

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA DI KELAS IV SDN 067775 MEDAN

Siti Rahmadhani Siregar¹, Sri Ramadhani²

¹STKIP Pangeran Antasari, Jl. Veteran No. 1060/19, Helvetia, Kec. Sunggal, Kab. Deli Serdang, Sumatera Utara 20116. Email: srdhani21@gmail.com

²STKIP Pangeran Antasari, Jl. Veteran No. 1060/19, Helvetia, Kec. Sunggal, Kab. Deli Serdang, Sumatera Utara 20116. Email: sramadhani1988@gmail.com

Abstrak: Adapun tujuan khusus yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk mendapatkan data: (1) Perbedaan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa yang diajar dengan model pembelajaran *blended learning* dibandingkan dengan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif learning tipe TGT; (2) Perbedaan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa yang memiliki gaya belajar visual dibandingkan dengan siswa yang memiliki gaya belajar auditori; dan (3) Interaksi antara Model Pembelajaran dengan gaya belajar terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 067775 Medan. Populasinya adalah seluruh siswa kelas IV sebanyak 60 siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah semua siswa yaitu sebanyak 30 siswa pada kelas IV/A dan sebanyak 30 siswa pada kelas IV/B. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah tes hasil belajar Bahasa Indonesia dan angket gaya belajar. Metode penelitian menggunakan metode quasi eksperimen dengan desain penelitian faktorial 2x2. Teknik analisis data menggunakan ANAVA pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Berdasarkan pengolahan data yang diperoleh terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Blended Learning* dengan siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dimana nilai rata-rata hasil belajar Bahasa Indonesia siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Blended Learning* lebih tinggi yaitu 80,667 dengan rata-rata gain skor sebesar 0,69 sedangkan nilai rata-rata kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu 63,667 dengan rata-rata gain skor sebesar 0,44. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Blended Learning* lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Kata-kata kunci: *Blended Learning*, *Teams Games Tournament* (TGT), Hasil Belajar Siswa

PENDAHULUAN

Pembelajaran pada hakikatnya adalah membangun interaksi yang baik antara guru dan siswa. Oleh karena itu salah satu tugas guru yaitu harus bisa menciptakan situasi kelas yang menyenangkan bukan menjenuhkan. Sehingga membuat siswa jadi lebih mudah memahami dan mengerti apa yang disampaikan oleh gurunya. Salah satu aspek tersebut yaitu dengan menerapkan teknik pembelajaran. Teknik pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dilakukan

seorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik [Machali, 2014].

Dengan menerapkan teknik pembelajaran diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi siswa untuk mempelajari materi pelajaran, sehingga hasil belajar menjadi lebih baik. Khusus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang umumnya materi pelajaran disajikan dalam bentuk hafalan. Dengan penyajian seperti itu tentu dapat menimbulkan efek kebosanan bagi siswa, sehingga minat belajar mereka terhadap pelajaran Bahasa Indonesia menjadi

rendah sehingga menyebabkan hasil belajar Bahasa Indonesia rendah. Selain itu faktor gaya belajar juga berpengaruh terhadap hasil belajar. Gaya belajar merupakan sesuatu yang sangat penting dan sangat menentukan bagi siapa saja dalam melaksanakan tugas belajarnya baik di rumah, di masyarakat, terutama di sekolah [Nadlir, 2016]. Siapa saja dapat belajar dengan lebih mudah, ketika ia menemukan gaya belajar yang cocok dengan dirinya sendiri. Oleh karena itu gaya belajar siswa ini perlu menjadi salah satu kajian guru dalam merancang program pembelajaran.

Berdasarkan data yang diperoleh dari SD Negeri 067775 Medan, diperoleh bahwa nilai rata-rata siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia dari tahun 2017 sampai 2020 belum mencapai KKM. Kesimpulannya, hasil belajar Bahasa Indonesia siswa masih tergolong rendah, hal tersebut ditunjukkan dari nilai setiap tahunnya belum memberikan hasil yang belum mencapai standar KKM.

