



Efektivitas Model Pembelajaran Blended Learning dan Luring terhadap Hasil Pembelajaran Tematik Tema 1 Siswa SD Kelas 3

*Elfira Maya Oktaviani¹, Nyoto Harjono²

^{1,2}Universitas Kristen Satya Wacana, Indonesia

E-mail: elfiramaya25@gmail.com, nyotoharjono01@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2022-08-11 Revised: 2022-09-22 Published: 2022-11-17 Keywords: <i>Blanded Learning;</i> <i>Thematic;</i> <i>Offline.</i>	This research aims to identify the effectiveness of blended learning and offline learning models on the thematic learning outcomes of theme 1 elementary school students in grade 3. This study used the Non-equivalent Control Group Design. Sampling used a purposive sampling technique with a total of 30 students in the experimental class and 30 control class. To find out the difference between the effectiveness of the model, a t-test was performed. the experimental class and control class were declared normal and equal after the normality and homogeneity tests were carried out on the research subjects. The results of the t-test through 2 scores (2-tailed) prove that the sig. 0.000 < 0.05. There is a difference between Blended learning and offline, this means that H ₀ is rejected, H _a is accepted. The average difference between the blended learning model is 18.83 and 12.67 offline. This proves that blended learning is more effective.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2022-08-11 Direvisi: 2022-09-22 Dipublikasi: 2022-11-17 Kata kunci: <i>Blanded Learning;</i> <i>Tematik;</i> <i>Luring.</i>	Penelitian ini bertujuan unruk menguji efektivitas model pembelajaran blended learning dan luring terhadap hasil pembelajaran tematik tema 1 siswa SD kelas 3. Penelitian ini menggunakan desain <i>Non-equivalent Control Group Design</i> . Pengambilan sampel menggunakan teknik <i>purposive sampling</i> dengan jumlah 30 siswa kelompok eksperimen dan 30 kontrol. Untuk mengetahui perbedaan efektivitas model, dilakukan uji t. kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan normal dan sederajat setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas terhadap subjek penelitian. Hasil uji t melalui 2 skor (2-tailed) membuktikan bahwa nilai sig. 0,000 < 0,05. Terdapat perbedaan antara Blended learning dan luring ini berarti H ₀ ditolak H _a diterima. Selisih rata-rata dari model <i>blended learning</i> adalah 18,83 dan luring 12,67. Hal ini membuktikan bahwa blended learning lebih efektif.

I. PENDAHULUAN

Masa Pandemi Covid-19 membawa dampak bagi seluruh institusi pendidikan, salah satunya pendidikan sekolah dasar. Proses pembelajaran tidak terlaksana dengan seharusnya secara luring terjadilah kesenjangan atau kehilangan kegiatan belajar secara maksimal. Hal ini menimbulkan dampak bagi proses pembelajaran, antara lain: 1) Proses pembelajaran jarak jauh terjadi secara mendadak dan tidak terencana; 2) Pembatasan kegiatan sosial yang dilakukan oleh pemerintah secara tidak langsung mewajibkan pendidik maupun peserta didik untuk beradaptasi dengan perubahan tersebut; 3) Mengubah cara belajar yang semula tatap muka menjadi daring. Akibat dari dampak-dampak pandemic covid-19 menyebabkan hambatan dalam transfer pengetahuan, berkurangnya waktu belajar, dan juga tidak terjadinya tatap muka secara langsung. Pemerintah juga berupaya membuat regulasi dalam perubahan dan pelaksanaan proses pembelajaran. Upaya pemenuhan hak peserta didik untuk mendapatkan layanan pendidikan selama pandemic Covid-19 yaitu proses

pembelajaran dilaksanakan melalui penyelenggaraan pembelajaran jarak jauh atau secara daring sesuai dengan Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020 Tentang Pencegahan Corona Virus Disease (Covid-19) Pada Satuan Pendidikan. Pelaksanaan proses pembelajaran ini tentunya atas persetujuan orang tua/wali peserta didik dapat memilih pembelajaran tatap muka terbatas atau pembelajaran jarak jauh bagi anaknya. Tentunya pelaksanaan pembelajaran tatap muka terbatas dengan tetap menerapkan protokol Kesehatan.

