

**PENGARUH PENERAPAN MODEL *BLENDED LEARNING*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
DI SMA NEGERI 1 LINTAU BUO**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
pada Jurusan Teknik Elektronika Program Studi Pendidikan Teknik Informatika*



Oleh

IGA SETIA UTAMI

NIM : 97899 / 2009

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2013

PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGARUH PENERAPAN MODEL *BLENDED LEARNING*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
DI SMA NEGERI 1 LINTAU BUO**

Nama : Iga Setia Utami
Nim : 97899
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, 18 Juli 2013

Disetujui Oleh :

Pembimbing I



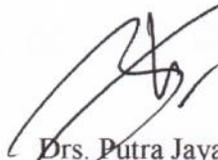
Drs. H. Sukaya
NIP. 19571210 198503 1 005

Pembimbing II



Muhammad Adri, S.Pd, MT
NIP. 19750514 200003 1 001

Mengetahui,
Ketua Jurusan



Drs. Putra Jaya, M.T.
NIP. 19621020 198602 1 001

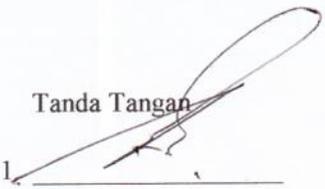
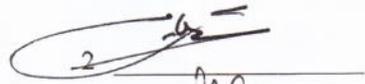
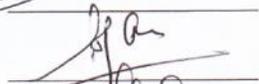
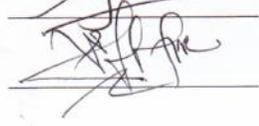
PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Jurusan Teknik Elektronika
Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang

Judul : Pengaruh Penerapan Model *Blended Learning*
terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata
Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi
Di SMA Negeri 1 Lintau Buo
Nama : Iga Setia Utami
Nim : 97899
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, 11 Juli 2013

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Hanesman, MM	1. 
2. Sekretaris	: Drs. H. Sukaya	2. 
3. Anggota	: Drs. H. Ahmad Jufri, M.Pd	3. 
4. Anggota	: Ahmaddul Hadi, S.Pd, M.Kom	4. 

ABSTRAK

Iga Setia Utami (97899/2009) : Pengaruh Penerapan Model *Blended Learning* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMA Negeri 1 Lintau Buo

Permasalahan dalam penelitian ini adalah kenyataan yang ditemukan di lapangan yaitu di SMA Negeri 1 Lintau Buo, masih banyaknya siswa kelas X yang memperoleh nilai hasil belajar di bawah standar kriteria ketuntasan minimal pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi yang ditetapkan sekolah yaitu 73 dengan rentangan 0 - 100. Penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *blended learning* lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, populasi penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 1 Lintau Buo TA 2012/2013. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara random. Data dikumpulkan dari tes hasil belajar berupa soal objektif sebanyak 35 butir soal. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan *Microsoft Excel* untuk uji homogenitas, normalitas, dan uji hipotesis. Dari hasil tes penelitian didapat nilai rata-rata siswa yang menggunakan *Blended Learning* yaitu 82,5 dengan peningkatan 24,6 sementara siswa kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional yaitu 72,3 dengan peningkatan sebesar 14,6. Hasil hipotesis dengan menggunakan *Microsoft Excel* didapati bahwa $t_{hitung} 1,799 > t_{tabel} 1,670$, sehingga hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Hal ini berarti bahwa hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi daripada hasil belajar kelas kontrol.

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

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi wabarakatuh

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul ” **Pengaruh Penerapan Model *Blended Learning* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Teknologi Infomasi dan Komunkasi di SMA Negeri 1 Lintau Buo** “.

Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S-1) di Jurusan Teknik Elektronika dengan Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari peran serta berbagai pihak. Oleh karena itu dengan rasa hormat, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Drs. H. Ganefri. M.Pd, P.hD selaku dekan Fakultas Teknik UNP.
2. Bapak Drs. Putra Jaya, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang dan Bapak Yasdinul Huda, S.Pd, M.T selaku sekretaris Jurusan Teknik Elektronika FT UNP.
3. Bapak Ahmaddul Hadi, S.Pd, M.Kom selaku Ketua Prodi Pendidikan Teknik Informatika, sekaligus sebagai Tim Penguji.

4. Bapak Drs. H. Sukaya dan Bapak Muhammad Adri, S.Pd, M.T selaku dosen Pembimbing I dan II yang telah banyak memberikan bimbingan dan pengarahan kepada penulis.
5. Bapak Drs. Hanesman, MM dan Bapak Drs.H.Ahmad Jufri, M.Pd selaku Tim Penguji.
6. Bapak Kepala Sekolah, Bapak/Ibu Guru, Karyawan/karyawati serta siswa kelas X SMA Negeri 1 Lintau Buo.
7. Teristimewa untuk kedua orang tua dan keluarga besar yang senantiasa selalu memberikan dorongan dan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Rekan-rekan mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika angkatan 2009 yang telah bersedia membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari keterbatasan ilmu yang penulis miliki, sehingga mungkin terdapat kesalahan dan kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca. Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca. Amin.

Padang, Juni 2013

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Hasil Belajar.....	9
B. Blended Learning	11
C. Pembelajaran Konvensional.....	17
D. Tinjauan Mata Pelajaran TIK.....	20
E. Penelitian yang Relevan.....	22
F. Kerangka Konseptual	23
G. Hipotesis Penelitian.....	24

BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	
	A. Metode Penelitian.....	28
	B. Rancangan Penelitian	29
	C. Populasi dan Sampel	30
	D. Variabel dan Data.....	31
	E. Instrumen Penelitian.....	32
	F. Prosedur Penelitian.....	36
	G. Skenario Pembelajaran.....	38
	H. Teknik Analisa Data.....	42
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
	A. Perbandingan Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	46
	B. Deskripsi Data	49
	C. Analisa Data	56
	D. Pembahasan.....	64
BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan	65
	B. Saran.....	65
	DAFTAR PUSTAKA	67
	LAMPIRAN	69

