

Blended Learning in Learning to Increase the Knowledge of High School Science Students in Kudus

Della Eka Irmayanti^{1*}, Noorrahma Ika Adiati², Meilinawati Putri³, Vika Hervi Wihartati⁴

Institut Agama Islam Negeri Kudus

Corresponding Author: Della Eka Irmayanti ekairmayantidella@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords: Learning, Blended Learning, Knowledge

Received : 01, October

Revised : 12, September

Accepted: 23, November

©2022 Irmayanti, Adiati, Putri, Wihartati : This is an open access article distributed under the terms of the [Creative Commons Attribution 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRACT

Learning in the current 4.0 era, especially with the pandemic that is currently hitting Indonesia, requires teachers to carry out various learning innovations, one of the learning methods that can be used in learning innovation, namely blended learning. The purpose of this study was to find out blended learning in learning towards increasing the knowledge of science high school students in Kudus. This type of research is field research, with a quantitative approach. The data collection technique is by distributing questionnaires containing statements, material along with questions and distributed through the Google form. For sampling used purposive sampling. This subject is a high school science student in Kudus. Data analysis used the t test with a significance level of 0.05% assisted by the SPSS 16 program. The results of this study show that blended learning in learning can increase the knowledge of high school science students in Kudus. This research is expected to provide additional information for educators and also become a reference for prospective educators to apply better learning methods.

Blended Learning dalam Pembelajaran terhadap Peningkatan Pengetahuan Siswa IPA SMA di Kudus

Della Eka Irmayanti^{1*}, Noorrahma Ika Adiati², Meilinawati Putri³, Vika Hervi Wihartati⁴

Institut Agama Islam Negeri Kudus

Corresponding Author: Della Eka Irmayanti ekairmayantidella@gmail.com

ARTICLE INFO

Kata Kunci: Pembelajaran, *Blended Learning*, Pengetahuan

Received : 01,Oktober

Revised : 12, September

Accepted: 23, November

©2022 Irmayanti,Adiati,Putri, Wihartati :This is an open access article distributed under the terms of the [Creative Commons Attribution 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRACT

Pembelajaran di era 4.0 saat ini terlebih adanya pandemi yang sedang melanda Indonesia menuntut guru untuk melakukan berbagai inovasi pembelajaran, salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam inovasi pembelajaran yaitu *blended learning*. Tujuan penelitian ini guna mengetahui *blended learning* dalam pembelajaran terhadap peningkatan pengetahuan siswa IPA SMA di Kudus. Jenis penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*field research*), dengan pendekatan kuantitatif. Teknik pengumpulan data dengan cara menyebar angket yang berisi pernyataan, materi beserta soal dan disebarakan melalui google form. Untuk penarikan sampel digunakan *purposive sampling*. Subjek ini adalah siswa IPA SMA di Kudus. Analisis data memakai uji t dengan taraf signifikansi 0,05% dibantu program SPSS 16. Hasil dari penelitian ini bahwasannya *blended learning* dalam pembelajaran dapat meningkatkan pengetahuan siswa IPA SMA di Kudus. Penelitian ini diharapkan dapat memberi informasi tambahan bagi pendidik dan juga menjadi referensi bagi calon pendidik untuk menerapkan metode pembelajaran yang lebih baik.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi sekarang ini mempunyai beberapa keunggulan dan keperluan utama untuk mengantar masyarakat sekarang ini harusnya dapat benar digunakan dengan baik diantaranya sebagai kemajuan pendidikan. Sebagian besar sekarang ini teknologi sejenis ponsel, tablet, smartpone, dan teknologi selalu digunakan dimasyarakat umum akan tetapi tidak bisa digunakan secara baik sebagai peningkatan mutu pembelajaran yang berada disekolah. Pembelajaran berbasis teknologi pada pembelajaran IPA dirasa butuh sebagai penopang jalannya sebuah pembelajaran. Karena IPA menjadi salah satu pelajaran yang ada dalam bidang aspek diantaranya ekonomi, alam, sosial, teknologi, pendidikan, dan lain-lain. Permasalahan yang ada sekarang ini diantaranya terdapat guru itu belum menerapkan teknologi menjadi peran media inovasi untuk siswa. Dalam pembelajaran sekarang ini masih menggunakan tehnik secara tradisional harus ditranformasikan menjadi modern sebagai sebuah prasyarat dalam menghadapi tantangan global. Metode konvensional dalam pembelajaran akan membuat siswa merasa cepat bosan dalam belajar.

