

Pengaruh Model *Blended Learning* Terhadap Hasil Belajar Kognitif pada Mata Pelajaran Geografi Kelas X di SMAN 4 Banjarmasin

Muhammad Lukman Iqbal^{1,*}, Deasy Arisanty², Herry Porda Nugroho Putro¹

¹Program Studi Magister Pendidikan IPS, Universitas Lambung Mangkurat

²Program Studi Pendidikan Geografi, Universitas Lambung Mangkurat

[*iamlukman421@gmail.com](mailto:iamlukman421@gmail.com)

Abstract

The Covid-19 pandemic that emerged in 2020 had an impact on almost all sectors, especially the education sector, where the virus spread to almost all countries in the world, including Indonesia. Learning activities, especially at SMAN 4 Banjarmasin before Covid-19 were carried out face-to-face, then when the Covid-19 pandemic was enforced with a blended learning model, which was a combination of direct or face-to-face teaching and online teaching, when learning at school was carried out with health protocols. such as washing hands using running water and soap, wearing masks, keeping a distance between students and prohibited from gathering. The purpose of this study was to determine the effect of Blended Learning on cognitive learning outcomes in geography class X at SMAN 4 Banjarmasin. The research sample taken from this study was class X IPS, namely class X IPS 4 (control class) and class X IPS 5 (experimental class). The conclusion of this study is that the Blended Learning model has a significant effect on cognitive learning outcomes.

Keywords: Covid-19, Learning Outcomes, Blended Learning

Abstrak

Pandemi Covid-19 muncul pada tahun 2020 mempunyai dampak terhadap hampir seluruh sektor terutama sektor pendidikan di Indonesia. Kegiatan pembelajaran di SMAN 4 Banjarmasin sebelum adanya Covid-19 dilaksanakan dengan cara tatap muka kemudian ketika adanya wabah pandemi Covid-19 diberlakukan dengan model pembelajaran *Blended Learning* yaitu merupakan kombinasi dari pengajaran langsung atau tatap muka dan pengajaran online, ketika pembelajaran di sekolah dilaksanakan dengan protokol kesehatan seperti mencuci tangan memakai air mengalir dan pakai sabun, memakai masker, jaga jarak antar siswa dan dilarang berkerumun. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *Blended Learning* terhadap hasil belajar kognitif pada mata pelajaran geografi kelas X di SMAN 4 Banjarmasin. Sampel penelitian yang diambil dari penelitian ini adalah kelas X IPS yaitu kelas X IPS 4 (kelas kontrol) dan kelas X IPS 5 (kelas eksperimen). Kesimpulan dari penelitian ini adalah model pembelajaran *Blended Learning* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar kognitif.

Kata kunci: Covid-19, Hasil Belajar, *Blended Learning*

DOI: [10.20527/jpg.v9i2.13721](https://doi.org/10.20527/jpg.v9i2.13721)

Received: 21 Juni 2022; **Accepted:** 11 September 2022; **Published:** 18 September 2022

How to cite: Iqbal, M. L., Arisanty, D., Putro, H. P. N. (2022). Pengaruh Model *Blended Learning* Terhadap Hasil Belajar Kognitif pada Mata Pelajaran Geografi Kelas X di SMAN 4 Banjarmasin. *JPG (Jurnal Pendidikan Geografi)*, Vol. 9 No. 2. <http://dx.doi.org/10.20527/jpg.v9i2.13721>

© 2022 JPG (Jurnal Pendidikan Geografi)

