

PENGEMBANGAN BLENDED LEARNING BERBASIS COGNITIVE LOAD THEORY DENGAN SETTING LESSON STUDY PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI MA SYAMSUL HUDA

Moh. Hisyam¹, I Dewa Kade Tastra², Luh Putu Putrini Mahadewi³

^{1,2,3} Jurusan Teknologi Pendidikan
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: {mohhisyam6@gmail.com¹, idx-tastra@undiksha.ac.id²,
lpp-mahadewi@undiksha.ac.id³}

Abstrak

Permasalahan yang ditemukan di MA Syamsul Huda yaitu rendahnya hasil belajar Geografi kelas xi. Hal ini disebabkan karena penyampaian materi dilakukan secara konvensional, keterbatasan jam pelajaran dan siswa banyak di tuntut untuk menghafal sehingga terjadi kelebihan kognitif (overload theory). Penelitian ini memiliki tiga tujuan, Tujuan penelitian untuk: (1) mendeskripsikan rancang bangun pengembangan blended Learning berbasis cognitive load theory dengan setting lesson study (2) mengetahui kualitas hasil pengembangan blended Learning berbasis cognitive load theory dengan setting lesson study menurut review para ahli dan uji coba produk, serta (3) mengetahui efektivitas blended Learning berbasis cognitive load theory dengan setting lesson study yang dikembangkan. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode pencatatan dokumen, kuesioner dan tes. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik deskriptif kualitatif, analisis deskriptif kuantitatif, dan analisis statistik inferensial. Hasil penelitian yaitu: (1) Rancang bangun blended Learning berbasis cognitive load theory dengan setting lesson study dikembangkan dengan model ADDIE. (2) Blended learning yang dikembangkan memiliki kualitas dengan: (a) hasil review ahli isi berpredikat sangat baik (92,00%), (b) hasil review ahli desain pembelajaran menunjukkan blended learning berpredikat sangat baik (91,89%), (d) hasil uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan menunjukkan blended learning berpredikat sangat baik (91,91%), (92,81%) dan (91,89%). (3) Efektivitas pengembangan menunjukkan bahwa blended learning yang dikembangkan efektif meningkatkan hasil belajar geografi (thitung= 8,39 > ttabel = 2,000 pada taraf signifikan 5%)

Kata-kata kunci: Blended Learnin, Lesson Study, Pengembangan

Abstract

Problems found in MA Syamsul Huda is the low learning outcomes geography class xi. This is because the delivery of the material is done conventionally, limited hours and many students are required to memorize so that there is a cognitive overload (overload theory). This research aimed to: 1) Describing the design of blended learning based on cognitive load theory with setting lesson study 2) describe the quality of the results of the validation of the development of blended learning based on cognitive load theory with setting lesson study are developed according to the review experts and product trials in geography subjects and 3) Knowing the effectiveness of the development result. Development model used was ADDIE. The data collected in this research is quantitative and qualitative data. Data was collected using the method of recording documents, questionnaires and tests. The results of this research are as follows. (1) The design of blended learning based on cognitive load theory subjects with the ADDIE model includes five phases. (2) blended learning based on cognitive load theory

biology subjects developed valid with: (a) the results of expert review the contents of the subjects showed predicated blended learning based on cognitive load theory is very good (92,00%), ((b) the results of expert review of instructional design blended learning predicated showed very good (91,89%), (d) the results of individual trials, small group trial and field trials demonstrate blended learning based on cognitive load theory is predicated very good (91,91%), (92.81%) and (91,89%). (3) The effectiveness development shows that blended learning based on cognitive load theory developed can effectively improve the learning results of science ($t_{count} = 8,39 > t_{table} = 2,000$, significance level 5%).