Terdapat dua hal penting yang mempengaruhi hasil belajar yaitu teknik pembelajaran dan gaya belajar siswa. Bertolak dari uraian di atas, timbul pemikiran bahwa perlunya proses pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, dan menarik untuk mengatasi rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia siswa yaitu dengan mengubah teknik pembelajaran dan cara belajar siswa di dalam kelas dengan memperhatikan gaya belajar siswa sebagai bagian integral dalam pembelajaran. Teknik pembelajaran yang diyakini dapat meningkatkan hasil belajar

siswa adalah teknik kunjungan lapangan dan teknik penyajian secara kasus. Kesesuaian teknik dan gaya belajar akan membuat siswa termotivasi dan meningkatkan hasil belajarnya lebih cepat. Teknik kunjungan lapangan dilakukan sebagai salah satu prosedur pembelajaran yang bertujuan untuk memberikan pengalaman langsung dari objek-objek yang dikunjungi serta memperoleh pengalaman belajar dari kegiatan di lapangan [Nadlir, 2016].

Berdasarkan uraian-uraian di atas, maka dapat dilakukan penelitian mengenai Pengaruh Model Pembelajaran *blended learning* dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri 067775 Medan.

Model Pembelajaran *Blended Learning*

Blended learning adalah sebuah kemudahan pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pengajaran, dan gaya pembelajaran, memperkenalkan berbagai pilihan media dialog antara fasilitator dengan orang yang mendapat pengajaran. *Blended learning* juga sebagai sebuah kombinasi pengajaran langsung (*face-to-face*) dan pengajaran online, tapi lebih daripada itu sebagai elemen dari interaksi social [Rubio-Alcalá, 2019].

Blended learning merupakan pembelajaran yang didukung oleh kombinasi efektif dari cara penyampaian, cara mengajar dan gaya pembelajaran yang berbeda serta ditemukan pada komunikasi terbuka diantara seluruh bagian yang terlibat dengan pelatihan". Sedangkan untuk keuntungan dari

penggunaan blended learning sebagai sebuah kombinasi pengajaran langsung (face-to-face) dan pengajaran online, tapi lebih daripada itu sebagai elemen dari interaksi social [Rubio-Alcalá, 2019].

E-learning memberikan kesempatan bagi mahasiswa secara mandiri memegang kendali atas keberhasilan belajar. Pembelajar bebas menentukan kapan akan mulai, kapan akan menyelesaikan, dan bagian mana dalam satu modul yang ingin dipelajarinya terlebih dulu. Seandainya, setelah diulang masih ada hal yang belum ia pahami, pembelajar bisa menghubungi instruktur, nara sumber melalui email, chat atau ikut dialog interaktif pada waktu-waktu tertentu. Bisa juga membaca hasil diskusi di message board yang tersedia di LMS (*Learning Management System*) [Panagiotakopoulos, 2016].

Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT)

Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model Teams Games Tournament (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar

Pendekatan yang digunakan dalam Teams games tournament adalah pendekatan secara kelompok yaitu dengan membentuk kelompok-kelompok kecil dalam pembelajaran. Pembentukan kelompok kecil akan membuat siswa semakin aktif dalam pembelajaran [Muldayanti, 2013].

Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Bloom dalam, menyatakan salah satu tanda seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut meliputi perubahan pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Perinciannya yaitu: 1) Ranah Kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual; 2) Ranah Afektif berkenaan dengan sikap dan nilai; 3) Ranah Psikomotor berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek keterampilan motoric [Amin, 2016].

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Perubahan tersebut diartikan telah terjadinya peningkatan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya [Mahuze, 2014].

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuasi

Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 067775 Medan.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 067775 Medan yang berjumlah 60 siswa, terdiri dari 2 kelas, kelas IV/B 30 siswa dan kelas IV/b 30 siswa. Teknik sampling yang digunakan adalah teknik *total sampling*. Maka kelas IV/a dijadikan sebagai kelas eksperimen, dan kelas IV/b sebagai kelas kontrol.

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini disusun sedemikian rupa oleh ketua peneliti dan dibantu oleh anggota peneliti. Adapun uraian tugas ketua peneliti diantaranya yaitu: 1) Menyusun perencanaan penelitian; 2) Menyusun proposal; 3) Menyiapkan instrumen; 4) Menjalankan penelitian; 5) Menganalisis data; dan 6) Menyusun laporan akhir. Sedangkan uraian tugas dari anggota peneliti diantaranya yaitu: 1) Membantu observasi; 2) Membantu penyusunan proposal; 3) Validasi instrumen; 4) Membantu pengumpulan data; 5) Menyiapkan perlengkapan penelitian; 6) Publikasi Artikel; 7) Menyebarkan hasil penelitian; dan 8) Menyimpan berbagai data dan berkas penelitian.