*Corresponding Author

1. Pendahuluan

Setiap peradaban kebutuhan akan pendidikan menjadi hal yang penting dan diperlukan setiap bangsa dan negara (Triwiyanto, 2021). Pendidikan merupakan suatu usaha dari masyarakat dan bangsa dalam mewujudkan masa depan yang baik bagi generasi muda (Elihami & Syahid dalam Muchtar & Suryani, 2019). Pendidikan mempunyai pengertian sempit dan luas. Pendidikan dalam pengertian sempit adalah berkaitan dengan sekolah sedangkan pendidikan dalam pengertian luas yaitu pengalaman (Lodge dalam Ahmadi, 2016). Fungsi pendidikan mempunyai fungsi sempit dan luas. Fungsi pendidikan secara sempit yaitu memberi bantuan secara sadar untuk terjadinya perkembangan jasmani dan rohani terhadap peserta didik, sedangkan secara luas yaitu berkaitan dengan mencintai keluarga, lingkungan, mengenal pencipta alam semesta, pengembangan seni kebudayaan bangsa yang beraneka ragam, dan sebagai warga negara yang mempertahankan bangsa dan negaranya (Neolaka & Neolaka, 2017). Sektor pendidikan dihadapkan dengan permasalahan penyebaran virus Covid-19 di bulan Maret 2020 lalu, hampir seluruh sektor terdampak karena virus Covid-19 salah satunya di sektor pendidikan, virus tersebut penyebarannya hampir kesemua negara termasuk Indonesia. Badan Kesehatan Global (WHO) menjadikan virus Covid-19 menjadi pandemi pada tanggal 11 Maret 2020 (Asmuni, 2020). Dampak negatif terhadap pendidikan yaitu seperti kebijakan pembelajaran di rumah dengan pembelajaran daring, sebelum Covid 19 menyebar kegiatan pembelajaran dilakukan secara tatap muka sedangkan dampak positifnya adalah persiapan untuk kehidupan di masa depan termasuk percepatan transformasi digital. Pendidikan, berpikir serta pengembangan kreativitas manusia, penggunaan teknologi dalam seluruh aktivitas masyarakat harus mempelajari teknologi dengan baik untuk menunjukkan percepatan transformasi digital (Ratnanenci, 2021).

Perkembangan teknologi menciptakan tantangan yang baru di era industri 4.0, salah satunya adalah pendidikan, seiring berkembangnya pendidikan manusia dituntut memiliki Sumber Daya Manusia yang terampil untuk masa depan yang lebih baik (Lubis, 2020). Perkembangan teknologi mempunyai peran ke dalam bidang kehidupan salah satunya pendidikan, perkembangan teknologi ini mempunyai peran dalam perkembangan dunia pendidikan. Teknologi informasi bermanfaat untuk menyampaikan pesan ilmu kepada masyarakat, mulai dari percetakan seperti buku, kaset, video, televisi, dan CD. Internet bermanfaat untuk memberikan pelayanan pendidikan seperti pendaftaran sampai hal lainnya yang berkaitan dengan pendidikan. Pendidikan secara jarak jauh dapat menggunakan atau memanfaatkan internet sebagai peningkatan kualitas pendidikan karena dapat memberikan kemudahan dan efektivitas dalam hal waktu (Uno, 2014). Pemanfaatan Teknologi merupakan kebutuhan yang vital dalam kehidupan sehari-hari, semakin

berkembangnya zaman dan seiring berkembangnya globalisasi hal ini membuat masyarakat berbaur dengan segala macam bentuk teknologi. Pemanfaatan teknologi dalam kehidupan sendiri cukup beragam, terutama di dalam dunia pendidikan seperti proses kegiatan pembelajaran lebih praktis, efektif, efisien dengan bantuan laptop atau komputer, pengeras suara, serta LCD proyektor (Neolaka & Neolaka, 2017).