Kurangnya media pembelajaran membuat siswa menemukan rintangan dalam menelaah pengetahuan yang berasal dari guru. Rintangan terbanyak yang ditemui siswa sekrang ini diantaranya untuk mendapatkan berbagai pengetahuan secara menyeluruh. Adapun yang lain adalah beberapa siswa yang kurang atif disaat ada kegiatan pembelajaran di kelas dan dapat menerima penyampaian dari guru. Untuk meningkatkan pengetahuan siswa diperlukan suatu pembelajaran yang menarik dan mampu memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada. Salah satu metode pembelajaran yang berbasis teknologi dapat menggunakan tahapan teknologi sekarang ini yang mengalami perkembangan saat ini yaitu Teknologi Informasi dan Komunikasi (*Information and Communication Technology [ICT]*) adalah Pembelajaran *Blended Learning*.

Pembelajaran *blended learning* merupakan pembelajaran yang mengkombinasikan atau mencampurkan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran berbasis komputer (online dan offline). *Blended learning* merupakan perpaduan dari teknologi multimedia, Room meet, video online, kelas online, voice-mail, e-mail dan telekonferens, dan animasi teks secara online. Semua ini dikombinasikan dengan bentuk konvensional pengerjaan didalam ruangan kelas dan pengerjaan secara individual. Untuk kejadian ini *blended learning* merupakan suatu solusi yang tepat sebagai tahap pembelajaran yang tepat tidak hanya dengan kebutuhan pembelajaran namun juga gaya belajar siswa.

Penelitian yang diteliti oleh Wulandari, dkk (2020) mengungkapkan bahwasanya model *blended learning* mampu menonjolkan semangat siswa dalam pembelajaran untuk itu mampu meningkatkan pengetahuan siswa. Pembelajaran yang inovatif akan membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa salah satunya dengan diterapkannya sistem pembelajaran

blended leaning pada masa pandemi covid-19 ini. Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, urgensi atau pentingnya penelitian ini yaitu untuk mengetahui pembelajaran *blended learning* yang dapat menjawab tuntutan kebutuhan bagi guru dan siswa IPA SMA di Kudus ditengah pandemi covid-19 yang membuat siswa tidak bisa mengikuti pembelajaran secara tatap muka hadir ke sekolah. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pembelajaran *blended learning* dalam meningkatkan pengetahuan siswa.

TINJAUAN PUSTAKA

1. *Bleanded Learning*

Blended learning berasal dari bahasa inggris, yang terdiri dari dua kata, yaitu *blended* dan *learning*. *Bended learning* ini pada dasarnya merupakan gabungan keutamaan pembelajaran yang dilaksanakan secara tatap muka dan secara virtual. Istilah *blended learning* pada dasarnya dipakaiguna mewujudkan mata pelajaran yang mencoba menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran *online*. Selain *blended learning* ada istilah *hybrid learning*. Istilah tersebut mempunyai arti yang sama yaitu kombinasi, gabungan atau kombinasi pembelajaran. *Blended Learning* merupakan penigkatan lebih lanjut dari metode *e-learning*, yaitu metode pembelajaran yang menggabungkan antara sistem *e-learning* dengan metode konvensional atau tatap muka (*face to face*).

