatap muka

3. Motivasi_Belajar * Model

Dependent Variable: Hasil_Belajar_Psikomotor

Motivasi_Kerja	Model	Mean	Std. Error	95% Confidence Interval	
				Lower Bound	Upper Bound
Rendah	MBL	75,617	,404	74,807	76,426

	MPL	76,751	,374	76,002	77,500
Tinggi	MBL	85,021	,330	84,360	85,681
	MPL	79,988	,350	79,287	80,689

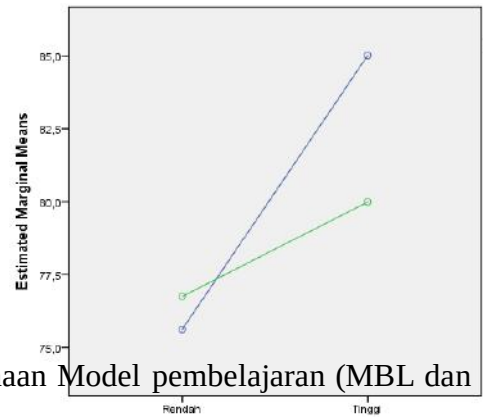
Selanjutnya untuk menjawab hipotesis penelitian tersebut, digunakan pengujian *mean*, sebagaimana tampak pada Tabel 4.30 berikut ini.

Tabel 4.14

Pengujian Harga *Mean* Hasil Belajar Ranah Psikomotor Atas Pengaruh Model Pembelajaran dan Motivasi Belajar

Tabel 4.14 tampak bahwa skor *mean* hasil belajar ranah psikomotor bagi siswa bermotivasi tinggi yang menggunakan MBL adalah sebesar 85,021 dan skor *mean* hasil belajar ranah psikomotor bagi siswa bermotivasi tinggi yang menggunakan MPL adalah sebesar 79,988, sedangkan harga *mean* hasil belajar ranah psikomotor bagi siswa bermotivasi rendah yang menggunakan MPL adalah sebesar 75,617 dan skor *mean* hasil belajar ranah psikomotor bagi siswa bermotivasi rendah yang menggunakan MPL adalah sebesar 76,751. Dengan F_{hitung}=71,181 dan signifikansi 0,000 < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Interaksi penggunaan model pembelajaran dan motivasi yang berbeda terhadap hasil belajar ranah psikomotor dapat dilihat pada Gambar 4.3.



Gambar 4.3. Grafik Pola Garis Interaksi antara Penggunaan Model pembelajaran (MBL dan MPL) dan Motivasi.

C. PENUTUP

1. Simpulan

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dan hasil penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *blended learning* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran langsung.
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.

2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan diatas, maka implikasi peneitian ini adalah :

1. Bagi Sekolah : Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi hendakya digunakan secara maksimal terutama jika di sekolah sudah memiliki sarana dan prasarana yang memadahi.
2. Bagi Guru : Model Pembelajaran *Blended Learning* sangat baik digunakan pada seluruh mata pelajaran. Guru dapat memberikan materi, quiz secara fleksibel.
3. Bagi Siswa: Model pembelajaran *Blended Learning* mengurangi kebosanan siswa pada model pembelajaran langsung tatap muka.
4. Bagi penelitian di masa yang akan datang : (1) sebagai rekomendasi dalam pelaksanaan penelitian sejenis selanjutnya; (2) pengukuran motivasi belajar bisa juga dilaksanakan dengan pengamatan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

Arend, Richard. 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.

Djamarah, S.B dan Zain, Aswin, 2002.*Strategi Belajar Mengajar*.Jakarta : PT. Rineka Cipta

Dodon Yendri (2013) *Blended Learning* : Model Pembelajaran Kombinasi *e-Learning* dalam Pendidikan Jarak Jauh

Eko Subiantoro dkk. 2013. *Simulasi Digital*. Jakarta. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan

Hamalik Oemar.2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara

Husamah.(2014). *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*. Jakarta: Prestasi Pusaka Jakarta

Kartono, Kartini. 1996. *Psikologi Umum.* Bandung: Mandar Maju.

Kusaeri.(2014). *Acuan dan Teknik Penilaian Proses dan Hasil Belajar Kurikulum 2013*. Jakarta: AR-RUZZ Media

Nur, M. (2008).*Teori*-teori *belajar kognitif* cetakan ke 3. Surabaya: Universitas negeri Surabaya

Nur, M. (2008).Teori-*teori belajar* sosial cetakan ke 3. Surabaya: Universitas negeri Surabaya

Nur, M. (2011).Strategi-*strategi belajar* cetakan ke 5. Surabaya: Universitas negeri Surabaya

Rusman dkk.(2013).*Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: RajaGrafindo Persada

Slavin, R.E (2000). *Educational Psychologi, Theori and Practice*.6th edition. Massacchusett: Allyn and Bacon Publiser

Sudjana.(2009). *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito

Sudjana, Nana. (2010). Penilaian *Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Sugiyono.(2009). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: CV Alfabeta

Sugiyono.(2013). *Cara mudah menyusun Skripsi, Tesis dan Desertasi*. Bandung: CV Alfabeta

Yusuf, A Muri (2013).*Metode penelitian*. Jakarta. Pranada Media Grup

Uno, Hamzah B. (2012). *Model Pembelajaran*.Jakarta : PT Bumi Aksara

Uno, Hamzah. (2013). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*.Jakarta: PT Bumi Aksara