Pada dunia pendidikan di abad 21, model *Blended Learning* bukanlah hal asing, model *Blended Learning* mempunyai tujuan pembelajaran yaitu memberikan kesempatan agar dapat melakukan kegiatan pembelajaran yang mandiri, berkelanjutan, dan berkembang sepanjang hayat (Dwiyo, 2019). *Blended Learning* merupakan kombinasi dari pengajaran langsung atau tatap muka dan pengajaran online. Adanya *Blended Learning* ini maka aktivitas dalam pelajaran/kuliah akan fleksibel sehingga pelajar/mahasiswa dapat menyeimbangkan aktivitas akademik dan non akademik. *Blended Learning* juga dapat mengurangi biaya pendidikan dan meningkatkan hasil pembelajaran. Sehingga proses pembelajaran tidak hanya berlangsung di kelas namun juga memanfaatkan dunia maya (Junita, 2020). Konsep *Blended Learning* adalah campuran dari pembelajaran konvensional dengan belajar online. Siswa diharapkan selalu aktif dan dapat menemukan cara pembelajaran yang sesuai. Guru hanya berfungsi sebagai mediator, fasilitator dan teman yang membuat situasi kondusif terhadap konstruktif pengetahuan siswa. *Blended learning* akan memperkuat model belajar konvensional melalui pengembangan teknologi pendidikan (Husin dalam Amin, 2017). Pembelajaran *Blended Learning* merupakan pembaharuan di dalam proses pembelajaran yang dimana menggabungkan inovasi dalam teknologi pembelajaran dengan pembelajaran berpartisipasi secara langsung atau tradisional (Throne dalam Purnama, 2020).

Model pembelajaran *Blended Learning* mempunyai tahapan dasar yang mengacu pada pembelajaran berbasis ICT (*Information Communication Technology*) yaitu (1) tahapan *seeking of information* mencakup informasi yang tersedia di Teknologi Informasi dan Komunikasi, memilih sumber penyedia informasi dengan berpatokan pada *content of relevation*, *content of validity/releability*, dan *academic clarity*. Guru mempunyai peran sebagai ahli yang dapat memberikan masukan dan nasehat guna membatasi pembelajar dari tumpukan informasi potensial dalam TIK (*gadget/smartphone*). (2) Pada tahapan *acquisition of information*, Peserta didik, secara individu atau dalam kelompok kolaboratif, berusaha untuk menemukan, memahami, dan menghadapi ide yang sudah ada dalam pikiran peserta didik, kemudian menginterpretasikan informasi/pengetahuan dari berbagai sumber yang tersedia hingga ide tersebut dapat dikomunikasikan dan diinterpretasikan. Hasil interpretasi menggunakan peralatan TIK seperti *gadget/smartphone*. (3)

Tahap terakhir pembelajaran berbasis TIK yaitu tahap integrasi pengetahuan, dimana pengetahuan direkonstruksi melalui proses asimilasi dan adaptasi, dimulai dengan hasil analisis, pembahasan, dan perumusan kesimpulan dari informasi yang diterima meningkat (Grant Ramsay dalam Maya, 2020)

Kegiatan pembelajaran di SMAN 4 Banjarmasin sebelum terkena dampak dari pandemi Covid-19 kegiatan pembelajaran dilakukan secara tatap muka, setelah adanya pandemi Covid-19 pembelajaran di SMAN 4 Banjarmasin dilakukan

menggunakan *Blended Learning*. Keberhasilan proses pembelajaran menjadi tolak ukur evaluasi akhir tujuan pendidikan. Tujuan utama yang diharapkan dalam kegiatan pembelajaran adalah untuk mencapai hasil belajar yang maksimal (Ningtiyas & Surjanti, 2021). Setiap pembelajaran, siswa terlibat dalam kegiatan proses belajar mengajar yang bertujuan untuk mencapai hasil belajar, karena itu pemerintah melakukan upaya terkait dengan pembelajaran di masa pandemi Covid-19 yang memiliki tujuan agar pembelajaran tetap berjalan lancar sehingga tercapailah keberhasilan belajar. Hasil belajar merupakan hasil dari proses interaksi, proses pembelajaran dan penilaian pembelajaran yang dilakukan oleh guru kepada siswa melalui kegiatan proses belajar mengajar (Syahputra, 2020).

