

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR MAHASISWA DI INSTITUT PENDIDIKAN TAPANULI SELATAN PADANGSIDIMPUAN

Oleh:

Lukman Hakim Siregar, S.Kom., M.Pd.T

Institut Pendidikan Tapanuli Selatan

Email: bayoreg@gmail.com

Abstract

This research is purpose to know about the blended learning method to the result of student learning outcomes. The population is 40 people and tissue which is used sampling total collecting technique it is 40 people. This research use descriptive method about the application of blended learning modle and main material. Of linear ecuation system is to variable. In data analysis use qwestionnaire and test experiment. Analysis data result is gotten T arihtmatic = 3,27 where as T table = 1,67 with real standard 5%. We know that a T arithmetic is bigger than T table that is ($3,27 < 1,67$) this result means the alternative hyphotesis is accepted of it's validity. According to analysis result which is done, we have got average value the application of blended learning modle to the result of student learning outcomes with good categories. The lecturer have to appropriate learning modle in prodi pendidikan matematika who are 3rd semester. And I suggest to the college students must study hard to understand lesson especially in main material about computer application.

Keywords : *Blended learning model, student learning outcomes, computer application*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai suatu sistem, tidak lain dari totalitas fungsional yang terarah pada suatu tujuan. Setiap sub sistem yang ada dalam sistem, tersusun dan tidak dapat dipisahkan dari rangkaian unsur-unsur atau komponen-komponen yang berhubungan secara dinamis dalam satu kesatuan. Namun pendidikan di Indonesia sudah lebih maju karena sejalan juga dengan kebutuhan dan tingkat kemajuan teknologi yang sudah maju dalam beberapa kurun waktu ini. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar, sehingga mendorong setiap manusia merespon semua perkembangan tersebut secara cepat untuk mengikutinya. Tuntutan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan untuk merespon perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat dibutuhkan.

Proses belajar mengajar memang dilakukan dalam kelas, tetapi seorang pengajar atau soerang dosen hendaknya peduli atas pemahaman dan kemajuan belajar setiap mahasiswa secara individual. Sering sekali seorang dosen hanya menilai hasil belajar mahasiswa hanya melihat dari aspek kognitif (pengetahuan) dan psikomotorik (keterampilan) saja, tetapi dari aspek afektif (sikap) sering terabaikan. Ini terjadi karena seorang dosen sudah puas dengan melihat nilai yang diperoleh oleh mahasiswa sudah tinggi dan dianggap sudah berhasil dalam pembelajaran.

Sesuai kenyataan di lapangan, peneliti melihat proses pembelajaran perkuliahan aplikasi komputer di program studi sistem informasi, dosen

belum efisien dan efektif dalam penyampaian materi perkuliahan, begitu juga mahasiswa belum optimal menyerap materi perkuliahan yang disampaikan oleh dosen. Hal ini dikarenakan dalam penyampaian materi perkuliahan mata kuliah aplikasi komputer, dan juga metode pembelajaran yang digunakan oleh dosen masih belum efektif, Sehingga membuat mahasiswa menjadi jenuh dan mudah bosan.

Hal tersebut dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh mahasiswa pada Mata Kuliah Aplikasi Komputer Program Studi Pendidikan Matematika Tahun Akademik 2017/2018 menunjukkan hasil yang kurang memuaskan. Dimana nilai akhir yang mereka peroleh masih banyak yang memperoleh nilai Cukup (C), bahkan ada juga yang memperoleh nilai kurang (D). Ini dapat dilihat dari Kumpulan Nilai Mahasiswa pada Program Studi. Untuk itu perlu ada pembaharuan dalam metode mengajar yang dilakukan oleh seorang dosen agar hal ini tidak terus terulang.

Mata kuliah pengantar aplikasi komputer mahasiswa dituntut aktif untuk dapat menguasai materi pembelajaran. Karena materi yang dipelajari dalam mata kuliah pengantar aplikasi komputer ini saling berhubungan antara materi yang baru dipelajari dengan materi-materi yang sudah dipelajari. Adapun materi yang dipelajari dalam mata kuliah pengantar aplikasi komputer adalah tentang pengenalan dasar tentang komputer, perangkat-perangkat yang ada dalam komputer, sejarah perkembangan komputer dan yang paling penting adalah pengoperasian aplikasi yang ada pada komputer khususnya pengoperasian aplikasi *microsoft office*.

