

PENGARUH BLENDED LEARNING TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA PADA SISWA DI KELAS XI SMK NEGERI 1 ANGKOLA TIMUR TAHUN AJARAN 2021/2022

Indah Purnama Sari¹, Nova Christina Dewi², Adek Nilasari Harahap³

¹Mahasiswa Pendidikan Matematika FKIP UGN Padangsidimpuan

^{2,3}Dosen Pendidikan Matematika FKIP UGN Padangsidimpuan

Email Korespondensi : indahpm@gmail.com

Abstract

This study aims to determine whether there is an effect of Blended Learning on the motivation to learn mathematics in class XII TBSM SMK Negeri 1 Angkola Timur. This type of research is an experiment by giving treatment to the research sample group and then given a post-test, as a data collection tool the instrument is a student's mathematics learning motivation questionnaire. The sample in this study consisted of 2 classes of 30 students in class XI TBSM-1 as the experimental class and class XI TBSM-2 as the control class. The results of the questionnaire on students' motivation to learn mathematics obtained an average score of students on the subject of relations and functions of 83.53 and a standard deviation of 10.644 in the experimental class or those given treatment. While in the control class obtained an average value of 76.93 with a standard deviation of 8.925. And after the t-test was carried out on the post-test data of the experimental and control classes, which was used to see whether there was an effect of Blended Learning on the motivation to learn mathematics in class XI TBSM students of SMK Negeri 1 Angkola Timur, it was found that the t-count = 2.602 and t-table = 2.042 for the significance level = 0.05. This shows that the value of t-count > t-table is 2.602 > 2.042 then H_0 is rejected and H_a is accepted.

Keywords: Influence, Blended Learning, Learning Motivation

Abstrak

Penelitian bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh Blended Learning terhadap motivasi belajar matematika pada siswa kelas XII TBSM SMK Negeri 1 Angkola Timur. Jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan memberikan perlakuan pada kelompok sampel penelitian kemudian diberikan post-test, sebagai alat pengumpul data digunakan instrumen adalah angket motivasi belajar matematika siswa. sampel dalam penelitian ini terdiri dari 2 kelas masing-masing 30 orang siswa pada kelas XI TBSM-1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI TBSM-2 sebagai kelas kontrol. hasil angket motivasi belajar matematika siswa diperoleh rata-rata skor siswa pada pokok bahasan relasi dan fungsi sebesar 83,53 dan standart deviasi 10,644 pada kelas eksperimen atau yang diberikan perlakuan. Sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata sebesar 76,93 dengan standart deviasinya 8,925. Dan setelah dilakukan uji t pada data post-test kelas eksperimen dan kontrol, yang digunakan untuk melihat apakah ada pengaruh Blended Learning terhadap motivasi belajar matematika di kelas XI TBSM siswa SMK Negeri 1 Angkola Timur, diperoleh bahwa nilai t-hitung = 2,602 dan t-tabel = 2,042 untuk taraf nyata $\alpha = 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa nilai dari t-hitung > t-tabel yaitu 2,602 > 2,042 maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Kata Kunci : Pengaruh, Blended Learning, Motivasi Belajar