Menurut Parnawi (2019) faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar terbagi menjadi dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang didapat dari dalam individu diuraikan menjadi:

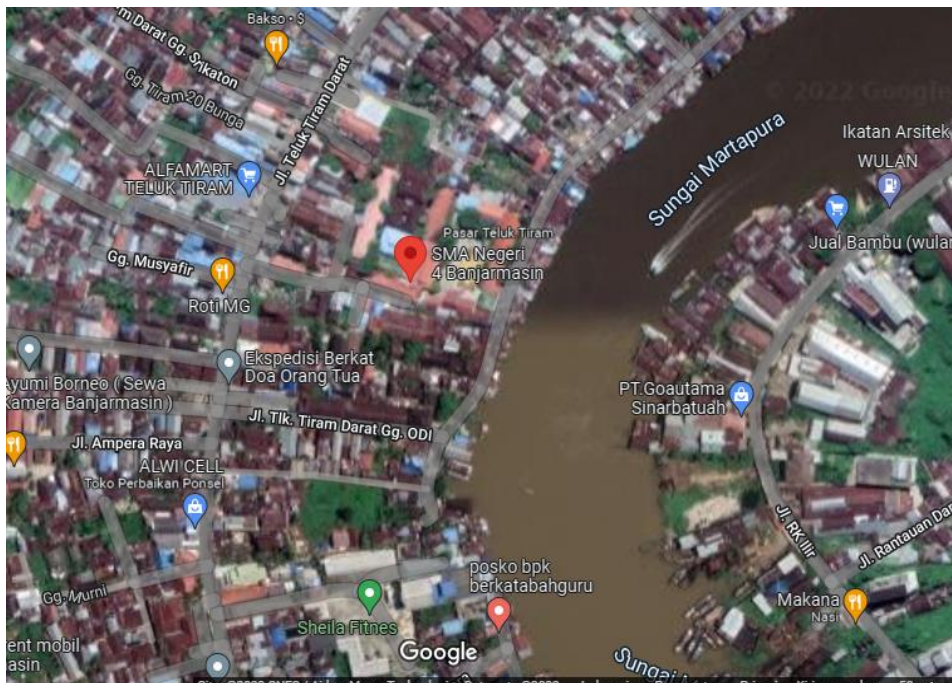
- a. Faktor Biologis (jasmaniah), yaitu segala hal berhubungan dengan keadaan fisik atau jasmani individu. Kondisi fisik yang normal merupakan hal menentukan dalam keberhasilan belajar seseorang sedangkan kondisi kesehatan fisik yang sehat dapat juga mempengaruhi keberhasilan belajar seseorang
- b. Faktor psikologis (rohaniah), yaitu meliputi mental seseorang apabila seseorang mempunyai mental yang positif dalam kegiatan belajar maka berpengaruh terhadap keberhasilan belajar. Mental positif dalam proses belajar misalnya tidak mudah menyerah dalam menghadapi kegagalan, mempunyai inisiatif dalam kegiatan belajar, dan percaya diri.

Faktor eksternal merupakan faktor yang didapat dari luar individu diuraikan menjadi:

- a. Faktor lingkungan keluarga,
Lingkungan di dalam keluarga merupakan lingkungan pertama dan utama dalam menentukan keberhasilan pendidikan seseorang seperti hubungan yang harmonis diantara sesama anggota keluarga, fasilitas belajar yang nyaman, keadaan ekonomi keluarga yang cukup, suasana lingkungan masyarakat sekitar aman, adanya perhatian dari orang tua terhadap proses dan perkembangan pendidikan anaknya.
- b. Faktor lingkungan sekolah,
Beberapa hal yang dapat mempengaruhi hasil belajar disekolah seperti adanya guru, fasilitas belajar yang lengkap, sosial antar individu maupun kelompok yang baik.
- c. Faktor Lingkungan masyarakat
Lingkungan masyarakat yang dimaksud untuk menentukan hasil belajar seperti organisasi keagamaan seperti remaja masjid, lembaga pendidikan non formal kursus belajar bahasa asing. Kemudian tempat yang dapat menghambat keberhasilan peserta didik yaitu seperti tempat-tempat hiburan yang memungkinkan orang dapat melakukan perbuatan maksiat.
- d. Faktor Waktu
Waktu memiliki pengaruh terhadap hasil belajar seseorang, perlu adanya keseimbangan antara waktu kegiatan belajar dan kegiatan yang bersifat hiburan untuk menghindari kejenuhan.

