

## PENGARUH PENGGUNAAN MODEL *BLENDED LEARNING* PADA MATA PELAJARAN PPKN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X SMK PUTRA KHATULISTIWA PONTIANAK

**Kiki Sakillah<sup>1</sup>, Hemafitria<sup>2</sup>, Hadi Rianto<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Prodi Pendidikan PPKN, FIPPS IKIP PGRI Pontianak

Jl. Ampera Nomor 88 Pontianak-78116, Telp (0561) 78219 Fax. (0561) 6589855

e-mail: ganesha.s2995@gmail.com

### Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk memperoleh informasi tentang pengaruh model Blended Learning terhadap hasil belajar siswa kelas X SMK Putra Khatulistiwa Pontianak. Tujuan khusus yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan: Hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran berbasis Blended Learning, pengaruh sesudah model pembelajaran berbasis Blended Learning terhadap hasil belajar siswa pada materi Kewenangan Lembaga-Lembaga Negara di kelas X SMK Putra Khatulistiwa Pontianak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan bentuk penelitian *Pre-Experimental* dan rancangan penelitian *one-group pretest-posttest* teknik pengumpul data yaitu teknik pengukuran dan dokumenter alat pengumpul data yaitu tes dan dokumentasi. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMK Putra Khatulistiwa Pontianak yang terdiri dari tiga kelas. Pengambilan sampel menggunakan *cluster random sampling* sehingga diperoleh kelas X TKR SMK Putra Khatulistiwa Pontianak. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik pengukuran data dengan tes pilihan ganda. Hasil uji hipotesis diperoleh rata-rata hasil belajar siswa dengan model *Blended Learning* 80,77. Analisis data menggunakan uji t untuk hasil belajar siswa diperoleh  $t_{9,85} > 0,1696$ , sehingga  $H_a$  diterima dan hasil perhitungan *effect size* untuk model *Blended Learning* terdapat pengaruh model *Blended Learning* dengan  $E_s$  sebesar  $1,85 > 0,8$  data tergolong tinggi.

**Kata kunci:** Model *Blended Learning*, hasil belajar

### Abstract

*The purpose of this study was to obtain information about the influence of blended learning models on the learning outcomes of class X student SMK Putra Khatulistiwa Pontianak. The specific objectives to be achieved in this study are to describe: student learning outcomes before and after Blended Learning based learning models are applied, the influence after applying Blended Learning based learning models on student learning outcomes on the Authority of State Institutions in class X SMK Putra Khatulistiwa Pontianak. The method used in this study is an experimental method with a form of research Pre-Experimental and one-group research design pretest-posttest data collection techniques namely measurement techniques and documentary data collection tools namely test and documentation. The population in this study was grade X students of SMK Putra Khatulistiwa Pontianak which consisted of three classes. Sampling uses a cluster random sampling so that it gets class X TKR SMK Putra Khatulistiwa Pontianak. Data collection techniques used are data measurement techniques with multiple choice test. Hypothesis test results obtained an average student learning outcomes with a Blended Learning models 80,77. Data analysis using t test for student learning outcomes obtained  $t_{9,85} > 0,1696$ , so  $H_a$  is accepted and the results of the calculations of the effect size for the Blended Learning model there is the influence of the Blended Learning model with an effect size of  $1,85 > 0,8$  data is high.*

**Keywords:** *Blended Learning models, learning outcomes*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana terpenting untuk mewujudkan kemajuan bangsa dan negara. Pendidikan yang bermutu akan menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Sistem pendidikan di Indonesia telah mengalami banyak perkembangan yang positif. Perkembangan tersebut terjadi karena adanya pembaharuan, sehingga didalam proses

pembelajaran guru selalu ingin menemukan metode dan model baru yang dapat memberikan semangat belajar bagi semua siswa dalam pembelajaran. Pendidikan pada dasarnya adalah suatu proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan diri, sehingga mampu menghadapi segala perubahan dan permasalahan dengan sikap terbuka serta pendekatan kreatif tanpa harus kehilangan identitas diri. Setiap penggalan dari proses belajar yang dirancang dan diselenggarakan harus mampu memberikan kontribusi yang kongkrit bagi pencapaian tujuan pendidikan.

Pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa atau guru dengan memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada untuk mencapai suatu tujuan. Tujuan pembelajaran adalah tercapainya perubahan perilaku hasil belajar atau kompetensi pada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dapat terjadi melalui interaksi guru dengan siswa, maupun siswa dengan siswa. Secara tidak langsung menyangkutkan berbagai komponen lain yang saling terkait menjadi satu sistem yang utuh. Perolehan hasil belajar sangat ditentukan oleh baik tidaknya kegiatan dan pembelajaran selama program pendidikan dilaksanakan di kelas yang pada kenyataannya tidak pernah lepas dari masalah.

Kemajuan zaman menuntut para guru untuk berfikir keras terhadap perkembangan yang ada terutama dibidang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi yang semakin berkembang dan membawa perubahan dalam bidang kehidupan salah satunya dalam peningkatan mutu pendidikan, dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan dalam meningkatkan keberhasilan proses pembelajaran guru harus melakukan pembaharuan dalam bidang pendidikan terus-menerus agar dapat menemukan inovasi-inovasi baru dalam proses pembelajaran dan menciptakan pembelajaran yang efektif. Pendidikan Kewarganegaraan (Citizenship) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia dan suku bangsa untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Konsep belajar secara utuh diintegrasikan pengertian belajar dari perspektif psikologi dan pendidikan. Alasannya Karena perilaku belajar merupakan bidang telaah dari keduanya belajar menurut Bell Gretler (1986) dalam M. Ali Hamzah adalah proses yang dilakukan manusia dalam upaya mendapatkan aneka ragam kompetensi, skill dan sikap. Ketiganya itu diperoleh secara bertahap dan berkelanjutan dari mulai masa bayi sampai dengan masa tua mulai dari rangkaian proses belajar sepanjang hayat. Pendidikan formal, informal, dan non formal merupakan sarana yang berperan dalam proses belajar.

Penggunaan model pembelajaran yang kurang sesuai dapat menimbulkan kurangnya keefektifan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, untuk menghindari hal tersebut guru hendaknya cukup cermat dalam memilih dan menggunakan model pembelajaran terutama yang banyak melibatkan siswa secara aktif. Dalam proses pembelajaran, guru selalu ingin menemukan metode dan model baru yang dapat memberikan semangat belajar bagi semua siswa dalam pembelajaran, namun ada beberapa kendala dalam pemahaman dalam membuat media dan berinovasi di dalam proses belajar mengajar, oleh sebab itu saya mencoba mengangkat judul ini karna banyak guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang cenderung menggunakan model pembelajaran yang berpusat pada guru dan minim menggunakan media dalam menyampaikan informasi kepada murid, sedangkan muridnya menjadi pasif dan tegang dalam proses belajar.

Penggunaan model pembelajaran BL lebih dipilih karena lebih menekankan pada pembelajaran yang mudah di akses dimana pun dan kapan pun. BL pada awalnya digunakan untuk menggambarkan mata pelajaran yang mencoba menggabungkan pembelajaran tatap muka. BL sebagai kombinasi karakteristik pembelajaran tradisional dan pembelajaran elektronik. Menggabungkan aspek elektronik seperti berbasis web, *streaming video*, dengan pembelajaran tradisional “tatap muka”.

Beberapa studi penelitian telah menemukan bahwa BL dapat meningkatkan hasil belajar sama dengan atau lebih tinggi dari siswa yang belajar secara konvensional atau sepenuhnya *online*, meskipun tingkat keberhasilan bervariasi antara disiplin ilmu (Heinze, 2008:35). Jadi tidak heran bahwa banyak sekolah-sekolah atau perguruan tinggi yang menerapkan atau mempertimbangkan model BL. Hal tersebut juga di dukung oleh pendapat Graham (2006:7) yang mengemukakan: “*We can be pretty certain that the trend toward blended learning systems will increase*” Namun, harus diperhatikan bahwa keberhasilan BL tidak terjadi secara instan, faktor utama yang mendukung berhasilnya BL harus mempertimbangkan pedagogik dan desain instruksional terkait dengan cara terbaik untuk memanfaatkan alat-alat teknologi, bagaimana memfasilitasi interaksi antara siswa, cara memotivasi siswa, serta mengatur materi yang terbaik disampaikan melalui internet dibandingkan tatap muka. (Bibi: 2015)