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang memiliki peran yang sangat penting dalam rangka meningkatkan serta menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Proses pembelajaran yang terencana dan berjalan dengan baik akan memudahkan dan membantu siswa untuk mengembangkan potensi yang ada pada diri siswa, sehingga tujuan dari pembelajaran dapat diraih. Matematika menjadi sangat penting seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin meningkat, sebagai ilmu dasar yang memiliki nilai esensial yang dapat diterapkan dalam berbagai bidang kehidupan. Berbagai macam alasan yang menyebabkan siswa tidak menyukai matematika. Siswa menganggap matematika adalah pelajaran yang sulit dan tidak mudah dipahami karena didalamnya terdapat banyak hal harus diselesaikan, misalnya rumus dan soal matematika yang harus diartikan dalam bahasa matematikanya. Sebenarnya bukan hanya karena mereka malas belajar atau tidak memperhatikan guru menerangkan pelajaran, tetapi bisa juga karena materi yang disampaikan guru kurang menarik bagi siswa atau model pembelajaran yang digunakan guru kurang tepat sehingga membuat siswa merasa bosan. SMK Negeri 1 Angkola Timur juga tidak terlepas dari permasalahan mengenai proses pembelajaran matematika. Hasil pengamatan terhadap kelas XI TBSM-1 saat berlangsungnya pembelajaran matematika yaitu motivasi belajar matematika yang masih rendah. Rendahnya motivasi belajar siswa dapat ditunjukkan dari indikator : 1) motivasi siswa dalam menulis catatan matematika, 2) motivasi siswa dalam bertanya, 3) motivasi siswa dalam mengerjakan soal-soal matematika. Faktor lain yang mempengaruhi motivasi belajar siswa adalah pemilihan model pembelajaran yang digunakan guru bersifat konvensional. Jika guru kurang tepat

menggunakan model pembelajaran dalam belajar dan kurang menguasai bahan maka akan berdampak pada siswa seperti kurangnya siswa untuk berpikir dalam belajar, kurangnya keberanian siswa untuk mengemukakan pendapat dan siswa kurang siap belajar dan kurang minat dalam mengerjakan soal matematika. Untuk meningkatkan motivasi siswa diperlukan suatu pembelajaran yang menarik dan mampu memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada. Salah satu model pembelajaran yang berbasis teknologi karena memanfaatkan perkembangan teknologi yang sedang berkembang saat ini yakni Teknologi Informasi dan Komunikasi (Information and Communication Technology/ICT) adalah model pembelajaran Blended Learning. Blended Learning merupakan perpaduan dari teknologi multimedia, CD Room, video streaming, kelas virtual, voice-mail, email, dan animasi teks online. Semua ini dikombinasikan dengan bentuk tradisional pelatihan dikelas dan pelatihan perorangan. Dalam hal ini Blended Learning merupakan suatu solusi yang tepat untuk proses pembelajaran yang sesuai tidak hanya dengan kebutuhan peserta didik.

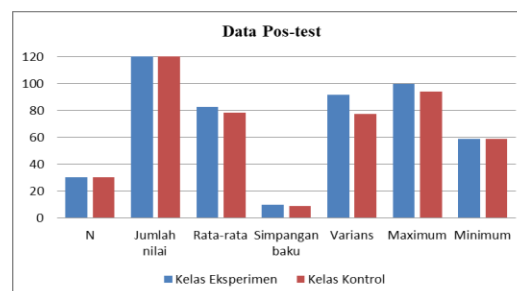
B. METODE PENELITIAN

Rancangan Arikunto (2006) mengatakan: Metode penelitian merupakan suatu cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya. Penulis menggunakan metode Quasi eksperimen untuk melaksanakan penelitian. Jenis penelitian adalah quasi eksperimen. Arikunto (2006) menyatakan, "Quasi eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab-akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu." Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu sebagai berikut : (1) Variabel bebas (X) : Model pembelajaran

Blended Learning; (2) Variabel terikat (Y) : Motivasi belajar matematika. Dalam penelitian, peneliti memilih sampel sebanyak dua kelas, yaitu kelas XI TBSM-1 yang berjumlah 30 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas XI TBSM-2 yang berjumlah 30 siswa sebagai kelas kontrol. Sampel yang diambil dari populasi itu harus betul-betul representative (mewakili). Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menguji subjek penelitian dengan menggunakan lembar angket. Angket adalah instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data secara tertulis yang berisi daftar pertanyaan yang disusun secara khusus dan digunakan untuk menggali dan menghimpun keterangan atau informasi sebagaimana dibutuhkan. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket motivasi yang diberikan kepada siswa untuk mengetahui tingkat motivasi belajar matematika siswa serta untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap pembelajaran menggunakan model Blended Learning. Angket yang digunakan dalam penelitian ini memuat pertanyaan sebanyak 20 soal dengan skor maksimum 100 untuk masing-masing variabel. Menurut Sugiyono (2011 : 348), instrument yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid. Valid berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.

C. PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

Untuk mengetahui motivasi belajar matematika siswa, siswa dibentuk menjadi kelompok belajar untuk kelas eksperimen atau kelas perlakuan. Untuk kelas eksperimen (XI TBSM-1) dengan menggunakan Blended Learning sedangkan pada kelas kontrol (XI TBSM-2) dengan metode konvensional atau ceramah. Data Post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 1. Diagram Rata-rata pada Kelas Eksperimen

Pada Gambar 1. dapat dilihat bahwa rata-rata skor kelas eksperimen lebih tinggi dari rata-rata kelas kontrol, dengan rata-rata kelas eksperimen 83,53 sedangkan rata-rata kelas kontrol 76,93. Nilai maksimum kelas eksperimen 100, sedangkan kelas kontrol 91. Nilai minimum yang diperoleh di kelas eksperimen dan kelas kontrol sama yaitu 59. Kemudian dapat diketahui bahwa perbandingan motivasi belajar matematika siswa dengan menggunakan Blended Learning dan dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional atau ceramah,

Tabel 1. Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means
--	---	------------------------------

									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Nilai Angket_Motivasi	Equal variances assumed	,560	,457	2,602	58	,012	6,600	2,536	1,524	11,676
	Equal variances not assumed			2,602	56,289	,012	6,600	2,536	1,520	11,680

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui nilai Sig. adalah $0,457 > 0,05$. Artinya terdapat peningkatan yang signifikan motivasi belajar matematika siswa dengan penggunaan Blanded Learning, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh Blanded Learning terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas XI TBSM SMK Negeri 1 Angkola Timur.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilaksanakan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut ini:

1. Nilai rata-rata yang diperoleh pada kelas eksperimen adalah 83,53 dan untuk rata-rata kelas kontrol adalah 76,93.
2. Dari hasil penelitian juga dapat diketahui bahwa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki distribusi data yang normal. Hal ini dapat diketahui
3. berdasarkan perhitungan nilai uji normalitas dengan menggunakan aplikasi SPSS. Hasil uji normalitas untuk kelas kontrol adalah sebesar $0,476 > 0,05$ artinya berdistribusi normal. Kemudian untuk kelas eksperimen/perlakuan diperoleh nilai Lhitung sebesar sebesar 0,107 $> 0,05$ artinya berdistribusi normal. Maka

dapat disimpulkan bahwa distribusi data yang ada dalam penelitian ini adalah berdistribusi normal.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2011. Dasar-dasar Evaluasi pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Auliani, Neti . Skripsi: *Pengaruh Strategi Quiz Team Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas V MI Kota Jawa Bandar Lampung Bandar Lampung*: Universita Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- A.M, Sardiman.2014. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Rajawali
- Arikunto,S.2014. Prosedur Penelitian.Jakarta:Rineka Cipta
- Abdurrahman.2014. Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Alfabeta
- Dimyati dan Mudjiono.2013. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: PT Rineka Cipta

Hamzah B Uno.2010. Teori Motivasi dan Pengukurannya. Jakarta: Bumi Aksara

Instarani. 2011. Inovatif. Medan : Media Persada

Kompri.2015. Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Prihadi Singgih.2013. Model Blended Learning. Surakarta: Yuma Pustaka
Rasyidin,Al dan Nur Nasution.
Wahyuddin.2011. Teori Belajar dan Pembelajaran. Medan: Perdana Publishing

Sudjana.2002. Metoda Statistika. Bandung: Tarsito

Sugiyono.2016. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. 2011. Statistika untuk Peneletian. Bandung: Alfabeta

Suprijono Agus. 2010. Cooperative Learning. Surabaya : Pustaka Belajar

Suryosubroto, B.2009.Proses Belajar Mengajar di Sekolah. Jakarta: PT Rineka Cipta