Menurut Thore (2003) yang menyatakan bahwa model *blended learning* ini memberikan kesempatan untuk integrasi kemajuan teknologi yaitu pembelajaran online dengan pembelajaran tradisional melalui tatap muka secara langsung di dalam kelas karena hal ini akan lebih optimal. Alternatif pembelajaran blended yang sudah ditempatkan di sekolah memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam pembelajaran dengan aplikasi seperti *whatsapp*, *zoom*, *youtube* dan *e-learning*. Pemilihan model

pembelajaran *Blended Learning* memberikan kesempatan pilihan bertemu langsung tatap muka atau tidak dengan siswa. Sebelum adanya pandemi covid-19 pembelajaran dilaksanakan secara luring. luring adalah sebuah akronim dari kata luar dan jaringan. Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sobron A.N, Bayu, Rani, dan Meidawati S (2019:1) dengan penelitian yang berjudul Pengaruh Daring Learning terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis Daring Learning yang menggunakan aplikasi edmodo membawa dampak yang sangat positif bagi siswa. Penulis menuliskan data menunjukkan nilai mean pada kelompok eksperimen 89,62 dan pada kelompok kontrol 80,77, dengan selisih 8,85. Hasil analisis dengan mann whitney memiliki p value $0,000 < 0,05$ yang berarti ada pengaruh Daring Learning terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA, sehingga dapat disimpulkan adanya perbedaan yang signifikan antara pembelajaran Daring Learning edmodo dan pembelajaran konvensional.

Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Siska P, Kulsumdan Ary P (2022) dengan penelitian yang berjudul Efektivitas Penggunaan Model Blended Learning Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil pengujian hipotesis independent t test kelas kontrol dan eksperimen diberi perlakuan melalui program SPSS dimana nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,004 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti model Blended learning efektif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada materi Keberagaman Budaya Bangsaku. Hasil dari uji *Mann-Whitney U* kelas kontrol dan eksperimen diberi perlakuan melalui program SPSS dimana nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti model Blended learning efektif terhadap peningkatan hasil belajar pada materi Keberagaman Budaya Bangsaku. hasil pengujian hipotesis mengenai perbedaan rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan, yang berarti dengan model Blended learning efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa terdapat materi Keberagaman Budaya Bangsaku. Sedangkan menurut hasil penelitian terdahulu dari Silvia I, Dindi F & Lis S (2021) dengan penelitian yang berjudul Efektivitas Pembelajaran Daring dan Luring di Smp Negeri 3 Pleret. Hasil penelitian menunjukkan dari hasil wawancara dengan para siswa didapatkan rata-rata 69.2% memilih

pendapat bahwa pembelajaran luring lebih efektif dan sebanyak 30,8% siswa memilih pembelajaran daring lebih efektif. Selanjutnya dari hasil wawan-cara dengan guru didapatkan data sebanyak 62% guru berpendapat bahwa pembelajaran luring lebih efektif dan 38% guru berpendapat bahwa pembelajaran daring lebih efektif. Alasan dari ketidakefektifan pembelajaran daring menurut siswa dan guru SMP Negeri 3 Pleret adalah susah sinyal 19%, Kouta Internet 14% dan kurangnya pemahaman 67%. Selain itu Lokasi siswa dan guru yang terpisah saat melaksanakan pembelajaran daring menyebabkan guru tidak dapat mengawasi secara langsung kegiatan siswa selama proses belajar mengajar. Berdasarkan hasil kajian dari penelitian terdahulu terdapat pula terdapat kajian luringlah lebih efektif, menimbulkan pertanyaan yang mana lebih efektif dari blended learning dan luring, dalam me-ningkatkan hasil belajar. Penelitian ini menggunakan variable yang beda dengan menggunakan wa grup dalam penelitian ini memastikan mana yang efektif dari aspek Oleh sebab itu, pentingnya dilaksanakan eksperimen untuk membuktikan keefektifan pembelajaran *blended learning* dan luring terhadap capaian belajar melalui kegiatan penelitian yang berjudul "*Keefektifan Model Pembelajaran Blended Learning dan Luring terhadap Hasil Pembelajaran Tematik Tema 1*".