Penerapan BL dapat memberi minat belajar mandiri mahasiswa karena banyak informasi mutakhir yang dapat diperoleh melalui internet, metode ini sangat efisien karna selain siswa bisa mendapatkan pembelajaran melalui tatap muka dengan guru didalam kelas, mereka juga bisa mengakses materi yang diberikan secara online dimanapun mereka berada. *Blended Learning* adalah suatu pendekatan yang fleksibel untuk merancang program yang mendukung

campuran dari berbagai waktu dan tempat untuk belajar. Menurut Rovai dan Jordan (2004: 3) model BL pada dasarnya merupakan gabungan keunggulan pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka (*face to face learning*) dan secara virtual (*e-learning*). Pembelajaran *online* atau *e-learning* dalam BL menjadi perpanjangan alami dari pembelajaran model tatap muka (*face to face learning*). Lewat model BL pembelajaran akan lebih efektif karena belajar mengajar yang biasa dilakukan (*conventional*) akan dibantu dengan pembelajaran *e-learning* yang dalam hal ini berdiri di atas infrastruktur teknologi informasi dan bisa dilakukan kapanpun dan dimanapun.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2004:22). Untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan pembelajaran khusus, guru perlu mengadakan tes formatif pada setiap menyajikan suatu bahasan kepada siswa. Penilaian formatif ini untuk mengetahui sejauh mana siswa telah menguasai tujuan pembelajaran khusus yang ingin dicapai. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah memberikan umpan balik pada guru dalam rangka memperbaiki proses belajar mengajar dan melaksanakan program remedial bagi siswa yang belum berhasil.

Berdasarkan pra-observasi yang telah dilakukan di SMK Putra Khatulistiwa Pontianak dimana nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn masih dibawah nilai minimum yaitu 75. Rendahnya hasil nilai ulangan tengah semester siswa disebabkan oleh beberapa faktor, seperti cara mengajar guru, fasilitas yang kurang mendukung, cara penyampaian materi yang kurang bervariasi. Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan membantu berhasilnya proses pembelajaran di kelas. Adapun yang dimaksud dengan model pembelajaran adalah salah satu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas.

Faktor lain yang juga mempengaruhi hasil belajar siswa itu datang dari segi internal (dalam diri siswa) dan dari segi eksternal (luar diri siswa). Dari segi internal dapat berupa motivasi siswa yang kurang, sifat malas, minat dan kebiasaan belajar siswa yang kurang efektif. Sedangkan dari segi eksternal, yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu dari cara mengajar guru yang hanya terpaku pada buku dan fasilitas computer yang kurang memadai. Adapun dalam penelitian ini faktor internal yang mempengaruhi adalah hasil belajar. Hasil belajar merupakan hasil pencapaian kompetensi peserta didik yang meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap sebagai hasil dari proses pembelajaran, prestasi belajar dapat dikatakan sebagai hasil yang dicapai oleh siswa setelah melaksanakan suatu kegiatan belajar. Berdasarkan uraian tersebut, maka PENELITI memutuskan untuk melakukan penelitian

dengan judul “ Pengaruh Penggunaan Model *Blended Learning* Pada Mata Pelajaran PPKn Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMK Putra Khatulistiwa Pontianak

*Blended Learning* adalah suatu pendekatan yang fleksibel untuk merancang program yang mendukung campuran dari berbagai waktu dan tempat untuk belajar. Lewat model *Blended Learning*, proses pembelajaran lebih efektif karena proses belajar mengajar yang biasa dilakukan (*conventional*) akan dibantu dengan pembelajaran secara *e-learning* yang dalam hal ini berdiri di atas infrastruktur teknologi informasi dan bisa dilakukan kapanpun dan dimanapun. Selain itu menurut Jusoff dan Khodabandelou (2009:82), *Blended Learning* bukan hanya mengurangi jarak yang selama ini ada diantara siswa dan guru namun juga meningkatkan interaksi diantara kedua belah pihak. Berdasarkan *proportion of content delivered online*, Allen dkk (2007:5) memberikan kategorisasi yang jelas terhadap *Blended Learning*, *traditional learning*, *web facilitated* dan *online learning*.