2. Metode

Metode dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan observasi lapangan dan pemanfaatan data primer dengan menggunakan soal *pretest* dan *posttest* sedangkan untuk data sekunder seperti observasi dan dokumentasi adalah untuk mengetahui kondisi dan objek penelitian yang ada di lokasi penelitian. Analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji-t (*independent t-test*). Penentuan Kegiatan penelitian dilakukan di SMAN 4 Banjarmasin yang terletak di Kelurahan Telawang, Kecamatan Banjarmasin Barat, Kota Banjarmasin, Provinsi Kalimantan Selatan. SMAN 4 Banjarmasin beralamat di Jalan Teluk Tiram Darat No.16. Secara administratif SMAN 4 Banjarmasin berbatasan di sebelah utara yaitu Kecamatan Banjarmasin Utara, sebelah selatan berbatasan dengan Kecamatan Banjarmasin Selatan, sebelah Timur berbatasan dengan Kecamatan Banjarmasin Tengah, di sebelah berbatasan dengan Banjarmasin Barat, sedangkan di sebelah barat berbatasan dengan Sungai Barito. Lokasi penelitian disajikan pada Gambar 1 dan 2 sebagai berikut :



Gambar 1. Lokasi Penelitian di SMAN 4 Banjarmasin



Gambar 2. Kondisi SMAN 4 Banjarmasin

Metode penelitian menggunakan penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen semu menggunakan desain *Pretest - Posttest*. Sampel dalam penelitian ini dipilih melalui dua kelas yang memiliki hasil belajar yang sama dengan uji prasyarat berupa uji normalitas dan homogenitas. Pemilihan kelas kontrol yaitu kelas X IPS 4 dan kelas eksperimen kelas X IPS 5. Hasil data uji normalitas diuraikan dalam Tabel 1 , sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Nilai Kelas X dengan Aplikasi SPSS

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
X IPS 1	,102	40	,200*	,956	40	,119
X IPS 2	,139	40	,051	,926	40	,012
X IPS 3	,132	39	,083	,948	39	,073
X IPS 4	,104	39	,200*	,974	39	,057
X IPS 5	,112	39	,200*	,958	39	,149

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel output pada Tabel 1 diketahui nilai sig untuk kelompok kontrol (Kelas X IPS 4) sebesar 0,200 dan nilai Sig untuk kelompok eksperimen (Kelas X IPS 5) 0,200. Karena nilai Sig untuk kedua kelompok tersebut $> 0,05$ maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas Kolmogorov-Smirnov yang jumlahnya < 100 , dapat disimpulkan bahwa data nilai ulangan harian siswa untuk kedua kelompok adalah berdistribusi normal. Hasil uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui bahwa data nilai pada siswa kelas kontrol dan eksperimen adalah sama. Tabel hasil uji homogenitas diuraikan pada Tabel 2, sebagai berikut :