Keywords: Blended Learning, development, Lesson Study

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara perkembangan dan perubahan yang terjadi dalam kehidupan bermasyarakat (Hamalik, 2006: 79). Sementara itu, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi pada saat ini tidak lepas dari peran pendidikan, dan pendidikan merupakan bagian hakiki dari kehidupan masyarakat. Oleh karena itu, masalah pendidikan merupakan tanggung jawab bersama antara keluarga, masyarakat dan pemerintah. Masalah pendidikan seringkali menjadi topik perbincangan yang menarik dan hangat, di kalangan masyarakat luas, dan lebih-lebih lagi pakar pendidikan. Hal ini merupakan hal yang wajar karena semua orang berkepentingan dan ikut terlibat dalam proses pendidikan.

Berkaitan dengan strategi penyampaian pembelajaran, perlu dikaji pula kecenderungan pembelajaran masa depan. Kecenderungan pembelajaran masa depan telah mengubah pendekatan pembelajaran tradisional ke arah pembelajaran masa depan yang disebut sebagai abad pengetahuan, bahwa pelajar dapat belajar: di mana saja, artinya pebelajar dapat belajar di kelas, di perpustakaan atau di rumah, kapan saja, tidak sesuai yang dijadwalkan sekolah bisa pagi, siang sore atau malam, dengan siapa saja, pelajar memperoleh sumber belajar melalui guru, guru lain, pakar, praktisi atau masyarakat; melalui

apa saja, pebelajar dapat belajar melalui orang, teknologi cetak, teknologi audio, teknologi video, teknologi komputer, teknologi internet, dan teknologi mobile, CD ROM, radio, televisi, laboratorium, dan pengalaman langsung. Dalam berbagai kajian dan penelitian dinyatakan bahwa pendidikan merupakan indikator kejayaan bangsa, demikian pula guru memegang peran penting dalam membelajarkan para peserta didik (learner).

Pendidik masa depan dalam kegiatan pembelajaran dapat berfungsi sebagai seniman (artist) dan ilmuwan (scientist) dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran dan mengelola sumber-sumber belajar yang sengaja dirancang dan dimanfaatkan. Oleh karena itu diperlukan pengetahuan, sikap, dan keterampilan guru dalam merancang pembelajaran terutama dalam upaya memecahkan masalah atau mengaplikasikan dalam rancangan pembelajaran mata pelajaran agar kualitas pembelajaran meningkat yang sensitif terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Searah dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), mengharuskan adanya inovasi dan transformasi dalam pembelajaran. Inovasi tersebut salah satunya adalah blended learning. Blended learning berasal dari kata blended (kombinasi/ campuran) dan learning (belajar). Istilah lain yang sering digunakan adalah hybrid course (hybrid = campuran/kombinasi, course = pembelajaran). Makna asli sekaligus yang paling umum blended learning mengacu pada belajar yang mengkombinasi atau mencampur antara pembelajaran tatap muka (face to face

learning) dan pembelajaran berbasis komputer (computer based learning).

Geografi sebagai salah satu mata pelajaran di SMA/MA, memiliki kajian fisik dan sosial yang sesungguhnya bertujuan untuk melahirkan peserta didik dengan keseimbangan intelegensi. Dalam kenyataannya mata pelajaran geografi yang merupakan bagian dari kelompok pelajaran IPS, Geografi dipandang sebagai mata pelajaran kelas dua dan identik dengan mata pelajaran yang sifatnya menghafal. Mata pelajaran geografi juga memiliki prioritas yang kecil.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas XI MA Syamsul Huda diketahui bahwa proses pembelajaran pada mata pelajaran Geografi di sekolah tersebut masih dilakukan secara konvensional yaitu dengan metode ceramah. Meski sesekali kegiatan belajar mengajar menggunakan metode diskusi, namun hasilnya kurang maksimal. Karena materi pelajaran Geografi yang begitu padat sangat sulit dijelaskan secara maksimal dalam waktu pelajaran yang sangat singkat. Berdasarkan dokumen daftar nilai yang penulis lihat masih banyak siswa yang nilainya belum memenuhi KKM yang diterapkan yaitu 75, rata-rata nilai siswa pada mata pelajaran Geografi adalah 60,5. Masalah lain yang ditemukan di sekolah adalah guru belum mampu memanfaatkan secara maksimal fasilitas yang sudah ada di sekolah mulai dari 23 unit komputer dan 2 LCD proyektor yang sudah disediakan oleh sekolah. Permasalahan yang paling menonjol dalam proses pembelajaran adalah terbatasnya media pembelajaran yang menarik dan mampu memotivasi siswa dalam proses belajar mengajar, khususnya pada mata pelajaran Geografi. Siswa hanya memiliki LKS sebagai sumber belajar satu-satunya. Dan padatnya materi pada mata pelajaran geografi membuat penyampaian materi di kelas kurang maksimal sehingga pemahaman materi oleh siswa juga ikut berkurang. Maka dibutuhkan sebuah media/sistem pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan pemberian tugas diluar jam mengajar di kelas dan memungkinkan siswa mampu menguasai pengetahuan