Data penelitian diperoleh dengan memberikan tes dan angket. Tes digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar Bahasa Indonesia, sedangkan angket diberikan untuk mengetahui gaya belajar siswa.

Instrumen Penelitian

Bentuk tes hasil belajar yang digunakan adalah tes pilihan ganda yang berjumlah 30

butir soal. Pertanyaan tes hasil belajar ini dirancang dengan berorientasi pada C1 (pengetahuan) C2 (pemahaman) C3 (penerapan). Setiap jawaban yang benar diberi nilai satu dan jawaban yang salah diberi nilai nol. Bentuk tes disusun dengan empat pilihan jawaban yaitu A, B, C, dan D. Sedangkan angket gaya belajar digunakan untuk melihat kecenderungan gaya belajar siswa, angket terdiri dari 30 butir pertanyaan dengan format jawaban sangat setuju, setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini adalah teknik deskriptif dan inferensial. Teknik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan data hasil penelitian seperti rata-rata hitung, simpangan baku, median, modus, distribusi frekuensi. Sedangkan teknik inferensial yang digunakan untuk menguji hipotesis penelitian adalah teknik analisis varians (ANAVA) dua jalur. Setelah terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan yaitu uji normalitas dengan menggunakan uji Liliefors ($L_o < L_t$) pada taraf signifikan 5% dengan ketentuan jika ternyata $L_o < L_t$ maka data yang diuji berdistribusi secara normal. Selanjutnya untuk uji homogenitas varians dilakukan dengan uji Fisher (F) dan dilanjutkan dengan menggunakan uji Barlett pada taraf signifikan 5% dengan ketentuan maka data dinyatakan homogen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini, meliputi hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Berikut disajikan data hasil belajar siswa dari kelas eksperimen yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Blended*

Learning dan kelas kontrol yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Adapun hasil posttest yang dimaksud dapat dilihat pada Tabel 4.1 berikut :

Tabel Nilai Posttest Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Postes_Eksperimen	30	55,0	100,0	2420,0	80,667	9,7143
Postes_Kontrol	30	40,0	85,0	1910,0	63,667	12,6582
Valid N (listwise)	30					

Dari Tabel tersebut dapat dilihat bahwa kelompok eksperimen yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif *Blended Learning* memperoleh rata-rata hasil postestnya sebesar 80,667 dengan standar deviasi 9,7143, sementara kelas kontrol yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memperoleh rata-rata hasil postestnya sebesar 63,667 dengan standar deviasi sebesar 12,6582.

Dari Tabel ini dapat dilihat bahwa rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibanding rata-rata hasil belajar kelas kontrol.

Berdasarkan hasil posttest dapat diketahui tingkat pemahaman siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Deskripsi data gain kedua kelompok dapat dilihat pada 4.2.

Tabel Deskripsi Data Gain Siswa Berdasarkan Model Pembelajaran

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Gain_Eksperimen	30	0,42	1,00	20,60	0,6867	0,13257
Gain_Kontrol	30	0,08	0,71	13,09	0,4363	0,17830
Valid N (listwise)	30					

Data pada Tabel 4.2 menunjukkan bahwa gain (tingkat pemahaman) siswa pada

pada pembelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata

sebesar 0,69 (kategori sedang) dengan simpangan baku 0,13. Sedangkan untuk kelas kontrol diperoleh rata-rata gain sebesar 0,44 (kategori sedang) dengan simpangan baku 0,18.

Selanjutnya data hasil penelitian dapat dianalisis dengan uji parametrik, maka perlu dilakukan beberapa uji prasyarat, yaitu uji normalitas untuk melihat sebaran data hasil belajar siswa berdistribusi normal atau tidak dan uji homogenitas untuk melihat varians dari kedua kelompok homogen atau tidak.

Dalam penelitian ini uji normalitas dan homogenitas dilakukan dengan bantuan SPSS 22.0.