a. Tujuan Model Pembelajaran *Blended Learning*

Berdasarkan pengertian *Blended Learning*, sebagaimana diungkapkan dibagian sebelumnya, maka dapat diungkapkan bahwa yang menjadi tujuan model *Blended Learning* adalah untuk menghasilkan kelulusan yang cukup mempunyai bekal pengetahuan sehingga mampu mengambil keputusan penting tentang masalah-masalah yang terjadi dalam ruang lingkup teknologi yang semakin berkembang. Tujuan utama pembelajaran PPKn dengan model pembelajaran *Blended Learning* adalah mempersiapkan siswa agar bisa belajar dengan memanfaatkan teknologi informasi dengan jaringan internet sebagai sarana komunikasi dan belajar antara guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa.

b. Manfaat Model Pembelajaran *Blended Learning*

Manfaat dari penggunaan model pembelajaran *Blended Learning* dalam dunia pendidikan saat ini adalah *blended learning* memberikan fleksibilitas dalam memilih waktu dan tempat untuk mengakses pelajaran. Siswa tidak perlu mengadakan perjalanan menuju tempat pelajaran disampaikan, *blended learning* bisa dilakukan dari mana saja yang memiliki akses ke internet.

c. Karakteristik Model Pembelajaran *Blended Learning*

Adapun karakteristik dari *blended learning* yaitu:

- 1) Pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pengajaran, gaya pembelajaran, serta berbagai media berbasis teknologi yang beragam.

- 2) Sebagai sebuah kombinasi pengajaran langsung (*face to face*), belajar mandiri, dan belajar mandiri via *online*.
  - 3) Pembelajaran yang didukung oleh kombinasi efektif dari cara penyampaian, cara mengajar dan gaya pembelajaran.
  - 4) Guru dan orangtua pembelajar memiliki peran yang sama penting, guru sebagai fasilitator, dan orangtua sebagai pendukung.
- d. Tahapan Model Pembelajaran *Blended Learning*

Menurut Carman (2005:2), ada lima kunci untuk melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan *blended learning*, yaitu:

- 1) *Live Event*, pembelajaran langsung atau tatap muka secara sinkronous dalam waktu dan tempat yang sama ataupun waktu sama tapi tempat berbeda.
- 2) *Self-Paced Learning*, yaitu mengkombinasikan dengan pembelajaran mandiri (*self-paced learning*) yang memungkinkan peserta belajar kapan saja, dimana saja secara *online*.
- 3) *Collaboration*, mengkombinasikan kolaborasi, baik kolaborasi pengajar, maupun kombinasi antar peserta belajar.
- 4) *Assessment*, perancang harus mampu mengkombinasikan jenis *assessment online* dan *offline* baik yang bersifat tes maupun non-tes.
- 5) *Performance Support Materials*, pastikan bahan belajar disiapkan dalam bentuk digital, dapat diakses oleh peserta belajar baik secara *offline* maupun *online*.

Hasil belajar adalah hasil dari proses kegiatan belajar mengajar untuk mengetahui apakah suatu program pembelajaran yang dilaksanakan telah berhasil atau tidak, yang didapat dari jerih payah siswa itu sendiri sesuai dengan kemampuan yang dimiliki. Hal itu sejalan dengan pendapat Sudjana (2013:22) yang menyatakan bahwa “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya”. Sejalan dengan pendapat Gagne (Suprijono, 2013:5) mengatakan bahwa hasil belajar berupa :

- a. Informasi verbal kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tulisan. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rancangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.
- b. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorikan, kemampuan analisis-analisis fakta konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.
- c. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
- d. Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerakan jasmani dalam usaha dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- e. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.