dan keterampilan secara utuh dengan demikian siswa tidak akan mengalami kelebihan muatan kognitif (cognitive load). Salah satu solusinya adalah dengan mengembangkan aktivitas pembelajaran online yaitu menggunakan sistem blended learning dengan memperhatikan teori-teori cognitive load.

Rusman (2012:57) menyampaikan bahwa blended learning merupakan kombinasi dari beberapa pendekatan pembelajaran yaitu pembelajaran konvensional berupa tatap muka dan e-learning yang berbasis internet.

Sesuai dengan kebutuhan guru dalam mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Geografi, sehingga dirasa perlu adanya suatu inovasi baru dalam pengembangan sistem pembelajaran yang lebih menarik, interaktif dan efektif serta efisien dalam pemanfaatannya. Sehubungan dengan hal tersebut, dipandang perlu untuk mengembangkan perangkat Blended learning berbasis cognitive load dengan setting lesson study pada Mata Pelajaran Geografi Siswa Kelas XI Semester ganjil Tahun Pelajaran 2017/2018 di MA. Syamsul Huda Singaraja.

Penelitian ini memiliki tiga tujuan, yaitu untuk (1) mendeskripsikan rancang bangun pengembangan blended learning berbasis cognitive load theory dengan setting lesson study (2) mendeskripsikan kualitas hasil validasi pengembangan blended learning blended learning berbasis cognitive load theory dengan setting lesson study yang dikembangkan menurut review para ahli dan uji coba produk, (3) mengetahui efektivitas blended learning yang dikembangkan.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan adalah upaya untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa materi, alat, dan suatu strategi pembelajaran, digunakan untuk mengatasi pembelajaran di kelas/laboratorium, dan bukan untuk menguji teori” (Tegeh dan Kirna 2010:19).

Seel & Richey (dalam Tegeh 2014:4) juga memberikan pengertian

“pengembangan sebagai proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik”. Dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan merupakan suatu jenis penelitian yang menghasilkan produk baik berupa materi, alat, atau strategi pembelajaran, disamping itu penelitian ini tidak cocok jika untuk digunakan untuk menguji teori karena penelitian ini fokus pada proses untuk mengembangkan suatu produk khususnya pendidikan.

Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Dalam penelitian pengembangan blended leaning ini, prosedur pengembangan yang dilakukan yaitu 1) analisis (analyze), 2) perancangan (design), 3) pengembangan (development), 4) implementasi (implementation), dan 5) evaluasi (evaluation).

Penelitian pengembangan ini menggunakan 3 (tiga) metode dalam pengumpulan data yaitu 1) pencatatan dokumen, 2) kuesioner, 3) metode tes tertulis. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian pengembangan ini adalah, 1) Lembar pencatatan dokumen, 2) kuesioner/angket, dan metode tes.

Dalam penelitian pengembangan ini analisis data dilakukan untuk memperoleh pemahaman yang kongkret tentang keberhasilan blended learning berbasis cognitive load theory yang telah dikembangkan. Hasil yang diperoleh digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam memperbaiki blended learning.

Dalam penelitian pengembangan ini digunakan tiga teknik analisis data, yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif, analisis statistik deskriptif kuantitatif, dan analisis statistik inferensial.

