

**PENGARUH PENGGUNAAN *BLENDED LEARNING* TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN KETERAMPILAN
KOMPUTER DAN PENGELOLAAN INFORMASI KELAS X DI SMK
ADZKIA PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd) Teknik Informatika dan Komputer*



Oleh:

INSANUL KAMIL

94250 – 2009

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK EKETRONIKA**

**FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2012

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Di Depan Tim penguji Skripsi
Pogram Studi Pendidikan Informatika
Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengaruh Penggunaan *Blended Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Keterampilan Komputer Dan Pengelolaan Informasi Kelas X Di SMK Adzkie Padang

Nama : Insanul Kamil

NIM/BP : 94250/2009

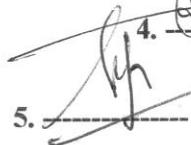
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Jurusan : Teknik Elektronika

Fakultas : Teknik

Padang, Februari 2012

Tim Penguji :

Nama	Tanda Tangan
Ketua : Drs. Efrizon, MT	1. 
Sekretaris : Muhammad Adri, S.Pd, MT	2. 
Anggota : 1. Drs. Legiman Slamet, MT	3. 
2. Drs. Almasri, MT	4. 
3. Drs. H. Ahmad Jufri, M.Pd	5. 

SURAT PERNYATAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Februari 2012
Yang menyatakan,

Insanul Kamil

ABSTRAK

Insanul Kamil (94250/2009) : Pengaruh Penggunaan Blended Learning terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi Kelas X di SMK Adzkie Padang

Permasalahan dalam penelitian ini adalah kenyataan yang ditemukan di lapangan yaitu di SMK Adzkie Padang, masih banyaknya siswa kelas X yang memperoleh hasil belajar di bawah standar kriteria minimum pada mata pelajaran keterampilan komputer dan pengelolaan informasi yang ditetapkan sekolah yaitu 70 dengan rentangan 0 - 100. Banyak faktor yang mempengaruhi, diantaranya yaitu metode mengajar dan metode pembelajaran. Untuk itu dilakukan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Blended Learning*. Penelitian ini bertujuan untuk melihat ada tidaknya perbedaan antara hasil belajar dengan menggunakan metode *Blended Learning* dengan hasil belajar yang tidak menggunakan metode *Blended Learning* yaitu pembelajaran langsung. Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen, Populasi penelitian ini adalah siswa kelas X SMK Adzkie Padang TA. 2010/2011. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara total sampel setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas populasi dengan bantuan *Microsoft Excel*. Kelas eksperimen adalah kelas yang diberlakukan dengan menggunakan metode *Blended Learning* dan yang menjadi kelompok kontrol adalah kelas yang menggunakan metode pembelajaran langsung. Data dikumpulkan dari tes hasil belajar berupa soal objektif sebanyak 25 butir soal. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan *Microsoft Excel* untuk uji homogenitas, normalitas, dan uji hipotesis. Dari hasil tes penelitian di dapat nilai rata-rata siswa yang menggunakan *Blended Learning* yaitu 73,40 sementara siswa yang menggunakan metode pembelajaran langsung lebih rendah yaitu 67,81 Hasil hipotesis dengan menggunakan *Microsoft Excel* di dapati bahwa $t_{hitung} 2,65 > t_{tabel} 1,68$, sehingga hipotesis alternative (H_a) diterima atau menolak hipotesis nihil (H_0). Hal ini berarti bahwa secara signifikan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih besar daripada rata-rata hasil belajar kelas kontrol

Kata Kunci : *Blended Learning*, Pembelajaran Langsung, Kontrol dan Eksperimen.

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum Warahmatullahi wabarakatuh.

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul ” Pengaruh Penggunaan *Blended Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Keterampilan Komputer Dan Pengelolaan Informasi Kelas X di SMK Adzkie Padang”. Penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program studi Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Dalam penelitian dan penulisan skripsi ini, penulis telah banyak mendapat bantuan, dorongan, petunjuk dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat.