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Persentasi Nilai Ujian Semester I Mata Pelajaran TIK Siswa Kelas X TA. 2012/2013.....	5
2. SK dan KD Mata Pelajaran TIK Semester Genap Kelas X SMA Negeri 1 Lintau Buo.....	23
3. Rancangan Penelitian.....	29
4. Jumlah Siswa Kelas X SMAN 1 Lintau Buo Tahun Pelajaran 2012/2013..	30
5. Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal.....	35
6. Klasifikasi Daya Pembeda Soal.....	35
7. Klasifikasi Indeks Reliabilitas Soal.....	36
8. Tabulasi Hasil Tes Untuk Kedua Sampel.....	46
9. Nilai Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	51
10. Nilai Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	52
11. Nilai Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	54
12. Nilai Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Kelas.....	55
13. Tabel Analisa Daya Beda Dan Indeks Kesukaran.....	56
14. Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> Kelompok Eksprimen.....	59
15. Uji Normalitas Data <i>Posttest</i> Kelompok Eksprimen.....	59
16. Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> Kelompok Kontrol.....	60
17. Uji Normalitas Data <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol.....	60
18. Rangkuman Hasil Uji Normalitas Kelompok Data.....	61
19. Hasil Uji Homogenitas Kelompok Data.....	62
20. Hasil Pengujian Hipotesis.....	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Posisi <i>Blended Learning</i>	15
2. Peta Konsep Materi Ajar Kelas X Semester Genap	24
3. Desain Kerangka Konseptual.....	26
4. Tampilan <i>Online Learning</i>	39
5. Tampilan Pertemuan Mingguan.....	40
6. Tampilan Download Materi	40
7. Tampilan Kuis.....	41
8. Tampilan Peserta.....	41
9. Grafik Rata-Rata Hasil Belajar Siswa.....	48
10. Grafik Distribusi Data <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	51
11. Grafik Distribusi Data <i>Postest</i> Kelas Eksperimen	53
12. Grafik Distribusi Data <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	54
13. Grafik Distribusi Data <i>Postest</i> Kelas Kontrol.....	55
14. Uji Pihak Kanan.....	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Nilai Awal Populasi	70
2. Silabus	80
3. RPP Kelas Eksperimen	82
4. RPP Kelas Kontrol	94
5. Kisi-Kisi Tes Uji Coba.....	105
6. Soal Tes Uji Coba	106
7. Kunci Jawaban Tes Uji Coba.....	111
8. Distribusi Nilai Tes Uji Coba.....	112
9. Indeks Daya Beda dan Indeks Kesukaran Tes Uji Coba.....	113
10. Hasil Analisis Tes Uji Coba.....	114
11. Uji Reabilitas Tes Uji Coba	115
12. Kisi-Kisi Soal Valid.....	117
13. Soal Tes Valid.....	118
14. Kunci Jawaban Tes Valid.....	122
15. Skor Pretest Kelas Eksperimen	123
16. Skor Pretest Kelas Kontrol.....	124
17. Skor Posttest Kelas Eksperimen	125
18. Skor Posttest Kelas Kontrol	126
19. Uji Normalitas	127

20.	Uji Homogenitas	142
21.	Uji Hipotesis	145
22.	Tabel CHI Kuadrat.....	146
23.	Tabel Distribusi F.....	147
24.	Tabel Distribusi t.....	151
25.	Tabel Kurva Distribusi Normal.....	152
26.	Surat Izin Penelitian dari Kampus.....	153
27.	Surat Izin Penelitian dari Dinas.....	154
28.	Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah.....	155

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang sangat pesat telah mempengaruhi berbagai bidang kehidupan manusia termasuk dalam bidang pendidikan. Seiring dengan perkembangan tersebut, kebutuhan akan suatu konsep dan mekanisme belajar mengajar berbasis Teknologi Informasi (TI) menjadi tidak terelakkan lagi. Berbagai teknologi dirancang dan dibuat untuk dapat meningkatkan kualitas pendidikan, hal tersebut berdampak pada terjadinya modernisasi pendidikan yang terkait dengan bagaimana kita belajar, apa yang kita pelajari, serta kapan dan dimana kita belajar.

Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan yang memiliki peran penting dalam peningkatan mutu pembelajaran harusnya dapat diaplikasikan ke dalam proses pembelajaran. Namun pada kenyataannya masih terdapat proses pembelajaran yang dilakukan dengan menitik beratkan metode ceramah dan menghafal sehingga para siswa kurang memiliki pengalaman lebih dalam menyerap informasi dalam proses pembelajaran.

Seiring pesatnya perkembangan teknologi informasi, membuka peluang untuk menciptakan pembelajaran yang berpusat kepada siswa (*student centered learning*) sehingga siswa dapat belajar lebih aktif dalam pembelajaran. Jika belajar adalah proses mendapatkan pengetahuan maka siswa semestinya didorong

untuk aktif mengkonstruksi pengetahuan yang akan didapatkannya dan mencoba menemukan berbagai jawaban dari permasalahan yang ditemuinya.

Pemanfaatan teknologi dalam sistem belajar mengajar menghadirkan pembelajaran berbasis elektronik, salah satunya melalui jaringan internet. Internet hadir sebagai sumber informasi yang mampu menjadi gudang ilmu pengetahuan untuk para siswa. Melihat fenomena ini, seorang guru dituntut untuk bisa memanfaatkan teknologi internet sebagai penunjang kegiatan pembelajaran, baik itu di kelas atau di luar kelas.

Menurut Purbo dalam Deden (2010:4), ada tiga dampak positif yang dihasilkan apabila menggunakan internet dalam pembelajaran yaitu :

- (a) siswa dapat dengan mudah mengambil pelajaran dimanapun diseluruh dunia tanpa batas institusi atau batas negara, (b) siswa dapat dengan mudah berguru kepada para ahli dibidang ilmu, (c) belajar dapat dengan mudah diambil di berbagai penjuru dunia tanpa bergantung pada sekolah tempat siswa belajar.

Bagi dunia pendidikan, meluasnya pemanfaatan internet merupakan suatu potensi dan solusi untuk pengembangan pembelajaran dengan sistem *online* agar tuntutan global akan dunia pendidikan dapat terpenuhi. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi internet untuk mendukung proses pembelajaran adalah *e-learning*. Menurut Hartley dalam Romi (2003:2) “ *e-learning* merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media internet, intranet atau media jaringan komputer lain”. Kapabilitas *e-learning* sebagai media pembelajaran memiliki fleksibilitas yang sangat tinggi, artinya siswa dapat mengakses bahan-bahan setiap saat dan

berulang-ulang dalam mengakses informasi secara meluas kapan saja dan dimanapun.

Namun pembelajaran bukan semata bertumpu pada teknologi sebab pembelajaran pada hakikatnya lebih pada proses interaksi antara guru, siswa dan sumber belajar. Seperti pendapat Nana (2007:208) yang menyebutkan bahwa meskipun pembelajaran *e-learning* memiliki beberapa kelebihan, tetapi tidak dapat menggantikan pembelajaran di sekolah. Dengan kata lain bahwa proses tatap muka menjadi hal yang penting dan tidak boleh ditinggalkan dalam pembelajaran.