Metode analisis deskriptif kuantitatif merupakan suatu cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk angka-angka dan atau persentase, mengenai suatu objek yang diteliti, sehingga diperoleh kesimpulan umum. Teknik analisis ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif persentase.

Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari masing-masing subyek yaitu:

$$\text{Presentase} = \frac{\sum(\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

(Tegeh, dkk. 2014:82)

Selanjutnya, untuk menghitung persentase keseluruhan subjek digunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Presentase} = (F : N) \times 100\%$$

(Tegeh, dkk. 2014:82)

Keterangan :

F = jumlah persentase keseluruhan subjek
N = banyak subjek

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan terhadap hasil angket atau kuesioner digunakan ketentuan Konversi Tingkat Pencapaian Skala 5 sebagai berikut.

Tabel 1. Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

Tingkat Pencapaian %	Kualifikasi	Keterangan
90-100	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
80-89	Baik	Sedikit direvisi
65-79	Cukup	Direvisi secukupnya
40- 64	Kurang	Banyak hal yang direvisi
0-39	Sangat Kurang	Diulang membuat produk

(Tegeh, dkk. 2014:83)

Menurut Agung, (2012:67) Metode analisis deskriptif kualitatif yaitu suatu cara analisis/pengolahan data dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk

kalimat/kata-kata, kategori mengenai objek sehingga akhirnya diperoleh kesimpulan umum. Teknik analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk

mengolah data hasil review ahli isi bidang studi atau mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, siswa dan guru mata pelajaran. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif yang berupa masukan, tanggapan, kritik dan saran perbaikan yang terdapat pada angket. Hasil analisis ini kemudian digunakan untuk merevisi produk yang dikembangkan.

Menurut Agung (2012:67) menyatakan "analisis deskriptif kuantitatif ialah suatu cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk angka-angka dan atau presentasi, mengenai suatu objek yang diteliti, sehingga diperoleh kesimpulan umum". Dalam penelitian ini, analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui kuesioner dalam bentuk skor.". Sementara Koyan (2012:4) analisis statistik inferensial adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya akan digeneralisasikan/ diinferensikan kepada populasi dimana sampel itu diambil. Analisis statistik inferensial digunakan untuk mengetahui efektivitas produk terhadap hasil belajar siswa pada siswa kelas XI MA Syamsul Huda sebelum dan sesudah menggunakan blended learning berbasis cognitive load theory. Data uji coba kelompok sasaran dikumpulkan dengan menggunakan pre-test dan post-test terhadap materi pokok yang diuji cobakan.

Hasil pre-test dan post-test kemudian dianalisis menggunakan uji-t untuk mengetahui perbedaan antara hasil pretest dan posttest. Sebelum melakukan uji hipotesis (uji-t berkorelasi) dilakukan uji prasyarat (normalitas dan homogenitas).

Uji normalitas sebaran data dimaksudkan untuk meyakinkan bahwa sampel benar-benar berasal dari populasi yang berdistribusi normal sehingga uji hipotesis dapat dilakukan. Sebelum dilakukan pengujian untuk mendapatkan simpulan, maka prasyarat yang harus dipenuhi adalah data setiap kelompok berdistribusi normal dan semua harus homogen. Uji normalitas sebaran dilakukan untuk menyajikan bahwa

sampel benar-benar berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji normalitas data dilakukan dengan teknik Liliefors. Apabila selisih nilai yang terbesar lebih kecil dari kriteria Liliefors nilai, maka dapat disimpulkan bahwa sebaran data berdistribusi normal.

Uji homogenitas dilakukan untuk mencari tingkat kehomogenan secara dua pihak yang diambil dari kelompok-kelompok terpisah dari satu populasi. Uji homogenitas untuk uji-t dilakukan dengan uji Fisher dengan rumus sebagai berikut.

$$Uji F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

(Koyan, 2012:40)

Kriteria pengujian H0 diterima jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ yang berarti sampel homogen. Uji dilakukan pada taraf signifikan 5% dengan derajat kebebasan untuk pembilang $n_1 - 1$ dan derajat kebebasan untuk penyebut $n_2 - 1$.