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yakni menekankan pada data-data berupa angka yang diolah menggunakan metode statistika. Desain yang digunakan adalah *Non-equivalent Control Group Design* dimana desain ini terdapat dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang tidak dipilih secara random. Tujuan penelitian eksperimental adalah untuk menyelidiki ada tidaknya hubungan sebab-akibat seberapa besar hubungan sebab-akibat tersebut dengan cara memberikan perlakuan-perlakuan tertentu pada kelompok eksperimen dan menyediakan kelompok kontrol untuk perbandingan. Penelitian dilakukan di kelas III SD dengan membagi kelas menjadi dua kelompok eksperimen yaitu kelompok eksperimen hybrid learning dan kelompok kontrol model pembelajaran luring. Penerapan kedua pembelajaran dilakukan dengan tahapan pembelajaran yang telah disiapkan. Dilakukan *pretest* dan *posttest* pada setiap kelompok eksperimen untuk mengetahui

hasil belajar. Hasil belajar diolah menggunakan program *SPSS for Windows 21*.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini dilakukan *pretest* dan *posttest* pada masing-masing kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil pengolahan statistic deskriptif kedua kelompok diolah dengan aplikasi *SPSS 21.0 for windows*. Berdasarkan hasil nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2, maka dipaparkan dalam bentuk deskripsi komparasi berbentuk tabel dan gambar. Berikut data berupa tabel dari hasil perbedaan pada kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2.

Tabel 1. Komparasi Hasil Pengukuran Kelas Eksperimen 1 dan Kelas Eksperimen 2 SD Negeri Harjosari 01 Bawen

Tahap Pengukuran	Rerata (Mean)		Keterangan Selisih
	Eksperimen 1	Eksperimen 2	
Blended learning	57,83	76,66	18,83
Luring	56,66	69,33	12,67

Berdasarkan tabel diatas menunjukan bahwa terdapat peningkatan pada kelas eksperimen dengan perlakuan model pembelajaran *blended learning* 57,83 meningkat menjadi 76,66 dengan selisih 18,83. Pada model pembelajaran Luring juga mengalami peningkatan pada kelas kontrol dari 56,66 meningkat menjadi 69,33 dengan selisih 12,67. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kedua model tersebut mendapatkan nilai selisih sebesar 6,16.

Tabel 2. Rentang nilai permendikbud 81 A

INTERVAL	HASIL KONVERSI	PREDIKAT
96 – 100	4.00	A
91 – 95	3.67	A-
86 – 90	3.33	B+
81 – 85	3.00	B
75 – 80	2.67	B -
70 – 74	2.33	C+
65 – 69	2.00	C
60 – 64	1.67	C-
55 – 59	1.33	D+
< 54	1.00	D

Berdasar rentang nilai permendikbud 81 A tentang Implementasi Kurikulum (2013) model pembelajaran *blended learning* dengan skor 57,83 meningkat menjadi 76,66 dengan predikat B-. Pada model pembelajaran luring dengan skor 56,66 meningkat menjadi 69,33 dengan predikat C. Hal ini membuktikan bahwa kedua model tersebut sama-sama mengalami peningkatan

pada hasil belajar, namun peningkatan hasil belajar *blended learning* lebih besar di bandingkan model pembelajaran luring. Dari hasil perolehan data penelitian selanjutnya dilaksanakan uji prasyarat yang terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas skor Pretest dan Posttest Kelompok Eksperimen 1 dan Kelompok Eksperimen 2

Model Pembelajaran		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Tematik	Pretest blended learning	.160	30	.047	.928	30	.043
	Posttest blended learning	.891	30	.005	.185	30	.010
	Pretest luring	.186	30	.010	.909	30	.014
	Posttest luring	.191	30	.007	.926	30	.039

a. Lilliefors Significance Correction

Menurut Slameto, acuan yang digunakan dalam uji normalitas adalah data dikatakan terdistribusi normal jika nilai signifikansi $> 0,05$. Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka dikatakan data tersebut tidak terdistribusi normal (Maya et al., 2019). Berdasarkan tabel di atas dapat dibuktikan bahwa data berdistribusi normal.