Pendidikan moral terdiri dari dua kata, yaitu Pendidikan dan Kewarganegaraan. Selain itu Pendidikan kewarganegaraan dapat dimaknai sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia yang diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan sehari-hari peserta didik sebagai individu, anggota masyarakat dalam kehidupan sehari-hari (Hamid Darmadi: 2013). PPKn berkontribusi penting dalam menunjang tujuan Negara Indonesia yang berdasarkan Pancasila dan UUD 1945. PPKn berkaitan dan berjalan seiring dengan pembangunan kehidupan berbangsa dan bernegara. PPKn melahirkan warga Negara Indonesia yang berkualitas baik disiplin sosial dan nasional, dalam etos kerja, dalam produktivitas kerja, dalam kemampuan intelektual dan professional, dalam tanggung jawab kemasyarakatan, kebangsaan, kemanusiaan, kemanusiaan serta moral, karakter dan kepribadian (Soedijarto, 2008).

## METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian memerlukan sebuah metode karena metode adalah cara peneliti untuk melakukan penelitian untuk mencapai tujuan. Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2016: 3). Dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Metode eksperimen adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk mendapatkan informasi tentang hubungan sebab akibat antara variabel dalam kondisi yang terkontrol (Zuldafrial, 2010: 8). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sebab akibat yang terjadi pada pembelajaran PPKn dengan menggunakan metode eksperimen. Menggunakan metode eksperimen dapat mengetahui hasil belajar siswa yang diterapkan dengan model Blended Learning.

Bentuk penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah bentuk *Pre-Experimental*. Karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen (Sugiyono, 2016: 109). Jadi Pada desain ini peneliti hendak mengungkap hubungan sebab-akibat dengan hanya melibatkan satu kelompok subjek saja atau tidak ada kelompok kontrol. Rancangan penelitian ini *adalah one-grup pretest-posttest design*. Pada rancangan ini terdapat pretest sebelum di beri perlakuan dan posttest setelah diberi perlakuan. Jadi hasil perlakuan lebih akurat karena dapat melihat pengaruh dari penggunaan model pembelajaran Blended Learning terhadap hasil belajar siswa.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2016: 117). Adapun populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas X TKR SMK Putra Khatulistiwa Pontianak yang terdiri dari tiga kelas yaitu kelas

X TKR, X TKJ, X TSM. Penelitian ini menggunakan *Cluster random sampling* atau area sampling adalah teknik sampling daerah digunakan untuk menentukan sampel bila obyek yang akan diteliti atau sumber data sangat luas, misal penduduk dari suatu negara, provinsi atau kabupaten (Sugiyono, 2016: 121).

Tehnik pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini adalah tehnik pengukuran dan dokumenter sedangkan alat pengumpul data untuk tehnik pengukuran yaitu tes berbentuk pilihan ganda (*pretest* dan *posttest*) digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa. Instrumen tes yang digunakan terlebih dahulu di validasi empiris kemudian dilakukan uji coba soal, setelah itu dilakukan uji validitas, uji reliabilitas, menghitung daya pembeda dan tingkat kesukaran soal. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan homogenitas data hasil belajar kognitif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Blended Learning* pada mata pelajaran PPKn terhadap hasil belajar siswa kelas X TKR SMK Putra Khatulistiwa Pontianak. Adapun secara khusus tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran berbasis *Blended Learning* pada materi Kewenangan Lembaga-Lembaga Negara di kelas X SMK Putra Khatulistiwa Pontianak serta untuk mengetahui pengaruh sebelum dan sesudah model pembelajaran berbasis *Blended Learning* terhadap hasil belajar siswa pada materi Kewenangan Lembaga-Lembaga Negara di kelas X SMK Putra Khatulistiwa Pontianak.