Uji Normalitas Distribusi Sampel

Uji normalitas distribusi sampel dilakukan dengan teknik *Shapiro Wilk* Data dinyatakan berdistribusi normal jika probabilitas atau sig. $>$ 0,05. Hasil perhitungan dengan formula *Shapiro Wilk* dengan bantuan SPSS 22.0 dapat dilihat pada Tabel 4.3 berikut :

Tabel Hasil Uji Normalitas Data Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretes_Eksperimen	,150	30	,083	,957	30	,258
Pretes_Kontrol	,172	30	,023	,919	30	,250

Dari Tabel 4.3 data nilai signifikansi *Shapiro-Wilk* untuk data posttest kelas eksperimen diperoleh 0,258 dengan taraf signifikansi 0,05 hal ini menunjukkan bahwa data perhitungan $>$ taraf signifikansi 0,05 begitu juga untuk data posttest 0,250 yang lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki sebaran data yang

berdistribusi normal dengan taraf signifikansi $>$ 0,05.

Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas dilakukan dengan menggunakan teknik *Levene Test* atau Uji F dengan bantuan SPSS 22.0 Pengujian homogenitas dilakukan pada data posttest. Data dinyatakan memiliki varian yang sama (homogen) jika nilai sig $>$ 0,05. Hasil pengujian data dapat dilihat pada Tabel 4.4.

Tabel Hasil Uji Homogenitas Data

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,434	1	58	,513

Dari Tabel 4.4 terlihat bahwa nilai uji *Levene test* (Fhitung) adalah 0,434 dengan signifikansi 0,513 (Ftabel = 2,061, α = 0,05). Data ini menunjukkan bahwa dari pengujian homogenitas varians diperoleh Fhitung

(0,434) $<$ Ftabel (2,061) serta nilai signifikansi 0,513 $>$ 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa varians kedua kelompok sampel homogen.

Pembahasan Hasil Penelitian

Perbedaan Hasil Belajar Antara Siswa yang diajarkan Dengan Model Pembelajaran *Blended Learning* Dengan Siswa yang dibelajarkan Dengan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Berdasarkan pengolahan data yang diperoleh terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Blended Learning* dengan siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dimana nilai rata-rata hasil belajar Bahasa Indonesia siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Blended Learning* lebih tinggi yaitu 80,667 dengan rata-rata gain skor sebesar 0,69 sedangkan nilai rata-rata kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu 63,667 dengan rata-rata gain skor sebesar 0,44. Kenyataan ini membuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran *Blended Learning* lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa daripada menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan dari hasil penelitian adalah pengaruh model pembelajaran *Blended Learning* terhadap hasil belajar siswa Kelas IV SDN 067775 Medan secara signifikan lebih baik dari pada siswa yang mendapatkan penerapan

model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Dengan demikian hipotesis pada penelitian ini diterima yang menyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa di Kelas IV SDN 067775 Medan. Berdasarkan pengolahan data yang diperoleh terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Blended Learning* dengan siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dimana nilai rata-rata hasil belajar Bahasa Indonesia siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Blended Learning* lebih tinggi yaitu 80,667 dengan rata-rata gain skor sebesar 0,69 sedangkan nilai rata-rata kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu 63,667 dengan rata-rata gain skor sebesar 0,44.

Kenyataan ini membuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran *Blended Learning* lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa daripada menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

DAFTAR PUSTAKA

- I. Machali. “Kebijakan Perubahan Kurikulum 2013 dalam Menyongsong Indonesia Emas Tahun 2045”. *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 3 No. 1, Juni 2014.
- M. Nadlir. “Urgensi Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal,” *Jurnal Pendidikan Agama Islam (Journal Islam Education Studies)*. Vol 2 No. 2, February 2016.
- G. Sandi. “Pengaruh Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Kimia Ditinjau Dari Kemandirian Siswa”. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*. Vol. 45 No. 3, 2012
- I. Syarif. “Pengaruh Model Blended Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa SMK”. *Jurnal Pendidikan Vokasi*. Vol. 2 No. 2, 2013.
- A. Amin and Siti Partini Suardiman, “Perbedaan Prestasi Belajar Matematika Siswa ditinjau dari gaya Belajar dan Model Pembelajaran”. *Jurnal Prima Edukasia*. Vol. 4 No. 1, 2016
- N. P. Mahuze. “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia”. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*. Vol. 3, No. 2, 2014