Teknik analisis yang digunakan untuk pengujian hipotesis adalah teknik analisis uji t berkorelasi atau dependent. Dasar penggunaan teknik uji t berkorelasi ini adalah menggunakan dua perlakuan yang berbeda terhadap satu sampel. Pada penelitian ini akan menguji perbedaan hasil belajar Geografi sebelum dan sesudah menggunakan konten blended learning terhadap satu kelompok. Rumus untuk uji-t berkorelasi adalah sebagai berikut.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r \left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}} \right) \left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}} \right)}}$$

(Sumber: Koyan, 2012:34)

Hasil uji coba dibandingkan ttabel dengan taraf signifikan 0,05 (5%) untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan blended learning.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang diperoleh yaitu sebagai berikut.

Pertama, rancang bangun telah dilakukan dengan menggunakan model ADDIE. Model ADDIE dipilih karena model ADDIE merupakan model berorientasi proyek dilakukan secara sederhana, sistematis dan sesuai dengan teori desain pembelajaran, hal ini sesuai dengan pendapat Mahadewi, (2016:38) bahwa “ model ADDIE merupakan model desain pembelajaran yang paling generik dan dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran yang dikembangkan., Pengembangan blended learning berbasis cognitive load theory dilakukan sesuai tahapan sesuai dengan Model ADDIE yaitu: 1) Menganalisis kebutuhan, 2) Desain, 3) Pengembangan, 4) Implementasi, dan 5) Mengevaluasi.

Kedua, kualitas produk akhir yang telah dikembangkan akan di nilai oleh ahli dan uji lapangan. Adapun ahli isi yaitu guru mata pelajaran Geografi di MA Syamsul Huda atas nama Ratna Juita S.Pd. Instrumen yang digunakan untuk review ahli isi mata pelajaran ini yaitu berupa angket. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah kuesoiner. Setelah diperoleh hasil dari uji ahli isi mata pelajaran, selanjutnya hasil tersebut dikonversikan dengan tabel penilaian acuan patokan skala 5. Setelah dikonversikan, persentase tingkat pencapaian 92,00% berada pada predikat sangat baik.

Setelah melakukan review ahli isi mata pelajaran, blended learning yang dikembangkan dilanjutkan dengan tahap review ahli yang lainnya, yaitu review ahli Desain Pembelajaran. Blended learning akan diujicoba kepada seorang ahli media desain pembelajaran atas nama Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd. Setelah diperoleh persentase dari hasil uji ahli media, selanjutnya persentase tersebut dikonversi dengan table konversi tingkat pencapaian skala 5. Setelah dikonversikan persentas etingkat pencapaian 91.89% berada pada predikat sangat baik.

Blended learning yang dikembangkan telah melewati evaluasi ahli/pertimbangan ahli (expert judgement) oleh para ahli diantaranya adalah ahli isi mata pelajaran Geografi, dan ahli desain pembelajaran. Selanjutnya blended

learning ini diterapkan pada uji coba perorangan. Subjek dari uji coba perorangan ini adalah siswa kelas XII MA Symasul Huda sebanyak 3 (tiga) siswa. Siswa tersebut terdiri dari satu orang siswa dengan prestasi belajar tinggi, satu orang siswa dengan prestasi belajar sedang dan satu orang siswa dengan prestasi belajar rendah. Setelah diperoleh hasil dari uji coba perorangan, selanjutnya hasil tersebut dikonversikan dengan tabel penilaian acuan patokan skala 5. Setelah dikonversikan, persentase tingkat pencapaian 91,91% berada pada predikat sangat baik.

Uji coba kelompok kecil dilakukan oleh dua belas orang siswa. Dua belas orang siswa ersebut memiliki tingkat pengetahuan yang berbeda-beda yaitu, empat orang dengan tingkat pengetahuan rendah, empat orang dengan tingkat pengetahuan sedang dan empat orang dengan tingkat pengetahuan tinggi. Setelah diperoleh hasil dari uji coba kelompok kecil, selanjutnya hasil tersebut dikonversikan dengan tabel penilaian acuan patokan skala 5. Setelah dikoversikan, persentase tingkat pencapaian 92,81% berada pada predikat sangat baik.