Interaksi pembelajaran semestinya terjadi ketika seorang guru secara langsung mampu memberikan bimbingan dan mengamati proses pembelajaran yang terjadi dan dilakukan oleh siswa. Jika model pembelajaran *e-learning* diterapkan secara utuh tanpa memandang hakikat dari pembelajaran maka siswa hanya akan ditemani oleh komputer dan guru hanya membimbing dari jarak jauh, hal ini tentulah keliru. Guru memiliki tanggungjawab untuk membelajarkan siswa dan perilaku siswa adalah belajar. Mengingat baik pembelajaran secara tatap muka maupun *e-learning* mempunyai keunggulan masing-masing, maka yang paling baik adalah memadukan (*blending*) keduanya secara integratif dan sistematis sehingga proses pembelajaran diharapkan dapat menjadi lebih baik.

Hasil belajar merupakan penguasaan siswa terhadap berbagai pengetahuan, keterampilan dan sikap yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses

pembelajaran. Menurut Nana (2009:3) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajar. Hasil belajar dapat digunakan sebagai gambaran penguasaan siswa dan keberhasilan suatu program yang diterapkan serta ketuntasan belajar siswa.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMA Negeri 1 Lintau Buo, hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK jauh dari apa yang diharapkan. Hal ini terbukti dari masih banyaknya hasil belajar siswa yang berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) . KKM adalah kriteria paling rendah untuk menyatakan peserta didik mencapai ketuntasan. SMA Negeri 1 Lintau Buo menetapkan KKM untuk mata pelajaran TIK yaitu sebesar 73.

Tabel 1. Persentasi Nilai Ujian Semester I Mata Pelajaran TIK Siswa Kelas X TA. 2012/2013

Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Persentasi Nilai			
			73		<73	
X.1	33	73	22	66.7%	11	33.3%
X.2	31	73	13	41.9%	18	58.1%
X.3	32	73	10	31.3%	22	68.7%
X.4	32	73	12	37.5%	20	62.5%
X.5	33	73	15	45.5%	18	54.5%
X.6	32	73	15	46.9%	17	53.1%
X.7	34	73	16	47%	18	53%
X.8	33	73	14	42.4%	19	57.6%
X.9	33	73	13	39.4%	20	60.6%
X.10	31	73	12	38.7%	19	61.3%

Sumber : Guru Mata Pelajaran TIK SMAN 1 Lintau Buo

Dari tabel 1 dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Lintau Buo masih banyak yang berada di bawah KKM yang ditetapkan yaitu 73.

Hasil belajar siswa yang berada di bawah KKM pada masing-masing kelas adalah di atas 50% kecuali kelas X₁. Salah satu faktor yang diidentifikasi sebagai penyebab rendahnya hasil belajar siswa adalah proses pembelajaran yang masih bersifat terpusat kepada guru (*teacher centered*) yang diajarkan lebih banyak menggunakan metode pembelajaran seperti ceramah, demonstrasi dan praktik. Sementara eksplorasi akan media *online* seperti *e-learning* belum digunakan secara optimal. Metode ini memiliki keterbatasan waktu belajar mengajar di kelas sehingga dapat menghalangi para guru dalam memberikan semua materi kepada siswa dan proses belajar hanya dapat dilakukan dengan syarat terjadinya pertemuan antara siswa dengan guru di dalam kelas.

Selain itu, ketika proses pembelajaran berlangsung masih banyak ditemukan siswa yang kesulitan dalam mengikuti pelajaran. Hal ini menandakan belum adanya pengetahuan awal siswa tentang konsep yang akan dipelajari yang disebabkan kurangnya aktifitas siswa. Siswa cenderung bersifat pasif dan hanya mengandalkan guru saat pertemuan tatap muka untuk mendapatkan materi pelajaran. Jika hal tersebut terus berlanjut, maka proses pembelajaran dapat terhambat dan akan berdampak pada hasil belajar siswa.

Untuk menjawab permasalahan tersebut, salah satu hal yang diperkirakan dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan meramu berbagai model pembelajaran seperti model *blended learning* yang merupakan kombinasi pembelajaran tatap muka (*face to face learning*) dan *online learning*.

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan topik “ **Pengaruh Penerapan Model *Blended Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMA Negeri 1 Lintau Buo** “.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka berikut ini dikemukakan masalah - masalah yang mungkin diidentifikasi dalam penelitian ini, antara lain :

1. Bagaimana memaksimalkan alokasi waktu pembelajaran di kelas yang relatif singkat dengan memanfaatkan dukungan teknologi.
2. Pembelajaran belum memanfaatkan media pembelajaran secara optimal, khususnya media pembelajaran *online* serta belum diterapkannya model *blended learning*.
3. Bagaimana strategi pemanfaatan teknologi sebagai pendukung pembelajaran dalam model *blended learning*.
4. Bagaimana penyelenggaraan pembelajaran *blended learning* sebagaipendukung pembelajaran di sekolah.
5. Sejauh mana penerapan *blended learning* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka perlu dibatasi masalah yang akan dibahas yaitu :

1. Bagaimana strategi pemanfaatan teknologi sebagai pendukung pembelajaran dalam model *blended learning*.
2. Bagaimana penyelenggaraan pembelajaran *blended learning* sebagai pendukung pembelajaran di sekolah.
3. Sejauh mana penerapan *blended learning* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Apakah hasil belajar siswa yang memperoleh pembelajaran dengan model *blended learning* lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional ?
2. Seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran TIK setelah melaksanakan pembelajaran dengan model *blended learning* ?

E. Tujuan Penelitian

Melihat permasalahan yang ada, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Mengungkapkan apakah hasil belajar siswa yang memperoleh pembelajaran dengan model *blended learning* lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional

2. Mengungkapkan seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran TIK setelah melaksanakan pembelajaran dengan model *blended learning*.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa
 - a. Mendapatkan pengalaman belajar secara *online*
 - b. Mengembangkan kemampuan siswa dalam menggunakan media pembelajaran *online*, sehingga mampu bersaing dalam masyarakat global
 - c. Diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa
2. Manfaat bagi sekolah adalah dapat menjadi acuan dalam merencanakan dan mengambil kebijakan dalam hal menerapkan model pembelajaran untuk meningkatkan kualitas belajar siswa.
3. Menjadi pedoman untuk penelitian lebih lanjut

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan mahasiswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Menurut Oemar (2008:30) “ hasil dan bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku ” . Pendapat tersebut didukung oleh Nana (2009:3) “hasil belajar ialah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotor yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya”.