1. Signifikasi nilai pretest 1 dengan model *blended learning* menggunakan uji Shapiro wilk $0,043 > 0,05$ yang artinya data berdistribusi normal;
2. Signifikasi nilai posttest 1 dengan model *blended learning* menggunakan uji Shapiro wilk $0,010 > 0,05$ yang artinya data berdistribusi normal;
3. Signifikasi nilai pretest 2 dengan model luring menggunakan uji Shapiro wilk $0,014 > 0,05$ yang artinya data berdistribusi normal.
4. Signifikasi nilai posttest 2 dengan model luring menggunakan uji Shapiro wilk $0,039 > 0,05$ yang artinya data berdistribusi normal.

Tabel 4. Uji Homogenitas *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen 1 dan Kelas Eksperimen 2

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Tematik	Based on Mean	.102	1	58	.751
	Based on Median	.000	1	58	1.000

Based on Median and with adjusted df	.000	1	57.519	1.000
Based on trimmed mean	.046	1	58	.831

Dari uji *test of homogeneity of variance* diatas, diketahui bahwa data nilai pretest kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2 mempunyai varian yang sama homogen. Hal tersebut ditunjukkan dari angka signifikansi nilai *pretest* kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2 yaitu $0,751 > 0,05$. Terdapat kriteria hasil pengujian data dengan nilai signifikansi lebih besar dari $0,05$ maka varian dari dua atau lebih kelompok data homogen. Namun, jika data $< 0,05$ maka data tidak homogen. Sedangkan hasil uji homogenitas *posttest* pada kedua kelas eksperimen menunjukkan nilai signifikansi atau probabilitas $0,831 > 0,05$ yang artinya data pada kedua kelompok eksperimen dinyatakan ber-variasi sama. Setelah melaksanakan uji normalitas dan uji homogenitas maka dilaksanakan uji t atau uji beda untuk melihat perbandingan rata-rata yang signifikan terdapat hasil belajar kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2.

Tabel 5. Hasil Uji Independent Sample T-Test *Posttest* Kelas Eksperimen 1 dan Kelas Eksperimen 2

	Independent Samples Test									
	Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means					
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
								Lower	Upper	
Hasil Belajar Tematik	Equal variances assumed	.102	.751	4.507	58	.000	7.333	1.627	4.076	10.590
	Equal variances not assumed			4.507	57.990	.000	7.333	1.627	4.076	10.590

Menurut Sugiyono (2018:223) uji t merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah yaitu yang menanyakan hubungan antara dua variabel atau lebih. Berdasarkan tabel di atas diperoleh t_{hitung} sebesar 4,507. Hasil analisis uji t atau uji beda dengan menggunakan *t-test for equality of means* dengan Dig.2-tailed kelompok eksperimen 1 maupun kelompok 2 sebesar 0,000. Oleh karena nilai signifikansi 2-tailed kedua kelas lebih $< 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti bahwa hasil belajar menggunakan model pembelajaran *blended learning* unggul secara signifikan di-bandingkan dengan model pembelajaran luring. Mustakim (2020:1) dalam

penelitiannya yang berjudul Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Matematika menyimpulkan pembelajaran matematika menggunakan media online sangat efektif mencapai 23,3%, sebagian besar mereka menilai efektif sebanyak 46,7%, dan menilai biasa saja hanya 20%. Meskipun ada juga peserta didik yang menganggap pembelajaran daring tidak efektif sebesar 10%, dan sama sekali tidak ada (0%) yang menilai sangat tidak efektif. Untuk membuat pembelajaran matematika lebih efektif lagi, sampel penelitian memberikan sepuluh saran agar pembelajaran matematika lebih efektif, yakni (1) pembelajaran dilakukan melalui video call; (2) pemberian materi pembelajaran yang ringkas; (3) meminimalisir mengirim materi dalam bentuk video berat untuk menghemat kuota; (4) pemilihan materi dalam video harus berdasarkan kriteria bahasa yang mudah dipahami; (5) tetap memberikan materi sebelum penugasan; (6) pemberian soal yang bervariasi dan berbeda tiap peserta didik; (7) pemberian tugas harus disertakan cara kerjanya; (8) memberikan tugas sesuai dengan jadwal pelajaran; (9) mengingatkan peserta didik jika ada tugas yang diberikan; dan (10) mengurangi tugas.