1. Bapak Drs. Efrizon, MT sebagai dosen pembimbing I yang telah mengarahkan, membimbing, meluangkan waktu, tenaga dan pikiran.
2. Bapak Muhammad Adri, S.Pd, MT sebagai dosen pembimbing II dan sekaligus sebagai Ketua Prodi Pendidikan Teknik Informatika UNP yang telah membimbing, meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya.
3. Bapak Drs. Putra Jaya, MT selaku Ketua Jurusan Elektronika UNP.
4. Bapak dan Ibu staf pengajar Jurusan Elektronika UNP.
5. Karyawan/karyawati Tata Usaha Jurusan Elektronika.

6. Bapak Drs. Zulfitri selaku Kepala Sekolah SMK Adzkie Padang.
7. Bapak Indra Wijaya, S.Pd selaku guru Keterampilan Komputer Dan Pengelolaan Informasi kelas X SMK Adzkie Padang.
8. Majelis guru, karyawan/karyawati Tata Usaha, dan siswa di SMK Adzkie Padang.
9. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Semoga semua bimbingan, arahan, saran dan bantuan yang telah diberikan menjadi amal ibadah dan mendapat balasan dari Allah SWT.

Penulis telah berusaha semaksimal mungkin menyelesaikan skripsi ini. Namun jika terdapat kesalahan dan kekurangan, penulis mengharapkan kritikan dan saran dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini. Atas kritik dan saran yang diberikan penulis ucapkan terima kasih.

Padang, Februari 2011

Penulis

DAFTAR ISI

	HALAMAN
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	
A. Hasil Belajar	7
B. Pemanfaatan Internet dalam Pembelajaran	8
C. Model Pembelajaran <i>Blended Learning</i>	10

D. <i>Learning Management System</i>	17
E. Pembelajaran Langsung	20
F. Penelitian yang Relevan	22
G. Kerangka Konseptual	22
H. Hipotesis	23
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	25
B. Rancangan Penelitian	25
C. Tahap Penelitian	26
D. Populasi dan Sampel	27
E. Variabel dan data	28
F. Skenario Pembelajaran	29
G. Defenisi Operasional	38
H. Instrumen Penelitian	38
I. Teknik Analisis Data	42
BAB IV. HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data Penelitian	47
B. Analisis Data	51
C. Pembahasan	54
BAB V. PENETUP	
A. Kesimpulan	57
B. Saran	57

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Tabel Halaman
1. Persentase Hasil Belajar Semester I Mata Pelajaran KKPI siswa kelas X SMK Adzkie Padang Tahun Ajaran 2010/2011	3
2. Rancangan Penelitian	25
3. Distribusi Populasi Penelitian	27
4. Persentase Ketuntasan Tes Akhir Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol.....	47
5. Profil Data Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol.....	48
6. Distribusi frekuensi Nilai Kelas Eksperimen.....	48
7. Distribusi Frekuensi Nilai Kelas Kontrol.....	50
8. Hasil Uji Normalitas Tes Akhir Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol di SMK Adzkie Padang	52
9. Hasil Uji Homogenitas	52
10. Hasil Uji Hipotesis	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Konseptual	23
2. Diagram Skenario Penelitian	30
3. Tampilan <i>On Line Learning</i> Yang Di Pakai Pada Pembelajaran <i>Blended Learning</i>	32
4. Tampilan Pertemuan Mingguan di Pembelajaran <i>Blended Learning</i>	33
5. Tampilan Download Materi di Pembelajaran <i>Blended Learning</i>	34
6. Tampilan Peserta di Pembelajaran <i>Blended Learning</i>	34
7. Tampilan Modul Pada Pertemuan Pertama.....	35
8. Tampilan Modul Pada Pertemuan Ke Dua	36
9. Tampilan Modul Pada Pertemuan Ke Ketiga	37
10. Tampilan Modul Pada Pertemuan Ke Empat.....	38
11. Distribusi Frekuensi Nilai Kelas Eksperimen	49
12. Distribusi frekuensi Nilai Kelas Kontrol	50
13. Daerah Penentuan H_0	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)	61
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	63
3. Kisi-kisi Soal Uji Coba Instrumen Penelitian	71
4. Lembaran Soal Uji Coba Instrumen Penelitian	73
5. Kunci Jawaban Soal Uji Coba Instrumen Penelitian	79
6. Tabulasi Data Uji Coba Instrumen Penelitian	80
7. Analisis Soal	81
8. Analisis Tingkat Kesukaran dan Daya Beda Soal Uji Coba Untuk Instrumen	82
9. Analisis Reliabilitas Uji Coba Untuk Soal Instrumen	83
10. Kisi-kisi Soal Instrumen	85
11. Lembaran Soal Instrumen Penelitian	87
12. Kunci Jawaban Soal Instrumen Penelitian	91
13. Hasil Belajar kelas Eksperimen	92
14. Hasil Belajar kelas kontrol	93
15. Hasil Belajar Yang Diurutkan Untuk Uji Normalitas	94
16. Analisis Uji Normalitas Kelas Eksperimen	95
17. Analisis Uji Normalitas Kelas Kontrol	96
18. Uji Homogenitas Kelas Sampel	97
19. Uji Hipotesis	98