Model *blended learning* merupakan kegiatan pembelajaran yang mengkombinasikan kegiatan tatap muka dan online (Kurniawati, 2019; Wulandari & Dkk, 2020). Dalam pemakaian pembelajaran ini dapat mengurangi pembelajaran secara langsung di kelas. Tujuan pembelajaran *blended* adalah membuat siswa lebih aktif dan mandiri dalam belajar. Keunggulan dari model *blended learning* adalah dapat dipakai menyampaikan materi belajar dimana dan kapan saja, pembelajaran terjadi secara *online* maupun *offline* yang silih melengkapi, pembelajaran membuat lebih efektif dan efesian, meningkatkan aksesibilitas, dan pembelajaran menjadi elastis dan tidak kaku (Fitriana, 2017; Usman, 2018).¹

Blended learning menjadigabungan karakter pembelajaran tradisional dan lingkungan pembelajaran elektronik atau *blended learning*. Menyatukanbagian*blended learning* seperti pembelajaran berbantuan web, streaming video, komunikasi audio synchronous dan asynchronous dengan pembelajaran tradisional “tatap muka”. Tujuan dikembangkannya *blended learning* adalah untuk menyatukan ciri-ciri terbaik dari pembelajaran di kelas (tatap muka) dan ciri-ciri terbaik pembelajaran *online* guna menumbuhkan pembelajaran secara individu dan aktif oleh peserta didik dan menyusutkan jumlah waktu tatap muka di kelas. Mata kuliah *blended* dititikberatkanguna merubah bentuk pembelajaran klasik sehingga peserta didik lebih aktif mempelajari materi pembelajaran di dalam dan di luar kelas. dari tujuan tersebut

adalah untuk menumbuhkan pemahaman peserta didik mengenai materi pembelajaran yang difokuskan dengan menumbuhkannya nilai mata pelajaran.

Dengan hal itu tujuan dari penggunaan *blended learning* dapat dirumuskan sebagai berikut: (1) membantu peserta didik untuk meningkat lebih baik di dalam proses belajar yang sesuai dengan gaya belajar dan preferensi dalam belajar; (2) menyediakan peluang yang praktis-realistis bagi pendidik dan peserta didik guna pembelajaran secara mandiri, bermanfaat dan terus berkembang dan (3) pengembangan perencanaan elastisitas bagi peserta didik, dengan memadukan bagian terbaik dari tatap muka dan pembelajaran *online*. wilayah psikis berhubungan dengan rakitan berupa wawasan, kesanggupan dan keahlian intelektual. Ranah kognitif melingkupi kategori berikut; (1) mengingat (*remember*), (2) memahami (*understanding*), (3) menerapkan (*apply*), (4) menganalisis (*analyze*), (5) mengevaluasi (*evaluate*), (6) menciptakan (*create*).²

Pemakaian aplikasi teknologi informasi (*e-learning*) sebagai media pembelajaran sudah sering ditemukan dalam pendidikan. Konsep *e-learning* tentunya perbedaan baru bagi proses pendidikan yang berlaku selama ini hanya berdiri pada prestasi guru. Menurut Clark & Mayer (2008: 10) bahwa *e-learning* adalah pembelajaran yang disajikan dengan bantuan komputer. Huruf "e" dalam *e-learning* bermaksud bahwa materi yang diberikan berbentuk digital sehingga dapat disimpan dalam perangkat elektronik. *E-learning* member ilustrasi bahwa dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi, khususnya internet, pembelajaran menjadi lebih terbuka (*open*) dan fleksibel (*flexible*), terjadi kapan saja, dimana saja dan dengan dan kepada siapa saja di lokasi mana saja (*distributed*), berbasis komunitas.

Menurut Castle and McGuire (2010: 36), *elearning* dapat menumbuhkan pengalaman belajar dikarenakan siswa dapat belajar dimanapun dan dalam kondisi apapun selama dirinya terhubung dengan internet tanpa harus mengikutipembelajaran tatap muka (*face to face learning*). *Blended learning* adalah suatu pendekatan yang fleksibel guna merangka strategi yang mendukung campuran dari berbagai waktu dan tempat untuk belajar.

Menurut Rovai and Jordan (2004: 3) model *blended learning* pada dasarnya merupakan gabungan keunggulan pembelajaran yang dilaksanakan secara tatap muka (*face to face learning*) dan secara virtual (*e-learning*). Pembelajaran *online* atau *e-learning* dalam *blended learning* menjadi perpanjangan alam dari pembelajaran ruang kelas tradisional yang menggunakan model tatap muka (*face to face learning*). Lewat model *blended learning*, proses pembelajaran akan lebih efektif dikarenakan proses belajar mengajar yang biasa dilakukan (*conventional*) akan ditolong dengan pembelajaran secara *e-learning* yang dalam hal ini berdiri di atas prasarana teknologi informasi dan dapat dilaksanakan