Hasil belajar diartikan sebagai tingkatan penguasaan yang dicapai oleh pelajar dalam mengikuti program belajar mengajar, sesuai dengan program penilaian yang telah ditetapkan. Hasil belajar merupakan hasil kegiatan dari belajar dalam bentuk pengetahuan. Hasil belajar ini akan menggambarkan kemampuan yang telah dicapai siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Dalam dunia pendidikan kemampuan ini disebut juga dengan kompetensi yang dapat diukur melalui evaluasi. Evaluasi hasil belajar mengajar merupakan bagian integral dalam proses pendidikan.

Selanjutnya Benyamin Bloom dalam W.S. Winkel (1999:244) membagi secara garis besar hasil belajar menjadi 3 ranah, yaitu:

1. Ranah kognitif, berhubungan dengan hasil belajar intelektual atau kemampuan berpikir.
2. Ranah Afektif, berhubungan dengan kemampuan perasaan, sikap dan kepribadian
3. Ranah Psikomotor berhubungan dengan keterampilan dan kemampuan bertindak

Hasil belajar merupakan dasar yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam menguasai materi suatu pelajaran. Keberhasilan ini harus melalui beberapa tahap proses dalam pembelajaran yang mengikat seluruh komponen sekolah agar tujuan pembelajaran tercapai. Namun aktivitas pembelajaran menyangkut peranan guru dan siswa, dimana guru mengusahakan adanya jalinan komunikasi antara kegiatan belajar itu sendiri dengan kegiatan siswa dalam belajar dan guru yang lebih berpotensi dalam melihat tingkat keberhasilan siswa.

Dalam kegiatan belajar mengajar untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan dan keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan harus dilakukan dengan mengadakan evaluasi, di samping itu untuk mengukur dan menilai sampai dimana keefektifan pengalaman-pengalaman belajar, kegiatan belajar dan metoda yang digunakan juga menggunakan evaluasi.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah tingkatan penguasaan yang dimiliki siswa yang dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan serta aspek-aspek lain

yang ada pada diri individu yang belajar. Hasil belajar ini akan menggambarkan kemampuan yang telah dicapai siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Dalam dunia pendidikan kemampuan ini disebut juga dengan kompetensi yang dapat diukur melalui evaluasi. Evaluasi hasil belajar mengajar merupakan bagian integral dalam proses pendidikan.

B. Blended Learning

1. Konsep Model *Blended Learning*

Sebelum membahas tentang apa itu model pembelajaran “*blended*” terlebih dahulu perlu dipahami model pembelajaran itu sendiri. Salah satu komponen dalam sistem pembelajaran adalah kondisi, dimana komponen ini di dalamnya mengenai pengalaman belajar dan model belajar mengajar atau model pembelajaran. Komponen ini sangat penting dalam proses pembelajaran karena untuk mendapatkan pembelajaran yang efektif dan efisien memerlukan sebuah model dalam pembelajaran.

Banyak istilah yang terkait dengan model pembelajaran, di antaranya, pendekatan, model itu sendiri, strategi dan metode. Istilah-istilah tersebut dijelaskan di bawah ini.

Pendekatan dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran. Menurut Roy Kallen dalam Rusman (2010:132) terdapat dua pendekatan dalam pembelajaran yakni pendekatan

yang berpusat pada guru (*teacher-centered approach*) dan pendekatan yang berpusat pada siswa (*student-centered approach*).

Secara khusus istilah model diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan. Dewi (2009:33) mengatakan “ model dapat diartikan sebagai tampilan grafis, prosedur kerja yang teratur atau sistematis, serta mengandung pemikiran bersifat uraian atau penjelasan berikut saran” . Udin (2005:3) menyebutkan bahwa “model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran”.

Strategi menurut Kemp dalam Rusman (2010:132) adalah, “suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien”. Strategi menurut J. R. David dalam Wina (2008:126) diartikan sebagai “ *a plan, method of series of activities designed to achieves a particular educational goal.*”. Artinya strategi pembelajaran dapat diterjemahkan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Strategi berbeda dengan metode. Menurut Wina (2008:127) strategi menunjukkan pada sebuah perencanaan untuk mencapai sesuatu, sedangkan

metode adalah cara yang dapat digunakan untuk melaksanakan strategi. Dari beberapa pengertian istilah-istilah di atas, Wina (2008:128) mengemukakan bahwa proses pembelajaran dapat dimulai dari istilah pendekatan, kemudian pendekatan itu dijabarkan pada model pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, teknik dan taktik baru.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, model pembelajaran bisa diartikan sebagai tampilan grafis, prosedur kerja yang teratur atau sistematis, yang mengandung pemikiran bersifat uraian atau penjelasan berikut saran, untuk menciptakan suasana yang dapat memfasilitasi belajar siswa secara optimal, dengan tujuan utama membantu siswa belajar sesuai dengan perkembangan dan kemampuan (psikomotor) yang dimilikinya serta mengubah perilaku siswa (afektif) berdasarkan tujuan yang ingin dicapainya.

Dengan kecanggihan teknologi informasi dan telekomunikasi telah memberi nuansa berbeda dalam proses belajar mengajar seseorang. Sekarang ini ada sebuah model pembelajaran yang menggunakan aplikasi TIK, dan atau media elektronik yang berbasis internet, yaitu model pembelajaran *blended learning*.

Menurut Cipi Riyana dalam Rusman (2009:21),

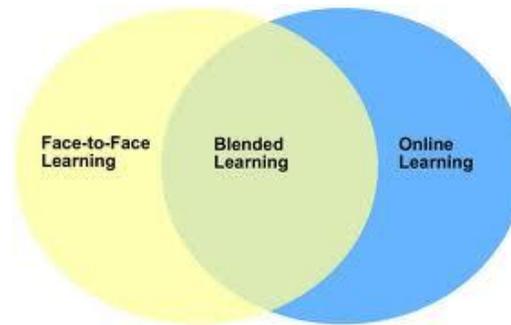
Secara etimologi istilah *Blended Learning* terdiri dari dua kata yaitu *Blended* dan *Learning*. Kata *blend* berarti “campuran, bersama untuk meningkatkan kualitas agar bertambah baik” (Collins Dictionary). Sedangkan *learning* memiliki makna umum yakni belajar. Dengan demikian bisa diartikan secara sederhana *Blended Learning* adalah pembelajaran yang mengandung unsur pencampuran. Pencampuran berarti ada dua

atau lebih yang dicampurkan, dalam hal ini ada dua pembelajaran yang dicampurkan. Menurut Elena Mosa (2006), “yang dicampurkan adalah dua unsur utama, yakni pembelajaran di kelas (*classroom lesson*) dengan *online learning*.”