Uji coba lapangan dilakukan oleh empat puluh orang siswa. Keempat puluh orang siswa tersebut memiliki tingkat pengetahuan yang berbeda-beda, mulai dari tingkat pengetahuan rendah, sedang dan tinggi. Setelah diperoleh hasil dari uji coba lapangan, selanjutnya hasil tersebut dikonversikan dengan tabel penilaian acuan patokan skala 5. Setelah dikonversikan, persentase tingkat pencapaian 91,89% berada pada predikat baik.

Ketiga, efektivitas blended learning dalam penelitian ini diukur dengan melakukan tahap eksperimen dengan menggunakan pretest dan posttest terhadap 27 orang siswa kelas XI MA Syamsul Huda. Berdasarkan skor pretest dan posttest, selanjutnya dilakukan perhitungan uji prasyarat yakni uji normalitas dan uji homogenitas sebagai syarat untuk melakukan tahap berikutnya yakni uji-t untuk sampel berkorelasi.

Berdasarkan perhitungan rata-rata pretest dan posttest, diperoleh hasil bahwa

harga t_{hitung} lebih besar dari hasil t_{tabel} (dengan taraf signifikan 5%) sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti, terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar Geografi sebelum dan sesudah menggunakan blended learning. Berdasarkan analisis uji-t yang diperoleh dari data pretest dan posttest, membuktikan bahwa dengan menggunakan blended learning dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan dengan data tersebut menunjukkan bahwa blended learning berbasis cognitive load theory dengan setting lesson study memberikan pengaruh kepada siswa terhadap hasil belajar dalam mata pelajaran Geografi, karena melihat kelebihan blended learning yaitu: (1) hemat waktu (2) pembelajaran lebih efektif dan efisien, (3) peserta didik mudah dalam mengakses materi pembelajaran, (4) peserta didik leluasa untuk mempelajari materi pembelajaran, (5) memanfaatkan materi-materi yang tersedia secara online, (6) peserta didik dapat melakukan diskusi dengan guru atau peserta didik lain di luar jam tatap muka, (7) pengajar tidak terlalu banyak menghabiskan tenaga untuk mengajar, (9) menambahkan materi pengayaan melalui fasilitas internet, (10) memperluas jangkauan pembelajaran/pelatihan, (11) hasil yang optimal serta meningkatkan daya tarik pembelajaran. Hal ini didukung Dari teori Bates dan Wulf, (dalam Rusman, dkk, 2012:248) bahwa blended learning memiliki kelebihan antara lain. (1) meningkatkan kadar interaksi pembelajaran antara peserta didik dengan guru, (2) memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran darimana dan kapan saja, (3) enjangkau peserta didik dalam cakupan luas, (4) mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran. Dan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Dwiyo (2014) yang menemukan bahwa pengembangan blended learning dapat memberikan peningkatan hasil belajar dibandingkan dengan tanpa menggunakan blended learning.

Begitu pula dengan hasil penelitian yang ditemukan oleh Adistana (2016), yang menemukan bahwa penerapan model pembelajaran blended learning

station-rotation secara kooperatif memberikan pengaruh yang lebih baik terhadap perolehan belajar keterampilan intelektual manajemen konstruksi dibandingkan dengan penerapan model pembelajaran blended learning station-rotation secara kompetitif. Temuan pada penelitian ini membuktikan bahwa proses belajar yang dilakukan dengan menekankan pada model kooperatif dengan membentuk kelompok-kelompok belajar adalah lebih baik bila dibandingkan dengan proses belajar yang menekankan model kompetitif atau individu.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan dalam penelitian pengembangan ini terdiri dari tiga hal yaitu, (1) rancang bangun blended learning, (2) kelayakan hasil pengembangan blended learning, (3) efektivitas pengembangan blended learning. Ketiga simpulan tersebut dipaparkan sebagai berikut.