kapanpun dan dimanapun. Selain itu 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. Menurut Carman (2005: 2), ada lima kunci untuk melakukan 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 memadukan dengan pembelajaran mandiri (*self-paced learning*) yang memungkinkan peserta belajar kapan saja, dimana saja secara *online*.
3. *Collaboration*, mengkombinasikan kolaborasi, baik kolaborasi pengajar, maupun kolaborasi antar peserta belajar.
4. *Assessment*, perancang harus mampu meramu kombinasi jenis assesmen *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*.³

2. Pengetahuan

a. Pengertian Pengetahuan

Pengetahuan merupakan hasil pendengaran manusia, atau hasil pengetahuan seseorang terhadap objek melalui indera yang dimilikinya (mata, hidung, teinga, dan sebagainya). Pada waktu penginderaan sampai mewujudkan pengetahuan sangat dipengaruhi oleh kedalamankepedulian dan persepsi terhadap objek. Sebagian besar pengetahuan seseorang diperoleh melalui indera pendengaran (telinga) dan indera pengelihatian (mata). Pengetahuan seseorang terhadap objek mempunyai intensitas atau tingkatan yang berbeda-beda. Pengetahuan merupakan hasil dari mengingat suatu hal, termasuk mengingat kembali kejadian yang pernah dialami baik secara sengaja maupun tidak sengaja dan terjadi setelah orang melakukan kontak atau pengamatan terhadap suatu objek tertentu

b. Tingkatan Pengetahuan

Menurut Notoatmodjo pengetahuan mempunyai enam tingkatan yang bergerak dari yang tercakup dalam kognitif.⁴

- 1) Tahu (Know) diartikan sebagai mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya. Termasuk ke dalam pengetahuan tingkat ini adalah mengingat kembali (recall) sesuatu yang spesifik dari seluruh bahan yang dipelajari atau rangsangan yang telah diterima. Oleh sebab itu, tahu merupakan tingkat pengetahuan yang paling rendah, dan untuk mengukur bahwa seseorang, tahutentang apa yang

dipelajari antara lain harus dapat menyebutkan, menguraikan,, menyatakan, dan sebagainya.

- 2) Memahami (Comprehention) diartikan sebagai suatu kemampuan untuk memaparkan secara benar tentang obyek yang diketahui dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara benar. Orang yang telah paham terhadap obyek atau materi harus dapat menjelaskan, menyebutkan contoh, menyimpulkan, meramalkan, dan sebagainya terhadap obyek yang dipelajari.
- 3) Aplikasi (Application) diartikan sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi atau kondisi sebenarnya. Aplikasi ini diartikan dapat sebagai aplikasi atau penggunaan hukum-hukum, rumus, metode, prinsip, dan sebagainya dalam konteks atau situasi yang lain.
- 4) Analisis (Analysis) adalah kemampuan untuk menjalankan materi atau objek kedalam komponen tapi masih dalam struktur organisasi tersebut dan masih berkaitan satu sama lain. Kemampuan analisis ini dapat dilihat dari penggunaan kata kerja, seperti dapat menggambarkan (membuat bagan), membedakan, memisahkan, mengelompokan, dan sebagainya.
- 5) Sintesa (Synthesis) adalah suatu kemampuan untuk meletakkan atau menggabungkan bagian-bagian di dalam suatu bentuk keseluruhan yang baru atau dengan kata lain sintesis adalah suatu kemampuan untuk menyusun formasi baru dari informasi-informasi yang ada misalnya dapat menyusun, menggunakan, meringkaskan, menyesuaikan terhadap suatu teori atau rumusan yang telah ada.
- 6) Evaluasi (Evaluation) berkaitan dengan kemampuan untuk melakukan penilaian terhadap suatu materi atau obyek. Penilaian ini berdasarkan suatu kriteria yang ditentukan sendiri atau menggunakan kriteria yang telah ada. Pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan wawancara atau angket yang menanyakan tentang isi materi yang ingin diukur dari subyek penelitian atau responden, kedalaman pengetahuan yang ingin diketahui dapat dilihat sesuai dengan tingkatan-tingkatan di atas.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan Menurut Syah Adalah sebagai berikut: ⁵