Menurut Romi dalam Muhammad Adri (2008:6), *blended learning* merupakan salah satu metodologi belajar yang dapat dilakukan pada saat sebuah lembaga pendidikan akan mengimplementasikan model pendidikan berbasis IT, yang masih menerapkan pendidikan konvensional dengan dukungan teknologi informasi sebagai media dan manajemen pendidikannya.

Menurut Rovai and Jordan (2004:1) “*blended learning is a hybrid of traditional face-to-face and online learning so that instruction occurs both in the classroom and online*” . Mereka menyatakan bahwa model *blended learning* pada dasarnya merupakan gabungan pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka (*face to face learning*) dan secara virtual (*e-learning*). Garrison and Vaughan (2008:5) menyebutkan bahwa “ *blended learning is the thoughtful fusion of face to face and online learning experiences* “. Maksudnya pembelajaran *blended learning* adalah perpaduan yang tepat antara pembelajaran tatap muka dan pembelajaran *online*.

Dari beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa *blended learning* merupakan penggabungan atau kombinasi antara *face to face learning* dan *online learning*, seperti tergambar pada diagram berikut :



Gambar 1. Posisi *Blended Learning*

Pembelajaran *online* atau *elearning* dalam *blended learning* menjadi perpanjangan alami dari pembelajaran ruang kelas tradisional yang menggunakan tatap muka (*face to face learning*). Lewat model ini, proses belajar mengajar yang biasa dilakukan (*conventional*) akan dibantu dengan pembelajaran secara *elearning* yang dalam hal ini berdiri di atas infrastruktur teknologi informasi dan biasa dilakukan kapanpun dan dimanapun. Guru perlu memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan eksplorasi diantaranya dengan memanfaatkan teknologi *online*. Di sisi lain, model *blended learning* akan mendorong pendidik untuk merubah paradigma pendidikan dari *teacher centered learning* menuju *student centered learning*.

2. Penerapan *Blended Learning*

Menurut Haughey dalam Rusman (2010:350) tentang pengembangan *blended learning* ada tiga kemungkinan dalam pengembangan sistem pembelajaran yang menggunakan internet yaitu *web course*, *web centric course* dan *web enhanced course*.

Web course adalah penggunaan internet untuk keperluan pendidikan yang peserta didik dengan pengajaran sepenuhnya terpisah dan tidak diperlukan adanya tatap muka. Seluruh bahan ajar, diskusi, konsultasi, penugasan, latihan, ujian, dan kegiatan pembelajaran lainnya sepenuhnya disampaikan melalui internet.

Web centric course adalah penggunaan internet yang memadukan antara belajar jarak jauh dan tatap muka (konvensional). Sebagian materi disampaikan melalui internet, dan sebagian lagi melalui tatap muka. Dalam model ini internet memiliki fungsi saling melengkapi dengan model tatap muka. Dalam model ini pengajar bisa memberikan petunjuk pada peserta didik untuk mempelajari materi pelajaran melalui web yang telah dibuat. Pelajar juga diberikan arahan untuk mencari sumber lain dari situs-situs yang relevan.

Web enhanced course adalah memanfaatkan internet untuk menunjang peningkatan kualitas pembelajaran kualitas pembelajaran yang dilakukan di kelas. Fungsi internet adalah memberikan pengayaan dan komunikasi antara peserta didik dengan pengajar, sesama peserta didik, anggota kelompok, atau peserta didik dengan nara sumber lain.

Blended learning merupakan pengembangan sistem pembelajaran *web centric course*. Beberapa cara mengimplementasikan *blended learning* pada tahap permulaan diantaranya :

1. Guru mengembangkan bahan ajar atau modul berbantuan komputer. Bahan ajar ini dapat diakses oleh siswa dan dapat dipelajari di luar jam tatap muka. Bahan ajar akan membantu siswa yang mengalami masalah dalam pembelajaran tatap muka
2. Guru mengoptimalkan email dengan mengembangkan email group sebagai wahana diskusi guru-siswa-siswa. Group email juga dapat digunakan untuk berbagi file, mengumpulkan tugas dan sebagainya.
3. Guru mempelajari *moodle* dan memanfaatkannya sebagai penunjang pembelajaran tatap muka. Guru memanfaatkan fitur yang tersedia untuk meningkatkan kualitas pembelajaran tatap muka.

Pada penelitian ini penerapan model *blended learning* menggunakan platform LMS *Moodle* yang dikombinasikan dengan model pembelajaran tatap muka. *Moodle* (*Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment*) merupakan paket perangkat lunak yang dibuat untuk kegiatan belajar mengajar berbasis web atau menggunakan internet yang menggunakan prinsip pedagogy. *Moodle* merupakan salah satu aplikasi dari konsep dan mekanisme belajar mengajar yang memanfaatkan teknologi informasi yang dikenal dengan *elearning*.

C. Pembelajaran Konvensional

Pembelajaran konvensional dapat diartikan sebagai pembelajaran dalam konteks klasikal yang sudah terbiasa dilakukan, sifatnya terpusat pada guru sehingga pelaksanaannya kurang memperhatikan keseluruhan situasi belajar. Pada

pembelajaran konvensional pertemuan antara pengajar dan peserta didik dilakukan secara langsung dalam kelas, yang menciptakan berbagai efek, baik sosial, moral, maupun psikologis bagi peserta didik. Tatap muka dari pengajar dapat dirasakan sebagai perhatian, teguran, maupun pengawasan.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia “Konvensional berasal dari kata konvensi (kesepakatan) umum, kelaziman atau sesuatu yang telah menjadi kebiasaan”. Sedangkan menurut Tengku (2001:5) “Strategi pembelajaran konvensional merupakan strategi pembelajaran yang berorientasi pada guru / lembaga pendidikan, dalam arti seluruh keputusan operasional diarahkan untuk dan bagaimana cara lembaga pendidikan dan peranan guru dalam mengorganisir proses pembelajaran”.

Menurut Syaiful (1996:109) “Metode pembelajaran konvensional (ceramah) adalah metode cara penyajian pelajaran yang dilakukan guru dengan penuturan atau penjelasan lisan secara langsung terhadap siswa”. Metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara dan anak didik dalam proses belajar mengajar. Meski metode ini lebih banyak menuntut keaktifan guru daripada anak didik, tetapi metode ini tidak bisa ditinggalkan begitu saja dalam kegiatan pengajaran. Roestiyah (1999:136) menyimpulkan bahwa model pembelajaran konvensional merupakan pola mengajar yang paling tradisional dan telah lama dijalankan dalam sejarah pendidikan yang menggunakan metode ceramah.