(1) Analisis kebutuhan dilakukan dengan melakukan observasi di kelas XI MA Syamsul Huda. Selanjutnya dilakukan tahap desain dengan langkah memilih dan menetapkan software/perangkat lunak yang digunakan untuk membuat kelas online yaitu MODDLE, dan mengembangkan flow chart, program mapping untuk memvisualisasikan alur kerja produk mulai awal hingga akhir. Kemudian mengembangkan blended learning dengan menerapkan keterampilan yang dimiliki pengembang untuk mengembangkan produk mulai dari pembuatan kelas, mengatur tata letak, menyiapkan konten materi dan pembuatan beberapa komponen pendukung lainnya. Sebelum blended learning dapat digunakan oleh pengguna, blended learning harusnya diuji terlebih dahulu melalui tahap pengujian. Hasil pengujian produk blended learning ini barulah digunakan oleh pengguna.

(2) Kelayakan hasil pengembangan blended learning pada (1) ahli isi mata pelajaran berpredikat sangat baik (92,00%), (2) ahli desain pembelajaran berpredikat sangat baik (91,89%), (3) uji coba perorangan berpredikat sangat baik (91,91%), (4) uji coba kelompok kecil berpredikat sangat baik (92,81%), dan uji coba lapangan

berpredikat sangat baik (91,89%). Kelayakan hasil pengembangan blended learning pada (1) ahli isi mata pelajaran berpredikat sangat baik (92%), (2) ahli desain pembelajaran berpredikat sangat baik (91,8%), (3) uji coba perorangan berpredikat sangat baik (91,91%), (4) uji coba

3) Hasil uji efektivitas yang dianalisis dengan teknik analisis statistik inferensial (uji-t) menemukan bahwa skor rata-rata posttest adalah 87,2 lebih besar dari skor rata-rata pretest yaitu 57,22. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa blended learning terbukti efektif secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar Geografi siswa kelas XI semester ganjil tahun pelajaran 2017/2018 di MA Syamsul Huda Hasil uji efektivitas yang dianalisis dengan teknik analisis statistik inferensial (uji-t) menemukan bahwa skor rata-rata posttest adalah 87,2 lebih besar dari skor rata-rata pretest yaitu 57,22. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Saran-saran yang disampaikan dalam pengembangan blended learning dikelompokkan menjadi empat bagian diantaranya: (1) kepada siswa, (2) kepada guru, (3) kepada kepala sekolah, dan (4) kepada peneliti lain.

1) Kepada Siswa

Siswa disarankan agar dapat memanfaatkan blended learning secara optimal. blended learning tidak hanya dapat dimanfaatkan di sekolah saja, namun dapat dimanfaatkan di mana saja dan kapan saja pada saat siswa ingin belajar. Dengan pemanfaatan blended learning secara maksimal, maka diharapkan hasil belajar siswa akan meningkat lebih optimal.

2) Kepada Guru

Guru disarankan agar menggunakan blended learning pada mata pelajaran Geografi, mengingat dengan menggunakan blended learning minat dan perhatian siswa dalam belajar lebih meningkat. Disarankan juga kepada guru agar dapat mengembangkan blended learning sejenis secara mandiri, sebab dengan dikembangkannya blended learning sesuai dengan pelajaran yang guru

inginkan, maka akan dapat mengatasi permasalahan keterbatasan media, ruang dan waktu dalam pengelolaan proses pembelajaran.

3) Kepada Kepala Sekolah

Kepala sekolah disarankan agar mengambil kebijakan untuk mengadakan suatu pelatihan bagi guru-guru binaannya dalam mengembangkan maupun penggunaan blended learning di MA Syamsul Huda. Kepala sekolah juga disarankan dapat melakukan pengadaan fasilitas pendukung penggunaan blended learning di sekolah dengan mengajukan permohonan kepada pihak yang terkait.

4) Kepada Peneliti Lain

Kepada peneliti lain disarankan agar hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi melakukan penelitian sejenis yang bersifat pengembangan lebih lanjut dan lebih luas.