Pemilihan metode pembelajaran yang digunakan oleh dosen sangat dipengaruhi oleh sifat dari materi yang diajarkan, juga dipengaruhi oleh tujuan yang akan dicapai dalam pengajaran tersebut dan tingkat kemampuan mahasiswa. Oleh karena itu dengan digunakannya Metode *Blended learning* sebagai salah satu cara pembelajaran pada Mata Kuliah Aplikasi Komputer akan berubah dari pelajaran yang kurang disukai, bergeser menjadi pelajaran yang disenangi dan otomatis mahasiswa akan lebih mudah menyelesaikan soal-soal pelajaran khususnya pada Mata Kuliah Aplikasi Komputer.

Blended learning (pembelajaran bauran) merupakan metode pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran berbasis konvensional dengan berbasis multimedia ataupun berbasis *e-learning*. Metode *blended learning* merupakan gabungan dua lingkungan belajar. Husamah (2014) mengatakan Secara umum, *blended learning* memiliki tiga makna antara lain: 1) perpaduan/integrasi pembelajaran tradisional dengan pendekatan berbasis *web online*; 2) kombinasi media dan peralatan (misalnya buku teks) yang digunakan dalam lingkungan *e-learning*, dan 3) kombinasi dari sejumlah pendekatan belajar-mengajar terlepas dari teknologi yang digunakan. Salah satu alternatif untuk mengoptimalkan proses pembelajaran pada mata kuliah pengantar aplikasi komputer di atas sesuai dengan karakteristik mahasiswa yang disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sekarang ini maka salah satu solusi dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan metode *blended learning*.

Berdasarkan uraian di atas penulis termotivasi dan tertarik untuk melakukan kajian lewat suatu penelitian dengan judul Penerapan Metode Pembelajaran *Blended Learning* Terhadap Hasil Belajar Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa di Institut Pendidikan Tapanuli Selatan Padangsidimpuan.

1. Hasil Belajar Mahasiswa

Belajar merupakan proses kegiatan dari hal yang belum mengetahui menjadi tahu. Hamalik (2000:45) menyatakan bahwa, "Belajar sebagai perubahan dalam perbuatan melalui aktifitas, praktek, dan pengalaman". Berdasarkan uraian di atas, inti dari belajar adalah terjadinya perubahan perilaku untuk mendapatkan kecakapan berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap. Kunandar (2007:51) menyatakan bahwa, "hasil belajar adalah kemampuan siswa dalam memenuhi suatu tahapan pencapaian pengalaman belajar dalam satu kompetensi dasar."

Dimiyati dan mudjiono (2006:250) menyatakan bahwa, "Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang

lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar."

Dari uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil dari seluruh proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru ke arah yang lebih baik. Perubahan tingkah laku itu adalah sesuatu yang dihasilkan perbuatan belajar, maka hasil belajar dicapai seseorang dari setiap perbuatan yang dilaluinya.

2. Metode *Blended Learning*

Blended learning merupakan istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang terdiri dari dua suku kata, *blended* dan *learning*. *Blend* merupakan campuran yang berarti terdapat berbagai macam pola pembelajaran yang digunakan. Sedangkan *learning* berarti belajar. Sehingga dapat diartikan sebagai penggabungan atau pencampuran aspek-aspek dalam pembelajaran, bisa terdiri dari dua atau lebih strategi atau media yang dapat digunakan. *Blended learning* merupakan metode pembelajaran yang memadukan pertemuan tatap muka dengan materi online secara harmonis. Perpaduan antara peserta didik konvensional di mana pendidik dan peserta didik bertemu langsung dengan pembelajaran online yang bisa diakses kapan saja dan di mana saja.

Moebs dan Weibelzahl (dalam Husamah, 2014) mendefinisikan *blended learning* sebagai pencampuran antara *online* dan pertemuan tatap muka (*face-to-face meeting*). Sama halnya dengan pendapat Akkoyunlu dan Soylu (dalam Husamah, 2014) bahwa *blended learning* juga berarti menggunakan sebuah variasi metode yang mengombinasikan pertemuan tatap langsung di kelas tradisional dan pengajaran *online* untuk mendapatkan objektivitas pembelajaran. Sementara itu Kurniawati (2014) mengatakan bahwa *blended learning* adalah sebuah pendekatan tatap muka dan kegiatan pembelajaran berbasis komputer dalam sebuah lingkungan pedagogis.