Pada model konvensional, pembelajaran yang lazim ditemukan bersifat tatap muka. Model pembelajaran dengan tatap muka mensyaratkan guru dan siswa berada dalam satu tempat dan dapat langsung berinteraksi berhadapan. Model tatap muka dalam pembelajaran bisa diaplikasikan dalam bentuk ceramah, demonstrasi, praktik, bermain peran, simulasi dan sebagainya yang penting guru dapat secara langsung mengamati proses pembelajaran yang tengah berlangsung. Selain itu model pembelajaran tatap muka juga ditandai dengan ceramah yang diiringi dengan penjelasan, serta pembagian tugas dan latihan. Implementasi pembelajaran tatap muka diantaranya apersepsi, penjelasan konsep dengan metode ceramah atau demonstrasi, latihan terbimbing dan memberikan balikan (*feed back*).

Menurut Syaiful (1996:110) metode pembelajaran konvensional ini memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan:

1. Kelebihan metode konvensional
 - a. Guru mudah menguasai kelas.
 - b. Mudah mengorganisasikan tempat duduk/kelas.
 - c. Dapat diikuti oleh jumlah yang besar.
 - d. Mudah mempersiapkan dan melaksanakannya.
 - e. Guru mudah menerangkan pelajaran dengan baik.
2. Kelemahan metode konvensional
 - a. Mudah menjadi verbalisme (pengertian kata-kata).
 - b. Yang visual menjadi rugi, yang auditorif (mendengar) yang besar menerima.
 - c. Bila selalu digunakan dan terlalu lama, membosankan.
 - d. Guru menyimpulkan bahwa siswa mengerti dan tertarik pada ceramahnya, ini sukar sekali.

e. Menyebabkan siswa pasif.

Dari pengertian di atas pembelajaran konvensional itu adalah pembelajaran yang masih bersifat *teacher oriented* yang biasa dilakukan oleh guru pada umumnya, yaitu membuka diklat, memberikan materi secara langsung, dilanjutkan dengan memberikan contoh soal – soal dan melakukan evaluasi ketercapaian siswa dalam belajar. Ditambahkan dengan adanya usaha guru dengan siswa untuk menerangkan materi, kemudian menutup diklat dengan memotivasi siswa dan memberikan tugas.

D. Tinjauan Mata Pelajaran TIK

Peraturan Pemerintah (PP) Standar Nasional Pendidikan, ketentuan mengenai kurikulum yang diatur dalam PP No. 19/2005 diantaranya adalah tentang kerangka dasar dan struktur kurikulum. Pada pasal 6 menegaskan bahwa: Kurikulum untuk jenis pendidikan umum, kejuruan, dan khususnya pada jenjang pendidikan dasar dan menengah terdiri atas:

1. Kelompok mata pelajaran agama dan akhlak mulia;
2. Kelompok mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian;
3. Kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi;
4. Kelompok mata pelajaran estetika;
5. Kelompok mata pelajaran jasmani, olah raga, dan kesehatan.

Dengan demikian TIK merupakan salah satu mata pelajaran wajib diikuti oleh semua siswa SD dan MI , SMP dan MTS, SMA dan MA.

Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan sarana bagi siswa untuk membantu mengenal, memahami, menggunakan, serta merawat perangkat teknologi informasi dan komunikasi agar dapat mengantisipasi pesatnya perkembangan di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Menurut Munir (2008:16), teknologi informasi menekankan pada pelaksanaan dan pemrosesan data seperti menangkap, mentransmisikan, menyimpan, mengambil, memanipulasi, atau menampilkan data menggunakan perangkat-perangkat teknologi elektronik terutama komputer. Teknologi komunikasi menekankan pada penggunaan perangkat teknologi elektronika dan lebih menekankan pada aspek ketercapaian tujuan pada proses komunikasi, sehingga data dan informasi yang diolah dengan teknologi informasi harus memenuhi kriteria komunikasi yang efektif.

Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi pada jenjang SMA/MA mencakup penguasaan keterampilan komputer, prinsip kerja berbagai jenis peralatan komunikasi dan cara memperoleh, mengolah dan mengkomunikasikan informasi. Mata pelajaran ini merupakan kelanjutan dari pengenalan Teknologi Informasi dan Komunikasi yang telah diperoleh pada jenjang SMP/MTs, sekaligus sebagai bekal bagi peserta didik untuk beradaptasi dengan dunia kerja dan perkembangan dunia termasuk pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi.

Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) diberikan agar setiap siswa memiliki kemampuan sebagai berikut :

1. Memahami teknologi informasi dan komunikasi.
2. Mengembangkan keterampilan dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.
3. Mengembangkan sikap kritis, kreatif, apresiatif, dan mandiri.
4. Menghargai setiap karya cipta di bidang TIK.

Munir (2008:181) menyatakan tujuan mempelajari Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) antara lain:

1. Pada aspek kognitif, dapat mengetahui, mengenal, atau memahami teknologi informasi dan komunikasi. Meningkatkan pengetahuan dan minat peserta didik pada teknologi, serta meningkatkan kemampuan berfikir ilmiah sekaligus persiapan untuk pendidikan, pekerjaan, dan peran di masyarakat pada masa yang akan datang.
2. Pada aspek afektif, dapat bersikap aktif, kreatif, apresiatif dan mandiri dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Selain itu juga dapat menghargai karya cipta di bidang teknologi informasi dan komunikasi.
3. Pada aspek psikomotor, dapat terampil memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk proses pembelajaran dan dalam kehidupan sehari-hari. Membentuk kemampuan dan minat peserta didik terhadap teknologi.