Nunung nurhadi (2020) dalam penelitiannya yang berjudul Blended Learning dan aplikasinya di Era New Normal Pandemi Covid-19 menyimpulkan Model pembelajaran blended learning merupakan suatu upaya yang dapat mengurangi kegiatan pengumpulan massa dalam waktu dan tempat yang sama dalam rangka physical distancing. Namun demikian blended learning sama sekali tidak mengurangi esensi dari tujuan pelatihan yaitu peningkatan kompetensi. Blended learning mempunyai tujuan untuk memfasilitasi terjadinya pembelajaran dengan menyediakan berbagai media pembelajaran dengan memperhatikan karakteristik peserta didik dan keharusan dari pelaksanaan protokol kesehatan. Model ini juga dapat mendorong peserta untuk memanfaatkan sebaik-baiknya komunikasi melalui online dalam mengembangkan pengetahuan. Pembelajaran blended learning merupakan pembelajaran yang efektif, efisien untuk meningkatkan kemampuan peserta didik menjadi menyenangkan, minat belajar peserta didik lebih besar dengan lingkungan belajar yang nyaman.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa: Model pembelajaran *blended learning* lebih efektif dibandingkan model pembelajaran luring terhadap hasil pembelajaran tematik tema 1, terbukti dari nilai rata-rata pada kelas eksperimen dengan model *blended learning* 76,66, sedangkan nilai rata-rata pada kelas eksperimen dengan model pembelajaran luring 69,33 dengan nilai signifikan $0,000 < 0,05$.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan membuktikan bahwa model pembelajaran *blended learning* lebih efektif dibandingkan model pembelajaran luring terhadap hasil belajar tematik tema 1. Berikut beberapa saran yang ingin dikemukakan oleh peneliti: (1) Bagi siswa: Penggunaan model *blended learning* dalam pencapaian hasil belajar tematik sebaiknya siswa lebih berani dalam mengungkapkan pendapatnya tentang materi yang belum dipahami, (2) Bagi guru: Peran guru dengan penggunaan model *blended learning* dalam pencapaian hasil pembelajaran tematik guru harus memiliki kemauan yang kuat untuk mempelajari fitur-fitur dan mendesain pembelajaran dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad, Kholiqul Amin. (2017). *Kajian Konseptual Model Pembelajaran Blended Learning berbasis Web untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar*. Bojonegoro: FPMIPA IKIP PGRI Bojonegoro
- Alimuddin. (2014). *PENILAIAN DALAM KURIKULUM 2013*. Makasar: FMIPA UNM Makasar
- Bilfaqih, Yusuf. (2015). *Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring/oleh Yusuf Bilfaqih dan M. Nur Qomarudin*. Ed.1, Cet. 1-Yogyakarta: Deepublish, 1

Dr. Ani Kadarwati, M.Pd., Dr. Ibadullah Malawi, M.Pd. (2017). *Pembelajaran Tematik: Konsep dan Aplikasi*. Magetan: Media Grafik, 21

Kunandar. (2014). *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 70

Majid, A., & Rochman, C. (2014). *Pendekatan Ilmiah dalam Implementasi Kurikulum 2013*.

Nunung Nurhadi. (2020). *BLENDED LEARNING DAN APLIKASINYA DI ERA NEW NORMAL PANDEMI COVID-19*. Jurnal Agriekstensi, Vol.19 No.2

Silvia I, Dinda F dan Lis S. (2021). *EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN DARING DAN LURING DI SMP NEGERI 3 PLERET*. Universitas Ahmad Dahlan, Indonesia

Siska P, Kulsum, Ary P. *Efektivitas Penggunaan Model Blended Learning Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPS*. Jurnal Pendidikan, Volume 6 Nomor 1 Tahun 2022 Halaman 1252-1262

Slameto. (2015). *Penelitian dan Inovasi Pendidikan*. Salatiga: Satya Wacana University Press, 198-301

Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020 Tentang Pencegahan Corona Virus Disease (Covid)-19 Pada Satuan Pendidikan, 11 (2020)

Thore, K. (2003). *Blended Learning: How to Integrate Online And Traditional Learning*: London: Kogan Page.