Penelitian ini dilakukan kepada satu kelas atau kelas X TKR dan materi yang diajarkan adalah kewenangan lembaga-lembaga negara. Pada pertemuan pertama untuk tahap pertama, pukul 10.00 guru memulai pembelajaran dengan aplikasi *zoom meeting*, kegiatan pembelajaran dimulai dengan mengucapkan salam pembuka dan mengabsen kehadiran siswa serta guru menanyakan kesiapan alat dan sumber belajar. Tahap kedua yaitu demonstrasi dan penyajian pengetahuan dan keterampilan, pada tahap ini guru langsung memulai persentasi dengan aplikasi *zoom meeting*, menggunakan live video tatap muka langsung dengan siswa, dipertemuan pertama ini ada beberapa siswa yang telat memasuki ruang kelas (*zoom meeting*) yang mengakibatkan siswa tersebut hanya mengikuti setengah dari proses pembelajaran namun tetap bisa melihat materi yang sedang dijelaskan. Tahap ketiga yaitu membimbing pelatihan, pada tahap ini sebelum proses pembelajaran dilakukan guru sudah menyiapkan beberapa pertanyaan yang nantinya akan ditanyakan kepada siswa. Pada tahap ke empat yaitu mengecek pemahaman dan umpan balik, setelah proses tanya jawab dilakukan guru akan



memberikan kejelasan tentang apa yang ditanyakan. Tahap kelima atau tahap terakhir yaitu pelatihan lanjutan dan penutup, untuk tahap ini guru langsung memberi tahu materi kelanjutan yang akan disampaikan dipertemuan berikutnya. Pada pertemuan pertama ada beberapa tahap yang tidak dilakukan yang membuat proses pembelajaran menjadi kurang efektif.

Pertemuan kedua juga sama dengan pertemuan pertama, untuk pertemuan pertama dan kedua belum menyampaikan tujuan. Pertemuan ketiga juga sama dengan pertemuan satu dan kedua tetapi pada pertemuan ketiga tujuan pembelajaran tersampaikan. Pertemuan ketiga tahap kedua berbeda dengan pertemuan pertama dan kedua yaitu, guru melakukan refleksi terhadap siswa selanjutnya guru memulai persentasi materi dengan aplikasi *zoom meeting*, menggunakan live video tatap muka langsung dengan siswa dan mengirim file PPT kepada siswa melalui aplikasi *zoom meeting*, dipertemuan ketiga ini ada siswa yang telat memasuki ruang kelas (*zoom meeting*) yang mengakibatkan siswa tersebut hanya mengikuti setengah dari proses pembelajaran namun tetap bisa melihat materi yang sedang dijelaskan, dalam hal ini terlihat adanya dampak pengiring yaitu keterlambatan siswa memasuki ruang belajar online yaitu terkendala kebiasaan siswa yang kurang baik (tidur malam) yang membuat siswa terlambat masuk ruang belajar, dari dampak pengiring ini di pertemuan selanjutnya guru akan lebih tegas untuk hal kedisiplinan siswa. sedangkan untuk tahap ketiga siswa mengalami perubahan atau peningkatan pemahaman terhadap materi yang di sampaikan dengan merespon, tanya jawab dan diskusi dengan guru atau siswa lainnya. Untuk tahap ke empat siswa sudah mampu atau cukup baik melakukan kesimpulan terhadap materi yang di sampaikan.

Pertemuan terakhir pada tahap pertama, pukul 10.00 guru memulai pembelajaran menggunakan aplikasi *zoom meeting* pada tahap ini guru mengirim video serta file PPT yang berkaitan dengan materi yang akan disampaikan pada aplikasi *zoom meeting*, menyampaikan tujuan pembelajaran dengan harapan siswa dapat termotivasi dan semangat untuk belajar setelah penyampaian tujuan pembelajaran tersebut, guru juga menanyakan kembali pemahaman siswa sebagai refleksi berkaitan dengan materi yang lalu. Tahap kedua Pada tahap ini setelah guru melakukan refleksi terhadap siswa serta memancing semangat siswa dengan memutar video yang berkaitan dengan materi selanjutnya guru memulai persentasi materi dengan aplikasi *zoom meeting*, menggunakan live video tatap muka langsung dengan siswa dan mengirim video dan file PPT kepada siswa melalui aplikasi *zoom meeting*, dipertemuan keempat ini tidak ada siswa yang telat memasuki ruang kelas (*zoom meeting*), dari pertemuan

sebelumnya ada dampak pengiring setelah adanya penegakkan kedisiplinan kehadiran siswa dalam proses pembelajaran daring ini yaitu siswa hadir tepat pada waktu yang diharapkan