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas dengan Aplikasi SPSS

Levene Statistic	df 1	df 2	Sig.
,686	4	192	,603

Berdasarkan tabel 2 diketahui nilai Sig variabel nilai ulangan harian pada siswa Kelas Kontrol dan Kelas eksperimen adalah sebesar 0,603. Karena nilai Sig 0,603 > 0,05, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas dapat disimpulkan bahwa data nilai ulangan harian pada siswa kelas kontrol dan eksperimen adalah sama.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil dan pembahasan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode *Blended Learning* terhadap hasil belajar kognitif pada mata pelajaran geografi kelas X di SMAN 4 Banjarmasin. Pembelajaran di tengah pandemi Covid-19 salah satunya model pembelajaran alternatif yaitu menggunakan *Blended Learning*. Untuk lebih meyakinkan bahwa model pembelajaran *Blended Learning* merupakan model pembelajaran alternatif diantaranya seperti penelitian dari Gambari, *et al* (2017) yang menyatakan para mahasiswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *Blended Learning* lebih baik daripada menggunakan *e-learning* dan metode pengajaran tradisional (Yulianti & Saputra, 2020), sedangkan penelitian Zulfi Fathullah (2022) yang sebelumnya melakukan penelitian di SMAN 11 Banjarmasin menyatakan terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran *Blended Learning* berbasis *Google Classroom* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas X.

Instrumen dalam penelitian yaitu soal, uji validitas dan reliabilitas diuji terlebih dahulu. Validitas menggunakan hitungan melalui *SPSS 25.0 for Windows*. Hasil analisis diuraikan pada Tabel 3, sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Validitas

Soal No.	r Hitung	r Tabel	Keterangan
1	0,625	0,2709	Valid
2	0,858	0,2709	Valid
3	0,818	0,2709	Valid
4	0,654	0,2709	Valid
5	-0,217	0,2709	Tidak Valid
6	0,885	0,2709	Valid
7	0,473	0,2709	Valid
8	0,455	0,2709	Valid
9	0,200	0,2709	Tidak Valid
10	0,577	0,2709	Valid
11	-0,127	0,2709	Tidak Valid
12	0,395	0,2709	Valid
13	0,577	0,2709	Valid
14	0,720	0,2709	Valid
15	0,164	0,2709	Tidak Valid
16	0,630	0,2709	Valid
17	0,808	0,2709	Valid

18	0,750	0,2709	Valid
19	0,090	0,2709	Tidak Valid
20	0,470	0,2709	Valid
21	0,642	0,2709	Valid
22	0,451	0,2709	Valid
23	0,321	0,2709	Valid
24	0,755	0,2709	Valid
25	0,625	0,2709	Valid

Skor menggunakan r tabel dengan taraf signifikan 5%. Jika r hitung lebih besar atau sama dengan r tabel maka item tersebut dinyatakan valid, apabila r hitung lebih kecil dari tabel pada taraf signifikansi 5%, maka butir yang bersangkutan dikatakan tidak valid. Data yang didapat dari hasil uji validitas pada tabel 3 menunjukkan bahwa diperoleh soal sebanyak 20, beberapa soal yang tidak valid yaitu butir soal nomor 5, 9, 11, 15, 19. Hasil dari uji validitas digunakanlah 20 soal dari 25 soal yang telah diuji validitas. Reliabilitas yaitu suatu instrumen untuk mengetahui tingkat konsistensi hasil yang didapatkan. Hasil uji realibilitas diuraikan pada tabel 4, sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas

Table 4: Hash Uji Reliabilitas			
Cronbach's Alpha	Part 1	Value	,813
		N of Items	10 ^a
	Part 2	Value	,808
		N of Items	10 ^b
Total N of Items			20

Diketahui dari Tabel 4 Nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,813. Maka dapat disimpulkan bahwa instrumen yang telah diuji adalah reliabel. Soal setelah diuji validitas dan realibilitas dilakukan kegiatan *Pretest* dan *Posttest* untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa. Kelas kontrol yaitu kelas X IPS 4 berjumlah 39 siswa dan kelas eksperimen yaitu kelas X IPS 5 berjumlah 38 siswa. Tabel hasil *Pretest* dan *Posttest* kelas kontrol (X IPS 4) dan kelas eksperimen (X IPS 5) sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol (X IPS 4)

No	Nilai	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
		F	%	F	%
1	40	2	5,1	-	-
2	45	3	7,7	-	-
3	50	2	5,1	-	-
4	55	10	25,6	1	2,6
5	60	8	20,5	4	10,3
6	65	7	17,9	7	17,9
7	70	4	10,3	7	17,9
8	75	2	5,1	11	28,2
9	80	1	2,6	6	15,4
10	85	-	-	3	7,7
Jumlah		39	100,00	39	100,00