UCAPAN TERIMAKASIH

Dalam proses pembuatan skripsi ini, sangat banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini diucapkan terimakasih yang tulus dan sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1) Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd., selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengikuti pendidikan pada jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan.

2) Dr. I Gusti Ngurah Pudjawan, M.Kes., Selaku Wakil Rektor III Bagian Kemahasiswaan Universitas Pendidikan Ganesha atas segala bantuan baik berupa material maupun moral yang diberikan pada penulis dalam meningkatkan pengalaman softskill selama duduk dibangku perkuliahan.

3) Prof. Dr. Ni Ketut Suarni, M.S., Kons., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan atas berbagai kebijakannya sehingga studi ini dapat terselesaikan.

4) Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd., Pembantu Dekan I yang telah

memberikan izin dalam pelaksanaan penelitian.

- 5) Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd., Ketua Jurusan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyusun skripsi ini.
- 6) Drs. I Dewa Kade Tastra., M.Pd., pembimbing I yang telah banyak memberikan arahan, motivasi, petunjuk, dan bimbingan yang sangat bermanfaat selama penyusunan skripsi ini.
- 7) Luh Putu Putrini Mahadewi, S.Pd., M.S, pembimbing II yang telah banyak memberikan arahan, motivasi, petunjuk, dan bimbingan yang sangat bermanfaat selama penyusunan skripsi ini
- 8) Para dosen di jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha yang telah banyak memberikan motivasi serta saran yang sangat berharga dalam penyusunan skripsi ini.
- 9) Drs.Maujir., Kepala MA Syamsul Huda yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di sekolah yang dipimpinnya
- 10) Ratna Juita, S.Pd., selaku ahli isi serta guru mata pelajaran Geografi di MA Syamsul Huda yang telah banyak memberikan motivasi, arahan serta saran dalam menyelesaikan skripsi ini.
- 11) Siswa-siswi Kelas XI MA Syamsul Huda yang telah dengan tekun berpartisipasi dan mengikuti secara langsung kegiatan pembelajaran dalam rangka penelitian ini.
- 12) Bapak Mualim dan ibu Ummatul Amaliyah, selaku orangtua yang selalu memberikan semangat, doa, motivasi serta segala keperluan selama menempuh kuliah hingga penyelesaian skripsi ini.
- 13) Nurul Yaqin., S.Pd., M.M selaku guru serta pendidik yang selalu memotivasi serta memberikan wawasan baru tentang dunia pendidikan.
- 14) Rekan-rekan mahasiswa serta Semua pihak yang turut dalam proses membantu penyelesaian skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adistana, Y. P. 2006. *Pengembangan Blended learning Station–Rotation (Koperatif Vs Kompetitif) dan Gaya Kognitif, Terhadap Keterampilan Inteektual Manajemen Konstruksi*. International Journal of Management and administrative Sciences (IJMAS). ISSN: Vol. 3, No. 05.
- Agung, A. A. Gede. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Buku Ajar
- Dwiyogo. D. W. 2014. *Analisis Kebutuhan Pengembangan Model Rancangan Pembelajaran Berbasis Blended learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pemecahan Masalah*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran. Vol 21, No. 1
- Koyan, I Wayan. 2012. *Statistik Pendidikan (Teknik Analisis Data Kuantitatif)*. Singaraja: Undiksha.
- Mahadewi, L. P. P. 2016. *Blended learning: Dinamisasi Setting Pembelajaran*. Singaraja: Undiksha.
- Mahadewi, L. P. P. dan I K. E. Yudiana. 2016. *Pengembangan Prototype Pembelajaran Online Berbasis Cpgnitive Load Theory Pada Mata Kuliah Strategi Pembeajaran di Fakultas Ilmu Pendidikan*. (Laporan Penelitian). Singaraja: FIP Undiksha.
- Hamalik, Oemar. 2006. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara,
- Rusman. Dkk. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi dan Informasi*. Depok: RajaGrafindo
- Tegeh, I Made dan I Made Kirna. 2010. *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja: Undiksha.
- Tegeh, I. M, dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