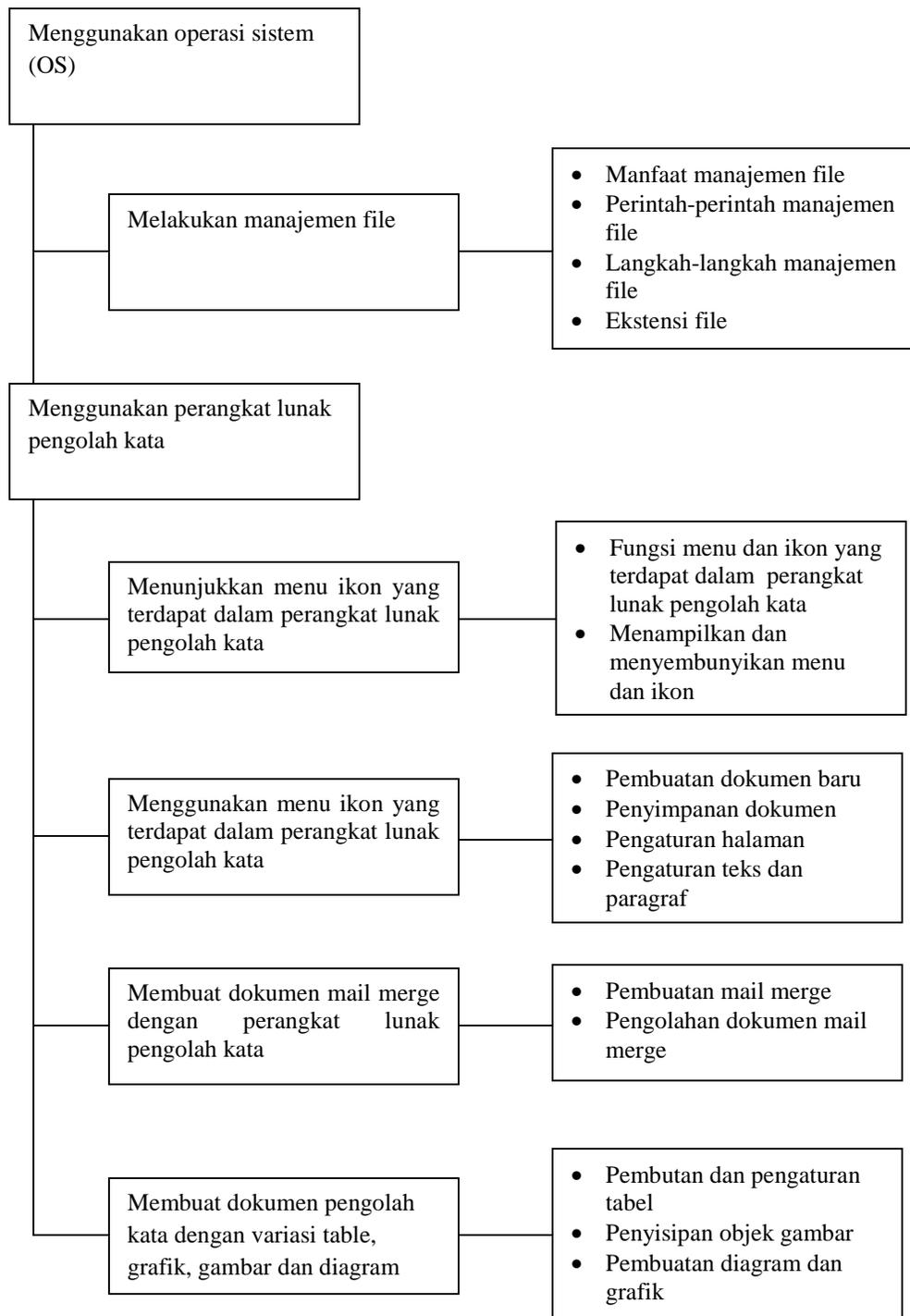
Berdasarkan SK dan KD yang diterapkan di SMA Negeri 1 Lintau Buo, materi ajar pada kelas X semester genap adalah Operasi Sistem (OS) yang merupakan lanjutan pada semester ganjil dan Perangkat Lunak Pengolah Kata, dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2: SK dan KD Mata Pelajaran TIK Semester Genap Kelas X SMA Negeri 1 Lintau Buo

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
4. Menggunakan operasi sistem (OS)	4.3. Melakukan manajemen file
5. Menggunakan perangkat lunak pengolah kata	5.1. Menunjukkan menu ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pengolah kata 5.2. Menggunakan menu ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pengolah kata 5.3. Membuat dokumen mail merge dengan perangkat lunak pengolah kata 5.4. Membuat dokumen pengolah kata dengan variasi table, grafik, gambar dan diagram

Sumber : Guru TIK SMA Negeri 1 Lintau Buo

Kompetensi dasar yang diajarkan pada saat penelitian adalah KD 5.3 membuat dokumen mail merge dengan dokumen pengolah kata dan KD 5.4 membuat dokumen pengolah kata dengan variasi table, grafik, gambar dan diagram. Pada kompetensi dasar membuat dokumen mail merge dengan dokumen pengolah kata ini, siswa mampu mendemonstrasikan pembuatan mail merge serta mengolah dan mencetak dokumen tersebut. Sedangkan pada kompetensi dasar membuat dokumen pengolah kata dengan variasi table, grafik, gambar dan diagram, siswa mampu membuat berbagai macam dokumen dengan menggunakan table, grafik, gambar serta diagram. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari peta konsep dibawah ini :