Tabel 6. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen (X IPS 5)

No	Nilai	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
		F	%	F	%
1	35	2	5,1	-	-
2	40	4	10,3	1	2,6
3	45	4	10,3	2	5,3
4	50	4	10,3	1	2,6
5	55	8	20,5	6	15,8
6	60	4	10,3	4	10,5
7	65	4	10,3	5	13,2
8	70	4	10,3	4	10,5
9	75	4	10,3	8	21,1
10	80	-	-	5	13,2
11	85	-	-	1	2,6
12	90	-	-	1	2,6
Jumlah		39	100,00	39	100,00

Hasil *Pretest* dan *Posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen pada tabel 5 dan tabel 6 menunjukkan adanya peningkatan yang didapat siswa setelah tes, hal ini menunjukkan kegiatan pembelajaran mempunyai peningkatan nilai yang sebelumnya saat *Pretest* nilai rata-rata pada kelas kontrol (X IPS 4) yaitu 59,23 dan pada saat *Posttest* nilai rata-rata pada kelas kontrol (X IPS 4) 71,79 sedangkan pada kelas eksperimen nilai rata-rata *Pretest* yaitu 56,05 dan pada saat *Posttest* nilai rata-rata yaitu 66,57. Data pada tabel 5 dan 6 menunjukkan model pembelajaran *Blended Learning* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif pada siswa dari *Pretest* ke *Posttest*. Uji hipotesis didalam penelitian ini menggunakan uji-t yaitu menguji perbedaan rata-rata dua kelompok yang saling bebas.

Hipotesis dalam variabel penelitian ini yaitu pengambilan keputusan berdasarkan perbandingan nilai t hitung dengan t tabel dalam Uji *Independent Sample T-Test* ini dapat berpedoman pada dasar keputusan berikut ini :

1. Jika nilai t hitung < t tabel maka H_0 maka H_a ditolak, yang berarti tidak ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara kelompok A dengan kelompok B.
2. Jika nilai t hitung > t tabel maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara kelompok A dengan kelompok B (Jonathan Sarwono, 2015).

Adapun hasil uji hipotesis dengan uji *Independent t-test* variabel hasil belajar kognitif disajikan pada Tabel 7, sebagai berikut :

Tabel 7. Hasil Uji *Independent T-Test* Hasil Belajar Kognitif

<i>t-test for Equality of Means</i>						
T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper

Kognitif	Equal variances assumed	1,893	75	,062	4,197	2,218	-,221	8,615
	Equal variances not assumed	1,885	66,977	,064	4,197	2,227	-,248	8,642

Hasil analisis data ini didapat menggunakan aplikasi *SPSS 25 for Windows* dengan menggunakan uji t (*Independent t-test*) yaitu untuk menguji perbedaan rata-rata dua kelompok. Hasil data pengujian pada tabel 7 menunjukkan bahwa hasil *output* dari tabel “*Independent Sample Test*” diketahui $t_{hitung} = 1,893 > t_{tabel} 1,668$. Data tersebut disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti model pembelajaran *Blended Learning* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar kognitif pada mata pelajaran geografi siswa kelas X di SMAN 4 Banjarmasin.

4. Kesimpulan

Penelitian ini dilakukan di SMAN 4 Banjarmasin yang terkena dampak pandemi Covid-19 sehingga pembelajaran sebelum adanya pandemi Covid-19 dilakukan pembelajaran secara tatap muka ketika pandemi Covid-19 menyebar mempengaruhi pendidikan sehingga menggunakan model *Blended Learning*. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dari uji hipotesis *Blended Learning* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas X SMAN 4 Banjarmasin didapatkan kesimpulan yaitu terdapat pengaruh yang signifikan terhadap model pembelajaran *Blended Learning* terhadap hasil belajar kognitif geografi siswa kelas X di SMAN 4 Banjarmasin. Hasil uji hipotesis perbandingan t_{hitung} dengan t_{tabel} yaitu $t_{hitung} = 1,893 > t_{tabel} 1,668$.