20. Nilai Kritis L untuk Uji Lilifors	100
21. Distribusi Nilai Z	101
22. Nilai Kritis Sebaran F	102
23. Nilai Persentil untuk Distribusi T	105
24. Bahan Ajar	106
25. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Kota Padang	145
26. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	146

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keberhasilan program pendidikan melalui proses pembelajaran di sekolah dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu : siswa, kurikulum, tenaga pendidik, biaya, sarana dan prasarana serta faktor lingkungan dan metoda pembelajaran. Apabila faktor-faktor tersebut dapat terpenuhi, maka akan memperlancar proses pembelajaran dan menunjang hasil belajar yang maksimal.

Pada umumnya hasil belajar dipakai sebagai indikator keberhasilan pembelajaran. Hasil belajar dapat diukur dengan menggunakan serangkaian tes. Hasil belajar merupakan salah satu indikator kualitas pendidikan yang ditentukan melalui proses pembelajaran. Dengan hasil belajar guru dapat merencanakan atau mendesain pengajaran secara tepat.

Adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang telah menyentuh segala aspek kehidupan dan telah member masyarakat dan termasuk di dalamnya bidang pendidikan. Dengan begitu pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di dalam dunia pendidikan memunculkan ide-ide baru dalam pembelajaran sehingga mengakibatkan pergeseran paradigma yang semula lebih cenderung lebih menekankan pada proses *teaching* (mengajar). Sebagai contoh adalah munculnya *online learning* dan pembuatan CD interaktif.

Dari sekian banyak mata pelajaran yang diajarkan di SMK ADZKIA Padang, Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) merupakan salah satu mata pelajaran yang harus dikuasai oleh siswa, karena mata pelajaran ini adalah pelajaran dasar yang menjadi keterampilan dasar yang harus di ketahui oleh siswa. Penguasaan mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) ini sangat penting karena dapat membantu tercapainya sasaran menuju pendidikan yang lebih tinggi. Mengingat pentingnya peranan pembelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) tersebut, maka hasil belajar Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) di sekolah perlu mendapat perhatian yang sungguh-sungguh dari semua pihak yang terkait.

Sebagai sistem pendidikan tentu memiliki komponen yaitu input, proses dan output. Untuk menentukan input yang baik, pemerintah kota Padang menerapkan sistem penerimaan siswa baru *online* yang nantinya menyaring siswa-siswa untuk memperebutkan sekolah-sekolah negeri di lingkungan kota Padang. Apabila siswa tidak lulus dalam saringan sistem penerimaan siswa baru *online* ini bisa mendaftar ke sekolah-sekolah swasta yang ada di Kota Padang dan termasuk di dalam SMK Adzkia Padang. Dilihat dari penjelasan di atas jelas input dari SMK ADZKIA Padang tidak lebih baik dari SMK Negeri yang ada di Kota Padang.

Sedangkan dilihat dari proses pembelajaran yang berjalan di SMK ADZKIA Padang khususnya pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) masih didominasi oleh pola terbimbing

sehingga mengarah kepada pelajaran satu arah dan kurang bervariasi. Hal ini mengakibatkan siswa tidak terpancing untuk mengeksplorasi potensi dirinya dan proses pembelajaran menjadi membosankan. Sebenarnya sudah ada upaya yang telah dilakukan oleh guru yang mengajar di mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) diantaranya memberikan tugas dan latihan-latihan, namun tetap saja belum ada perbaikan yang signifikan karena masih banyak ditemukan hasil tugas siswa yang sama dan ada indikasi dalam pengerjaan tugas menggunakan fasilitas *copy* dan *paste*.