- 1) Faktor internal Faktor internal yang dimaksud adalah keadaan atau kondisi jasmani dan rohani seseorang sehingga faktor ini dapat diartikan sebagai faktor yang berasal dari dalam dirinya sendiri di dalam proses mendapat suatu pengetahuan. Faktor internal dapat diuraikan sebagai berikut:
 - a) Aspek fisiologi Kondisi umum yang menandai tingkat kebugaran organ-organ tubuh dan sendi-sendinya dapat mempengaruhi semangat dan intensitas seseorang dalam mengikuti pelajaran.
 - b) Aspek psikologis Banyak faktor dalam aspek psikologis yang dapat mempengaruhi kualitas pengetahuan,

- c) Minat, Secara sederhana minat (interest) berarti kecenderungan dengan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Minat dapat mempengaruhi pencapaian kualitas hasil belajar dalam bidang-bidang studi tertentu.
 - d) Motivasi motivasi adalah keadaan internal organisme baik manusia ataupun hewan yang mendorong untuk berbuat sesuatu. Motivasi dalam hal ini berarti pemasok daya atau bertingkah laku secara teratur. Kekurangan atau ketiadaan motivasi akan menyebabkan kurang semangat dalam proses belajar.
- 2) Faktor eksternal Faktor eksternal yaitu faktor luar yang mempengaruhi seseorang dalam memperoleh suatu pengetahuan. Faktor eksternal dapat dibedakan menjadi dua yaitu:
 - a) Lingkungan sosial, Lingkungan sosial yang baik dapat menjadi daya dorong yang positif bagi seseorang dalam mendapat suatu pengetahuan. Lingkungan sosial yang dimaksud disini adalah orang-orang yang berada di sekitar kehidupan seseorang seperti orang tua, guru, teman-teman sekolah.
 - b) Lingkungan non sosial adalah tempat seseorang tinggal maupun tempat seseorang dalam memperoleh suatu pengetahuan seperti rumah dan sekolah.
 - 3) Faktor pendekatan belajar Suatu proses belajar untuk mendapat pengetahuan dengan segala cara atau strategi yang digunakan seseorang dalam menunjang keefektifan dan efisiensi dalam proses mendapat suatu pengetahuan tertentu.

METODOLOGI

Pendekatan Penelitian

Untuk melaksanakan penelitian, digunakan penelitian kuantitatif agar memperoleh hasil maksimal. Peneliti melakukan penelitian dengan pendekatan kuantitatif sebagai pengujian teori, menghasilkan fakta, memperlihatkan pengaruh antar variabel, menunjukkan deskripsi statistik, dan menerangkan hasil akhirnya (Sugiyono, 2013).

Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah menggunakan penelitian lapangan (field research), karena peneliti langsung terjun ke lapangan untuk mencari data membuktikan benar dan tidaknya teori dan untuk mencari temuan bisa atau tidak biasanya teori ini yang baru saja ditemukan ketika dilakukan sesudah penelitian lapangan (Bungaran Antonius Simanjuntak dan Soedtjo Sosrodiharjo, 2014).

Subjek Penelitian

Yang menjadi subjek penelitian ini adalah siswa IPA SMA diKudus yang menerapkan model pembelajaran *Blended Learning* sejumlah 20 siswa. Dalam penelitian ini, penarikan sampelnya digunakan metode purposive sampling. Dengan syarat-syarat tertentu tujuannya untuk memberikan informasi yang maksimal (Suliyanto, 2009)

Teknik Pengumpulan Data

Data yang diperoleh dalam penelitian, peneliti menggunakan cara menyebar angket yang berisi pernyataan, materi dan soal post test IPA dan

disebarkan melalui google form. Ini termasuk kedalam data primer karena data aslinya diperoleh dan disatukan sendiri oleh peneliti untuk menjawab masalah itu sendiri. (Istijanto Oei, 2013)

Teknik Analisis Data

Ketika data sudah dihasilkan lalu diperoleh dilapangan akan dianalisis kuantitatif menggunakan uji statistika untuk sebagai jalan penganalisan data yang diperoleh dilapangan. Pengolahan data dibantu menggunakan SPSS versi 16.0.

1. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dipakai untuk mengetahui apakah kedua data kelompok itu homogen atau tidak homogen dibantu menggunakan SPSS versi 16.0.

2. Uji Normalitas

Uji normalitas dipakai guna mengerti data alokasi normal atau tidak dibantu menggunakan SPSS versi 16.0. Mendeteksi residual alokasi normal atau tidak yaitu dengan pengujian statistic non-parametrik Kolmogorov Smirnov.

3. Uji Hipotesis

Setelah melewati uji homogen dan uji normalitas maka tahapan terakhir tes terselaikan dengan cara uji parsial t jalur untuk menunjukkan seberapa jauh pengaruh blended learning dalam pembelajaran terhadap pengetahuan siswa dibantu menggunakan SPSS versi 16.0.

HASIL PENELITIAN

Hasil

Tabel 1. Uji Homogenitas Prestasi Belajar

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.443	2	6	.662

Tabel diatas dapat diketahui nilai signifikansi (sig.) variabel pengetahuan siswa pada siswa kelas 10 SMA diKudus adalah sebesar 0.662. Karena nilai sig. $0,662 > 0,05$ maka dapat ditarik kesimpulan bahwa varian data pengetahuan siswa pada siswa kelas 10 SMA diKudus adalah sama atau homogen.

Tabel 2. Uji Normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pengetahuan siswa	.146	10	.200 [*]	.941	10	.563

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

Dengan hasil tabel uji normalitas dapat diperoleh nilai statistik 0.145 atau nilai sig 0.20 atau 20%. Pada nilai ini besarnya lebih dari nilai α 5%, sehingga diperoleh kesimpulan mengenai residual menyebar secara normal.

Tabel 3. Uji t

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	75.756	29.110		2.602	.032
	blended learning	.033	.372	.031	.087	.932

a. Dependent Variable: pengetahuan siswa

Berdasarkan tabel 3 dalam hasil uji hipotesis blended learning, dapat diketahui bahwasanya nilai signifikansi sebesar 0,03 nilai $0,03 < 0,05$, sehingga hipotesis nihil atau H_0 ditolak. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan didalam pembelajaran blended learning terhadap pengetahuan siswa.

PEMBAHASAN

Penggunaan model pembelajaran *blended learning* ini ternyata bisa meningkatkan pengetahuan siswa dalam proses pembelajaran. Hal tersebut terdeteksi dari adanya indikator-indikator pengetahuan siswa setelah diterapkannya pembelajaran *blended learning*. Siswa mampu mengingat, menyebutkan, mencocokkan, memberi nama.

Hal ini sejalan dengan pendapat Nuraini Rizki (2011) dalam artikelnya bahwa inovasi pembelajaran yaitu blended learning dapat meningkatkan pengetahuan siswa, didaparkannya pengetahuan-pengetahuan baru siswa kelas 10 SMA yang sebelumnya tidak nampak. Siwa mampu menentukan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari dengan baik. Meskipun blended learning merupakan pembelajaran yang menyatukan pembelajaran secara langsung face to face, e-learningoffline, e-learningonline, dan juga mobile learning akan tetapi didalam dilakukannya hal itu akan selalu diselaraskan bersama sarana dan prasarana terdapat didalam sekolah.

Menggunakan media online tidak mengharuskan dan memaksa siswa harus terkoneksi bersama internet untuk daya dorong pembelajaran itu pula merupakan antara lain dari bentuk penerapan blended learning yang ringan termasuk sederhana. Hal ini sama dengan ungkapan Kusairi (2014) bahwasanya model penerapan paling umum dan tidak muluki-muluk diantaranya yaitu penggunaan media online tidak harus memaksa siswa mampu terkoneksi dengan internet.