Bagi Pendidik SMAN 4 Banjarmasin dapat lebih meningkatkan lagi keterampilan dalam penggunaan model pembelajaran *Blended Learning* karena model tersebut merupakan pembaharuan di dalam dunia pendidikan yang menggabungkan inovasi teknologi dan pembelajaran tradisional. Guru dapat selalu memberikan motivasi kepada peserta didik untuk tetap semangat belajar dalam situasi dan kondisi apapun. Perlu adanya kerjasama pendidik dan orang tua siswa untuk melakukan evaluasi secara rutin untuk mencapai hasil pembelajaran yang lebih baik lagi kedepannya.

5. Referensi

- Ahmadi, R. (2016). *Pengantar Pendidikan: Asas Dan Filsafat Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Amin, A. K. (2017). Kajian konseptual model pembelajaran blended learning berbasis web untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar. *Jurnal Pendidikan Utama*, 4(2), 51-64.
- Asmuni, A. (2020). Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 dan Solusi Pemecahannya. *Jurnal Paedagogy*, 7(4), 281-288.)

- Dwiyo, W. D. (2019). *Pembelajaran Berbasis Blended Learning*. Depok : Raja Grafindo.
- Fathullah S.A.Z. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning berbasis Google Classroom terhadap Hasil Belajar dan Kreativitas Belajar Geografi Siswa Kelas X SMAN 11 Banjarmasin. Tesis, Universitas Lambung Mangkurat.
- Sarwono. J. (2015). *Rumus-rumus Populer dalam SPSS 22 untuk Riset Skripsi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Junita, A. (2020). Blended Learning Dan Kompetensi Guru. *Blended learning: suatu panduan*, Solok: Insan Cendekia Mandiri.
- Lubis, M. (2020). Peran Guru Pada Era Pendidikan 4.0. *EDUKA: Jurnal Pendidikan, Hukum, Dan Bisnis*, 4(2).
- Maya, Y. (2020). Penggunaan blended learning pada pembelajaran era industri 4.0. *Bahasastra: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(2), 31-38.
- Muchtar, D., & Suryani, A. (2019). Pendidikan karakter menurut kemendikbud. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 3(2), 50-57.
- Ningtiyas, P. W., & Surjanti, J. (2021). Pengaruh Motivasi Belajar dan Kemandirian Belajar Peserta Didik Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Pada Pembelajaran Daring Dimasa Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1660-1668.
- Neolaka, I. A., & Neolaka, G. A. A. (2017). *Landasan Pendidikan Dasar Pengenalan Diri Sendiri Menuju Perubahan Hidup: Edisi Pertama*. Kencana. Depok: Kencana.
- Parnawi, A. (2019). *Psikologi belajar*. Sleman: Deepublish.
- Purnama, M. N. A. (2020). Blended Learning Sebagai Sarana Optimalisasi Pembelajaran Daring Di Era New Normal. *SCAFFOLDING: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*, 2(02), 106-121.)
- Ratnanenci, C. (2021). Korelasi Dampak Covid-19 Dengan Era Society 5.0 di Bidang Pendidikan. *JDMF (Jurnal Dinamika Manajemen Pendidikan)*, 6(1), 1-6.
- Syahputra, E. (2020). *Snowball Throwing Tingkatkan Hasil Belajar. Cet. I*. Sukabumi: Haura Publishing.
- Triwiyanto, T. (2021). *Pengantar pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno, H. B. (2014). *Model pembelajaran menciptakan proses belajar mengajar kreatif dan efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yuliati, Y., & Saputra, D. S. (2020). Membangun kemandirian belajar mahasiswa melalui Blended Learning di masa pandemi covid-19. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 3(1), 142-149.