Sebagaimana telah dikemukakan di pada paragraf sebelumnya, input dan proses belajar tentu berpengaruh terhadap hasil belajar siswa ini dapat di lihat masih belum mencapai kriteria ketuntasan dalam mempelajari mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI). Hal ini terbukti dari banyaknya siswa yang mendapat nilai kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu diatas 70 yang dapat dilihat dari persentasi hasil belajar semester kelas X SMK Adzkie Padang tahun ajaran 2010/2011 sebagai berikut :

Tabel 1. Persentase Hasil Belajar Semester I Mata Pelajaran KKPI siswa kelas X SMK Adzkie Padang Tahun Ajaran 2010/2011

Kelas	Jumlah Siswa	> 70	< 70
X TKJ	20	40 %	60 %
X TKR	21	38,1 %	61,9 %

Sumber : Akademik KKPI SMK ADZKIA Padang

Dari tabel satu dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa kelas X SMK Adzkie Padang pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan

Pengelolaan Informasi (KKPI) masih banyak siswa yang mendapat nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu pada kelas X TKJ terdapat 40% dan sedangkan pada kelas X TKR terdapat 38,1 %. Ini menunjukkan bahwa nilai secara keseluruhan dari kedua lokal tersebut masih tergolong rendah.

Dari kenyataan yang ditemukan, maka perlu suatu inovasi dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran untuk memenuhi standar nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Salah satu bentuk implementasi teknologi yang bisa di manfaatkan dalam dunia pendidikan adalah *online learning*, namun program ini banyak ditawarkan bagi perguruan tinggi bukan bagi “*full-time student*” setingkat SMK, SMA. Untuk itu, metoda yang cocok dilakukan adalah mengadopsi metoda *blended learning* yang secara sederhana adalah pembelajaran yang mengkombinasikan antara tatap muka dengan pembelajaran *online learning*. Dengan dimanfaatkannya metoda *blended learning* dihadapan siswa diharapkan meningkatkan kualitas pembelajaran dan memicu kreatifitas dari siswa serta meningkatkan peran aktif siswa. Disamping itu dengan adanya dukungan teknologi *online learning* yang ada pada *blended learning* siswa dapat memiliki kesempatan lebih awal mempelajari materi pembelajaran.

Tool untuk pengembangan metode *blended learning* ini adalah *Learning Management System* (LMS) Moodle yang berbasis *opensource*. Dengan pengelolaan proses pembelajaran *blended learning* yang dikembangkan berbasis *Learning Management System* (LMS) ini bisa

menjadi pembelajaran *online* yang mencakup berbagai aktifitas guru dan siswa seperti *upload* dan *download* materi pembelajaran sehingga diharapkan sesuai dengan kebutuhan proses pembelajaran di SMK Adzkie Padang.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik meneliti **“Pengaruh Penggunaan *Blended Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi Kelas X Di SMKN Adzkie”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dikemukakan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Apakah ada pengaruh penggunaan *Blended Learning* terhadap hasil belajar Keterampilan Komputer dan Pengelolaan informasi ?
2. Belum di manfaatkan perkembangan teknologi sebagai sumber belajar yang dapat menunjang proses pembelajaran.
3. Siswa yang belajar di SMK Adzkie Padang tidak lebih baik dari SMK Negeri kota Padang.
4. Pembelajaran masih di dominasi oleh pola terbimbing.

C. Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada pengaruh pemanfaatan *Blended Learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran KKPI kelas X di SMK Adzkie Padang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah yang dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah seberapa besar pengaruh penggunaan *Blended Learning* terhadap hasil Belajar siswa pada mata pelajaran KKPI di SMK Adzkie Padang.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan hal-hal sebagai berikut :

1. Mengungkapkan pengaruh metoda pembelajaran *Blended Learning* dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Agar siswa bisa lebih mandiri dari pembelajaran, meningkatkan kreatifitas pembelajaran dan lebih aktif dalam pembelajaran.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini diharapkan sebagai pedoman guru dalam memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI).
2. Memberikan masukan yang berarti/bermakna pada sekolah dalam rangkaian perbaikan atau peningkatan pembelajaran.
3. Peneliti dapat meningkatkan pemahaman dan penguasaan peneliti tentang metoda pembelajaran *Blended Learning* dan dapat menambah pengalaman pribadi.