Kusairi (2014) mengatakan jika terdapat beberapa nilai plus dari blended learning apabila diadakan bersama pembelajaran offline tatap muka ataupun e-learning, bisa online, offline, dan juga m-learning. Keunggulan blended learning ada 6 diantaranya sebagai berikut: (1) Siswa bebas dalam memahami

pokok pelajaran dengan individual atau mandiri dengan cara menggunakan materi yang sudah disediakan melalui virtual; (2) Siswa mampu melaksanakan kegiatan diskusi bersama guru ataupun teman lain di waktu tertentu diluar jam pembelajaran offline; (3) Pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan siswa di waktu lain diluar jam offline bisa direncanakan serta dipantau secara cermat oleh guru; (4) Guru bisa menyuguhkan materi ulasan menggunakan program internet; (5) Guru bisa menawarkan siswa untuk membaca materi atau mengerjakan ulangan yang telah dilaksanakan sebelum pembelajaran dimulai; (6) Guru bisa membuat kuis, memberikan ulasan, dan menggunakan hasil tes secara efektif.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Pembelajaran *blended learning* merupakan pembelajaran yang mengkombinasikan atau mencampurkan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran berbasis komputer (online dan offline). Semua ini dikombinasikan dengan bentuk konvensional pengerjaan didalam ruangan kelas dan pengerjaan secara individual. Blended learning merupakan suatu solusi yang tepat sebagai tahap pembelajaran yang tepat tidak hanya dengan kebutuhan pembelajaran namun juga gaya belajar siswa.

Hasil uji hipotesis blended learning, dapat diketahui bahwasanya nilai signifikansi sebesar 0,03 nilai $0,03 < 0,05$, sehingga hipotesis nihil atau H_0 ditolak. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan didalam pembelajaran blended learning terhadap pengetahuan siswa.

PENELITIAN LANJUTAN

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki keterbatasan-keterbatasan. Oleh karena itu, berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan kesimpulan yang telah diperoleh, maka saran untuk penelitian selanjutnya dapat memperbaiki dan mengantisipasi segala kelemahan yang ada dalam penelitian ini, serta diharapkan dapat mengembangkan penelitian selanjutnya, dengan menggunakan metode yang berbeda seperti jumlah sampel dan dilengkapi literatur yang lebih banyak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah puji syukur kepada Allah swt, karena kehendak dan ridha-Nya peneliti dapat menyelesaikan artikel ini. Peneliti menyadari bahwa artikel ini tidak akan selesai tanpa doa, dukungan dan dorongan dari berbagai pihak. Peneliti juga mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang sudah turut membantu dalam proses pembuatan dan memberikan semangat selama proses penyusunan artikel sehingga artikel ini bisa terselesaikan.

DAFTAR PUSTAKA

Hima Rihatul, Lina (2020). *Pengaruh Pembelajaran Bauran (Blended Learning) Terhadap Motivasi Siswa Pada Materi Relasi Dan Fungsi*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika. 2(1), 36-38.

- Izuddin Syarif. 2012. PENGARUH MODEL BLENDED LEARNING TERHADAP MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR SISWA SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol 2, No2. Hal. 238-239
- Majir, Abdul. (2019). *Blended Learning Dalam Pengembangan Pembelajaran Suatu Tuntutan Guna Memperoleh Keterampilan Abad ke-21*.
- Muhammad Taufik Hidayat, Teuku Junaidi, Muhammad Yakob. 2020. Pengembangan Model Pembelajaran *Blended Learning* dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Tradisi Lisan Aceh. *Jurnal Mimbar Ilmu*, Vol. 25 No. 3. Hal. 403
- Neolaka, Amos. (2016). *Metode Penelitian dan Statistik Untuk Perkuliahan, Penelitian Mahasiswa Sarjana dan Pascasarjana*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Ni'matul Khoiroh, Munoto, dan Lilik Anifah. 2017. PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA. *JURNAL PENELITIAN ILMU PENDIDIKAN* Vol. 10, No. 2. Hal. 99
- Notoatmodjo,S.2002, *Metodologi Penelitian Kesehatan*, Rineka Cipta, Jakarta
- Sugiyono. (2005). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Syah, Muhibbin. 2007. *Psikologi Dengan Pendekatan Baru*. Bandung PT. Remaja Rosdakarya
- Taufik Hidayat, Muhammad. (2020). *Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Tradisi Lisan Aceh*, *Jurnal Mimbar Ilmu*. 25(3), 402-403.