Tahap ke tiga Pada tahap ini guru memberikan tugas berupa beberapa pertanyaan kepada siswa dan memancing siswa untuk tanya jawab serta berdiskusi dengan guru atau sesama siswa lainnya, dipertemuan keempat ini siswa sudah dapat merespon dengan baik, ini dikarenakan sebelumnya guru sudah memberitahukan materi yang akan dijelaskan pada pertemuan yang lalu, artinya siswa sudah belajar sebelum proses pembelajaran dilakukan selain itu terdapat dampak pengiring yang memancing siswa dapat merespon dengan baik pertanyaan yang diberikan guru. Pada tahap ke empat pemahaman siswa dalam menjawab dan merespon pertanyaan materi sudah baik. Sedangkan pada tahap terakhir guru memberikan penghargaan terhadap siswa berupa pujian dan motivasi. Tahap awal dari proses penelitian yaitu membuat perangkat pembelajaran dan menyusun instrumen. Instrumen pada penelitian ini berupa soal-soal tes. Setelah perangkat pembelajaran dan instrumen dinyatakan layak, maka dilakukan uji coba soal kepada siswa kelas XI Multimedia SMK Mandiri Pontianak. Uji instrumen menggunakan program *Microsoft Office Excel 2010*. Setelah dilakukan uji realibilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran pada soal uji coba terhitung valid, maka peneliti memilih 30 soal yang akan digunakan sebagai instrumen penelitian. Soal yang terpilih merupakan soal yang sudah valid, realibel, serta memiliki daya pembeda. Tahap selanjutnya yaitu tahap pelaksanaan yang berlangsung dari tanggal 18 Mei 2020 sampai 5 Juni 2020 dengan 4 kali pertemuan dengan melibatkan 1 kelas sebagai sampel yaitu kelas X TKR. Dalam penelitian ini peneliti telah melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan perangkat RPP yang mengacu pada pembelajaran atau model pembelajaran yang ditetapkan, namun karna situasi dan kondisi (*COVID-19*) yang tidak memungkinkan pembelajaran tatap muka secara langsung dilakukan maka guru memakai alternatif pembelajaran tatap muka pada aplikasi *Zoom Meeting* sekaligus mengkombinasikan proses pembelajaran model *Blended Learning*.

#### 1. Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest*

*Pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diterapkan model pembelajaran *Blended Learning* hasil pengolahan data dari penelitian ini bahwa rata-rata nilai *pretest* adalah 55,25 dengan standar deviasi 13,80. *Posttest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah diberikan model *Blended Learning* sedangkan rata-rata *posttest* kelas eksperimen adalah 80,77 dengan standar deviasi 4,95. Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* untuk melihat hasil belajar siswa yang telah dilaksanakan dalam penelitian ini, menunjukkan secara sederhana bahwa terdapat peningkatan hasil belajar

siswa. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* siswa pada materi Kewenangan Lembaga-Lembaga Negara. Hal ini sejalan dengan penelitian Syarif (2012) Oleh karena itu peningkatan prestasi belajar siswa benar-benar dipengaruhi secara signifikan oleh penerapan model pembelajaran. Penelitian kuasi eksperimen ini menggunakan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan pembelajaran model campuran (*Blended Learning*) dan kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran model tatap muka (*face-to-face Learning*). menurut Jusoff and Khodabandelou (2009:82), *Blended Learning* bukan hanya mengurangi jarak yang selama ini ada diantara siswa dan guru namun juga meningkatkan interaksi diantara kedua belah pihak. Adanya peningkatan hasil belajar siswa disebabkan memiliki kekuatan yaitu siswa dapat ikut berpartisipasi secara aktif di dalam kegiatan belajarnya, siswa benar-benar dapat memahami suatu konsep, model ini memungkinkan sikap ilmiah seperti menimbulkan semangat ingin tahu dari para siswa model pembelajaran *Blended Learning* membatasi peneliti untuk menambah materi baru, bila ternyata siswa belum memahami materi yang sedang dipelajari.