Gambar 2. Peta Konsep Materi Ajar Kelas X Semester Genap SMA Negeri 1 Lintau Buo

E. Penelitian yang Relevan

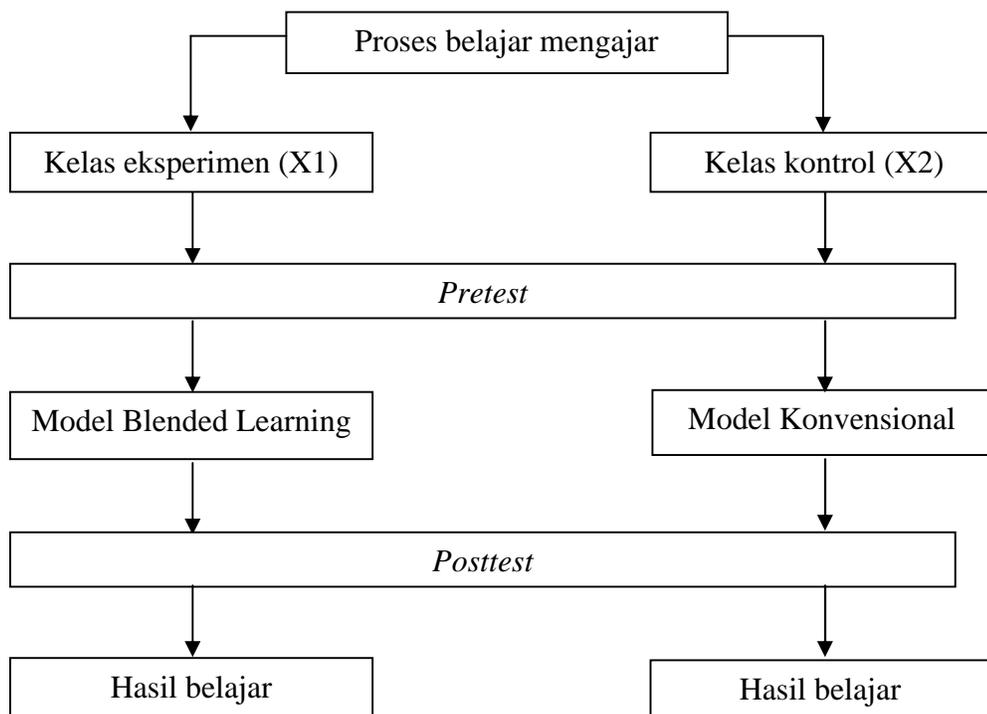
Penelitian Duli (2011) dengan judul Efektifitas Model *Blended Learning* Dengan *Moodle* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fisika. Hasil temuannya menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa pada ranah kognitif dalam mata pelajaran fisika yang menggunakan model *blended learning* dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Penelitian Insanul (2012) yang berjudul Pengaruh Penggunaan *Blended Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Keterampilan Komputer Dan Pengelolaan Informasi Kelas X Di SMK Adzkie Padang menunjukkan bahwa pemanfaatan pembelajaran *blended learning* sebagai sumber belajar di kelas eksperimen pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi di SMK Adzkie Padang memberikan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran langsung. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar kelas eksperimen sebesar 73,40 sedangkan hasil belajar siswa pada kelas kontrol yang pembelajarannya secara langsung sebesar 67,81.

Dari kedua penelitian tersebut, bisa disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model *blended learning* dapat memberikan peranan yang berarti dalam peningkatan kualitas pembelajaran.

F. Kerangka Konseptual

Secara umum kerangka pikir dari penelitian tentang pengaruh penerapan model *blended learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK di SMA Negeri 1 Lintau Buo dapat diilustrasikan sebagai berikut :



Gambar 3. Desain Kerangka Konseptual

G. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian di atas yang menjadi hipotesis penelitian ini adalah:

1. Hasil belajar siswa yang memperoleh pembelajaran dengan model *blended learning* lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional

2. Terdapat peningkatan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran TIK setelah melaksanakan pembelajaran dengan model *blended learning*.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah dilakukan analisis data dan pengujian hipotesis diperoleh kesimpulan:

1. Terdapat perbedaan terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Lintau Buo, dimana hasil belajar kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *blended learning* lebih tinggi dari hasil belajar kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional dengan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen 82,5 dan rata-rata hasil belajar kelas kontrol 72,9. Hal ini berarti bahwa rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dari rata-rata hasil belajar kelas kontrol.
2. Terdapat peningkatan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran TIK setelah menggunakan pembelajaran *blended learning*. Hal ini dapat dilihat pada peningkatan hasil belajar kelas eksperimen yaitu sebesar 24,7 sedangkan peningkatan hasil belajar pada kelas kontrol adalah sebesar 14,6 sehingga penggunaan model *blended learning* memberikan pengaruh sebesar 10,1.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan di atas, peneliti mengemukakan beberapa saran antara lain :

1. Model pembelajaran *blended learning* dapat dijadikan salah satu alternatif bagi guru dalam rangka mendukung hasil belajar siswa.

2. Penelitian ini masih terbatas pada materi membuat dokumen mail merge dan membuat dokumen pengolahan kata dengan variasi tabel, grafik dan gambar, maka diharapkan pada penelitian lebih lanjut dilakukan untuk materi yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Deden Hanafi. 2010. *Penerapan Blog Dengan Menggunakan Metode Survey, Question, Read, Recite And Review (SQ3R) Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi* (Skripsi). Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia.
- Dewi Salma Prawiradilaga.2009.*Prinsip Disain Pembelajaran*. Jakarta : Kencana.
- Duli Muhlis Munawar. 2011. *Efektifitas Model Blended Learning Dengan Moodle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fisika*. (Skripsi). Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia.
- Garrison, D.Randy & Vaughan, Norman. *Blended Learning in Higher Education*.San Francisco:Jossey-Bass.
- Insanul Kamil.2012. *Pengaruh Penggunaan Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Keterampilan Komputer Dan Pengelolaan Informasi Kelas X Di SMK Adzkie Padang* (Skripsi). Padang : Universitas Negeri Padang.
- Muhammad Adri.2008. *Pengembangan Model Belajar Jarak Jauh FT UNP dengan P4TK Medan dalam Rangka Perluasan Kesempatan Belajar*.Tersedia di <http://ilmukomputer.com> . Diunduh tanggal 24 Juli 2012.
- Munir.2008.*Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung : Alfabeta.
- Nana Sudjana.2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nana Syaodih Sukmadinata.2007.*Landasan Psikologi Proses Pendidikan*.Bandung : PT.Remaja Rosdakarya.
- Oemar Hamalik.2008.*Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Riduwan.2006.*Belajar Mudah Penelitian*. Bandung : Alfabeta.

- Roestiyah NK.1985 .*Strategi Belajar Mengajar*.Jakarta:Bina Aksara.
- Romi Satria Wahono. 2003. *Pengantar e-Learning dan Pengembangannya*. Tersedia di <http://ilmukomputer.com>. Di unduh pada tanggal 24 Juli 2012.
- Rovai, A.P., Jordan, H.M. 2004. *Blended Learning And Sense Of Community: A Comparative Analysis With Traditional And Fully Online Graduate Courses*.International Review of Research in Open and Distance Learning, Vol. 5, Number 2,1492-3831. Tersedia di <http://www.irrodl.org/index.php/irrodl/article/viewFile/192/795>. Diunduh 25 Februari 2013.
- Rusman. 2009.*Teknologi Informasi Dalam Komunikasi Pembelajaran*. Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia.
- 2010. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Sudjana.1992. *Metode Statistika*. Bandung: PT. Tarsito.
- Sugiyono.2010.*Statistika Untuk Penelitian*.Bandung : Alfabeta.
- 2012.*Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D*.Bandung : Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto.2009. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sumadi Suryabrata.2004. *Metodologi Pendidikan*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain. 1996. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tengku Zahara Djaafar.2001.*Kontribusi Strategi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar*. Padang : Fakultas Ilmu Pendidikan UNP.
- Udin S. Winataputra.2005.*Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jakarta:Universitas Terbuka.
- Wina Sanjaya.2008.*Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana.
- W.S. Winkel.1999.*Psikologi Pengajaran*. Jakarta : Grasindo.