Berdasarkan pemaparan di atas, *blended learning* mempunyai beberapa karakteristik. Hal ini sesuai dengan pendapat Husamah (2014: 16) adapun karakteristik *blended learning* sebagai berikut:

- Penggabungan yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pengajaran, gaya pembelajaran, serta berbagai media berbasis teknologi yang beragam.
- Sebagai sebuah kombinasi pengajaran langsung atau tatap muka (*face-to-face*), belajar mandiri dan belajar *online*.
- Pembelajaran yang didukung oleh kombinasi efektif dari cara penyampaian, cara mengajar dan gaya pembelajaran.
- Pengajar dan orang tua peserta belajar memiliki peran yang sama penting, pengajar sebagai fasilitator, dan orang tua sebagai pendukung.

Sementara itu Munir (2009) mengungkapkan bahwa ada tiga persamaan atau karakteristik dan definisi *blended learning*: 1) Kombinasi antara model pembelajaran, 2) Kombinasi antara metode pembelajaran, dan 3) Kombinasi antara online learning dengan pembelajaran tatap muka.

Seperti halnya dengan metode-metode pembelajaran lainnya, Metode *Blended Learning* juga memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penerapannya dalam pembelajaran. Kurniati(2014) menjelaskan bahwa, adapun kelebihan dari *blended learning* ini adalah sebagai berikut:

- 1) Peserta didik leluasa untuk mempelajari materi pelajaran secara mandiri dengan memanfaatkan materi-materi yang tersedia secara *online*.
- 2) Peserta didik dapat melakukan diskusi dengan pengajar atau peserta didik lain diluar jam tatap muka.
- 3) Kegiatan pembelajaran yang dilakukan peserta didik di luar jam tatap muka dapat dikelola dan dikontrol dengan baik oleh pengajar.
- 4) Pengajar dapat menambahkan materi pengayaan melalui fasilitas internet.
- 5) Pengajar dapat meminta peserta didik membaca materi atau mengerjakan tes yang dilakukan sebelum pembelajaran.
- 6) Pengajar dapat menyelenggarakan kuis, memberikan balikan, dan menambahkan hasil tes dengan efektif.
- 7) Peserta didik dapat saling berbagi file dengan peserta didik lain.
- 8) Dan masih banyak keuntungan lain dengan memanfaatkan kelebihan pembelajaran berbasis internet.

Sementara itu Noer (dalam Husamah, 2014: 36) menjelaskan bahwa adapun beberapa kekurangan *blended learning* adalah sebagai berikut:

- 1) Media yang dibutuhkan sangat beragam, sehingga sulit diterapkan apabila sarana dan prasarana tidak mendukung.
- 2) Tidak meratanya fasilitas yang dimiliki peserta didik, seperti komputer dan akses internet. Padahal, *blended learning* memerlukan akses internet yang memadai, dan apabila jaringan kurang memadai, itu tentu akan menyulitkan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran mandiri via *online*.
- 3) Kurangnya pengetahuan sumber daya pembelajaran (pengajar, peserta didik dan orangtua) terhadap penggunaan teknologi.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Pendidikan Matematika dan IPA Institut Pendidikan Tapanuli Selatan Paangsidimpuan. Metode yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu metode deskriptif.

Metode deskriptif adalah metode deskriptif adalah suatu metode penelitian yang ditunjukkan untuk membuat gambaran atau lukisan secara sistematis, aktual, dan akurat melalui data sampel atau populasi sebagaimana adanya.

Populasi penelitian adalah keseluruhan objek yang diteliti baik berupa manusia, benda, peristiwa maupun gejala yang terjadi. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa semester III Prodi Pendidikan Matematika berjumlah 40 orang terdiri atas 1 lokal.

Sampel adalah sebagian dari populasi yang dipilih atau ditetapkan untuk keperluan penelitian. Mengingat jumlah populasi tidak terlalu banyak maka penulis menjadikan seluruh mahasiswa semester III sebagai subjek penelitian. Dengan kata lain pengambilan sampel dari populasi dilaksanakan berdasarkan total sampling. Hal ini sesuai dengan pendapat Suharsimi Arikunto (2006:140) apabila keseluruhan populasi dijadikan sampel penelitian maka disebut total sampling.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah angket dan tes. Angket adalah pertanyaan tertulis untuk memperoleh informasi dari seseorang. Menurut Suharsimi Arikunto (2006:120) Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, inteligensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok. Adapun jumlah soal untuk variabel X dibuat angket sebanyak 10 butir dan variabel Y dibuat tes sebanyak 10 butir dalam bentuk pilihan ganda dengan 4 (empat) pilihan jawaban: a, b, c, dan d. Analisis yang dilakukan terhadap data yang dikumpulkan yaitu: analisis deskriptif dan analisis statistik difrensial. Analisis deskriptif bertujuan untuk memberikan gambaran tentang kedua variabel berupa mean, median, modus, distribusi frekuensi dan histogram. Analisis statistik infrensial bertujuan untuk menguji hipotesis yang diajukan apakah diterima atau ditolak.

III. HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil pengumpulan data yang diperoleh, diketahui secara umum penerapan model pembelajaran *blended learning* diperoleh nilai terendah 2,05 dan nilai tertinggi 3,15. Sedangkan nilai terendah dan nilai maksimal yang mungkin dicapai oleh masing-masing responden adalah 0 dan 4,0 dimana nilai tengah teoritisnya adalah 2,0. Dari hasil perhitungan diperoleh nilai rata-rata 2,63 sedangkan nilai median 2,57 dan modus 2,52 nilai rata-rata termasuk kategori “Cukup”

Dari hasil perhitungan diperoleh nilai r_{xy} sebesar 0,80, untuk menguji kebenarannya menggunakan uji t-tes sebesar 13,9. t_{hitung} diperoleh sebesar 3,27. Harga t_{hitung} ini kemudian dikonsultasikan dengan tabel pada taraf signifikan

5% dengan $dk = N - 2 = 40 - 2 = 38$. t_{hitung} lebih besar dibanding t_{tabel} atau $3,27 > 1,67$. Hal diterima, artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan metode pembelajaran *blended learning* terhadap hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah aplikasi komputer di Institut Pendidikan Tapanuli Selatan Padangsidimpuan.

IV. DISKUSI

Dari hasil yang diperoleh dari penelitian yang telah dilakukan maka penerapan model pembelajaran *blended learning* berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa hal ini disebabkan karena t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} .

Model pembelajaran *blended learning* modal dasar mahasiswa atau prasyarat dalam mempelajari mata kuliah aplikasi komputer, artinya jika dosen terbiasa menggunakan model *blended learning* dengan baik maka mahasiswa lebih mudah memahami mata kuliah aplikasi komputer. Oleh karena itu, semakin baik penerapan model pembelajaran *blended learning* semakin baik juga hasil belajar mahasiswa khususnya pada mata kuliah aplikasi komputer. Begitu juga sebaliknya, semakin rendah penerapan model pembelajaran *blended learning* maka hasil belajar mahasiswa semakin rendah.

V. PENUTUP

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti mengambil kesimpulan sebagai berikut: Penerapan model pembelajaran *blended learning* dan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah aplikasi komputer di Prodi Pendidikan Matematika semester III berada pada kategori "Baik". Hal diterima: Terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan model pembelajaran *blended learning* terhadap hasil belajar mahasiswa di Institut Pendidikan Tapanuli Selatan Padangsidimpuan.

2. Implikasi Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini mempunyai implikasi yang berarti dalam pembelajaran khususnya aplikasi komputer masih perlu ditingkatkan. Untuk itu dosen hendaknya menerapkan model pembelajaran *blended learning*, juga tidak lupa memotivasi mahasiswa untuk lebih giat dalam belajar. Dosen juga diharapkan memberikan penjelasan yang lebih baik agar mahasiswa lebih mudah untuk menerima pelajaran, sehingga tercipta proses belajar mengajar yang baik.

3. Saran

Adapun saran yang akan diajukan oleh peneliti adalah sebagai berikut: 1) Kepada dosen harus lebih meningkatkan kemampuan dalam mengajar dan selalu mengadakan pendekatan belajar yang sebaik-baiknya kepada mahasiswa khususnya dalam pembelajaran, 2) kepada mahasiswa harus lebih giat dalam belajar khususnya dalam mata kuliah aplikasi komputer, 3) bagi institusi agar

terus meningkatkan sarana dan prasarana kepada mahasiswa khususnya perbaikan laboratorium komputer, agar mahasiswa nantinya lebih semangat dalam belajar.

VI. DAFTAR PUSTAKA

- Husamah, *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*, Jakarta: Prestasi Pustaka, 2014.
- Kunandar, *Guru Profesional*, Jakarta: PT Raja Grafindo, 2010.
- Kunandar, *Guru Profesional*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007.
- Dimiyati dan Mudjiono, 2006. *Belajar Dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Munir, *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Suharsimi, Arikunto, *Evaluasi Program Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2007.
- Kurniawati Rita, *Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning pada Mata Pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) Kelas XI di SMK Negeri 2 Purwodadi*. 2014.