## 2. Pengaruh Model *Blended Learning* terhadap hasil belajar siswa pada materi Kewenangan Lembaga-lembaga Negara

Pengaruh yang diberikan model *Blended Learning* dianalisis dengan menggunakan statistik uji hipotesis, uji normalitas, uji homogenitas dan *effect size*. Melalui uji normalitas data *pretest* didapat hasil  $\chi^2_{hitung} = -41,1354185 < \chi^2_{tabel} = 56,94239$  maka dapat disimpulkan jika  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$  data berdistribusi normal sedangkan untuk data *posttest*  $\chi^2_{hitung} = -32,45455414 < \chi^2_{tabel} = 46,19426$  maka dapat disimpulkan jika  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$  data berdistribusi normal. Untuk uji homogenitas menggunakan uji *Fisher* dengan taraf signifikan 5% dan data yang diperoleh tidak homogen. uji-t pada model pembelajaran *Blended Learning* dengan taraf signifikan 0,05 maka data yang di peroleh yaitu 9,85 dan *effect size* yang di peroleh yaitu 1,85 termasuk tergolong tinggi. Kesimpulan yang diperoleh dari penjelasan diatas bahwa model *Blended Learning* mempunyai pengaruh sangat tinggi terhadap hasil belajar siswa di kelas X TKR SMK Putra Khatulistiwa Pontianak pada materi Kewenangan Lembaga-Lembaga Negara.

## SIMPULAN

Berdasarkan pengolahan data dan pembahasan hasil analisis data dapat disimpulkan pembelajaran materi PPKn menggunakan *Blended Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas X di SMK Putra Khatulistiwa. Kesimpulan secara kusus sebagai berikut: Hasil

Pengaruh penggunaan model blended learning pada mata pelajaran pkn terhadap hasil belajar siswa kelas X SMK Putra Khatulistiwa Pontianak

belajar siswa sebelum diterapkan model *Blended Learning* pada materi kewenangan lembaga-lembaga negara kelas X SMK Putra Khatulistiwa yaitu 55,25. Hasil belajar siswa setelah diterapkan model *Blended Learning* pada materi kewenangan lembaga-lembaga negara kelas X SMK Putra Khatulistiwa yaitu 80,77. Berdasarkan hasil uji analisis data dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran yang berbasis *Blended Learning* terhadap hasil belajar siswa pada materi kewenangan lembaga-lembaga negara kelas X SMK Putra Khatulistiwa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Carman, J. (2005). Blended Learning design: Five key ingredients, diunduh 20 Maret 2011, dari. *PENGARUH MODEL BLENDED LEARNING TERHADAP MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR SISWA SMK*, 2.
- Darmawan, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Dwi Surjono, H. (2013). Pengaruh Problem-Based Learning Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Motivasi Belajar PLC Di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 14.
- Hardiyanto, Susilawati, A. Harjono. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dan Ekspositori Dengan Keterampilan Proses Sains Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas VIII MTSN 1 Mataram Tahun Ajaran 2014/2015. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 7.
- Indrayani, E. (2011). Pengelolaan Sistem Informasi Akademik Perguruan Tinggi Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 16.
- Purwanto. (2014). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Cakrawala Media.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta Bandung.
- Sulihin. (2012). Pengaruh Blended Learning Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Tingkat SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 11.
- Suprijono. (2013). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT.Rajagrafindo.
- Syarif, I. (2012). Pengaruh Model Blended Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 16.
- T. Aritonang, K. (2008). Minat Dan Motivasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Penabur*, 11.
- Wahyudin, D. (2010). Model Pembelajaran I-Care Pada Kurikulum Mata Pelajaran TIK di SMP. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 11.
- Wahyudin, S. (2010). Keefektifan Pembelajaran Berbantuan Multimedia Menggunakan Metode Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Minat Dan Pemahaman Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 6.
- Zuldafrial. (2014). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Cakrawala Media.