

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* DIDUKUNG *E-LEARNING (EDMODO, SCHOOLGY)* DAN MOTIVASI BERPRESTASI TERHADAP KOMPETENSI SISWA PADA MATA PELAJARAN INSTALASI MOTOR LISTRIK DI SMK PGRI 1 SURABAYA

Annisa Risqi Ramadan

S1 Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
annisaramadan@mhs.unesa.ac.id

Ismet Basuki

Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
ismetbasuki@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menganalisis perbedaan kompetensi pengetahuan pada mata pelajaran instalasi motor listrik antara siswa yang belajar dengan model *blended learning* didukung *e-learning* berbasis *edmodo* dan *schoology*; (2) menganalisis perbedaan kompetensi pengetahuan siswa dengan motivasi berprestasi tinggi dibanding siswa dengan motivasi berprestasi rendah yang belajar dengan model *blended learning* pada mata pelajaran instalasi motor listrik; dan (3) menganalisis interaksi antara penerapan model *blended learning* didukung *e-learning (edmodo, schoology)* dan motivasi berprestasi terhadap kompetensi pengetahuan siswa pada mata pelajaran instalasi motor listrik.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen semu. Penelitian ini dilakukan dengan desain faktorial 2 X 2 menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan menggunakan teknik analisis statistik yaitu *Analisis of Varians (Anova)* dua jalur setelah memenuhi syarat uji normalitas dan homogenitas untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *blended learning* didukung *e-learning (edmodo, schoology)* dan motivasi berprestasi terhadap kompetensi siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) kompetensi pengetahuan siswa yang mengikuti model *blended learning* didukung *e-learning schoology*, lebih tinggi secara signifikan dibanding dengan kompetensi pengetahuan siswa yang mengikuti model *blended learning* didukung *e-learning edmodo* pada mata pelajaran instalasi motor listrik; (2) kompetensi pengetahuan siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi, lebih tinggi secara signifikan dibanding kompetensi pengetahuan siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah yang belajar dengan model *blended learning* pada mata pelajaran instalasi motor listrik; dan (3) terdapat interaksi antara penerapan model *blended learning* yang didukung *e-learning (edmodo, schoology)* dan motivasi berprestasi terhadap kompetensi pengetahuan siswa pada mata pelajaran instalasi motor listrik.

Kata kunci: *Blended learning, edmodo, schoology, motivasi berprestasi, kompetensi pengetahuan.*

Abstract

The purpose of this research were to: (1) analyzing the differences in knowledge competence subjects on installation of electric motor between students learning with blended learning model supported by e-learning edmodo and schoology; (2) analyzing the difference in knowledge competence with high achievement motivation compared to students with low achievement motivation which learning with blended learning model subjects on installation of electric motor; and (3) analyzing the interaction between the application of blended learning model supported by e-learning (edmodo, schoology) and achievement motivation toward students' knowledge competence subjects on installation of electric motor.

The research was carried out by quasi experimental method. This research was conducted with 2 x 2 factorial design using experimental and control group with purposive sampling analysis technique that is *Analisis of Variance (Anova)* two lines one eligible normality and homogeneity test to determine the effect of blended learning model supported by e-learning (edmodo, schoology) and achievement motivation to students competence.

The results showed that: (1) knowledge competence of students learning with blended learning model supported by e-learning schoology, significantly higher than the knowledge competence of students learning with blended learning model supported e-learning edmodo both subjects on installation of electric motor; (2) knowledge competence of students who have high achievement motivation, significantly higher than the knowledge competence of students who have low achievement motivation learning with blended learning model subjects on installation of electric motor; and (3) there is an interaction between the application of blended learning model supported by e-learning (edmodo, schoology) and achievement motivation toward students' knowledge competence subjects on installation of electric motor.

Keywords: *Blended learning, edmodo, schoology, achievement motivation, knowledge competence.*

PENDAHULUAN

Salah satu lembaga pendidikan formal yang diharapkan mampu melaksanakan tujuan pendidikan nasional adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Salah satu lembaga pendidikan formal tersebut adalah SMK PGRI 1 Surabaya yang memiliki bidang keahlian teknik instalasi tenaga listrik. Mata pelajaran yang mendukung bidang keahlian ini adalah Instalasi Motor Listrik (IML). Di era globalisasi saat ini banyak sekali teknologi yang dapat digunakan sebagai pendukung pembelajaran dalam proses pembelajaran di sekolah, sumber belajar seperti media komunikasi dan internet menambah pengalaman belajar bagi siswa agar terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan teknologi informasi berupa perangkat komputer, *smartphone* dan internet sebagai sumber belajar sudah selayaknya diterapkan di sekolah khususnya SMK.

Sebaiknya proses belajar mengajar tidak lagi dimonopoli oleh kehadiran guru, namun siswa juga dapat belajar dimana saja, kapan saja, dengan siapa saja sesuai dengan minat dan gaya belajar masing masing (Sanjaya, 2012). Untuk mengatasi masalah tersebut maka diperlukan model pembelajaran serta media pembelajaran yang tepat, menarik dan mudah diakses oleh siswa.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan kompetensi siswa yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *blended learning*, karena model ini merupakan perpaduan antara pembelajaran tatap muka atau *face to face* dan pembelajaran secara *online*. Model pembelajaran *blended learning* akan memudahkan siswa dalam belajar karena di samping mendapat ilmu di kelas, siswa juga bisa mendapat ilmu di luar jam pelajaran yang dapat diakses kapanpun tanpa mengenal waktu melalui internet.

Selain faktor kurang tepatnya dalam pemilihan model pembelajaran yang diterapkan oleh guru, motivasi juga mempengaruhi kompetensi siswa. Sardiman (2014) berpendapat motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Adanya prestasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Dengan kata lain, dengan adanya usaha yang tekun dan terutama dari adanya motivasi, maka seseorang yang belajar itu akan dapat melahirkan prestasi yang baik.

Berkaitan dengan uraian di atas, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Blended Learning* Didukung *E-Learning* (*Edmodo*, *Schoology*) dan Motivasi Berprestasi terhadap Kompetensi Siswa pada Mata Pelajaran IML di SMK PGRI 1 Surabaya” yang mana penelitian ini bisa digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi guru-guru SMK untuk menggunakan model pembelajaran yang lebih efektif.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis: (1) perbedaan kompetensi pengetahuan pada mata pelajaran IML antara siswa yang belajar dengan model pembelajaran *blended learning* yang didukung *e-learning* berbasis *edmodo* dan *schoology*; (2) perbedaan kompetensi pengetahuan siswa pada mata pelajaran IML yang belajar dengan model pembelajaran *blended learning* pada siswa dengan motivasi berprestasi tinggi dibanding siswa dengan motivasi berprestasi rendah; dan (3) interaksi antara penerapan model pembelajaran *blended learning* yang didukung *e-learning* (*edmodo*, *schoology*) dan motivasi berprestasi terhadap kompetensi pengetahuan siswa pada mata pelajaran IML.

Husamah (2014) berpendapat bahwa *blended learning* adalah pembelajaran yang menggabungkan antara ciri-ciri terbaik pembelajaran tradisional atau tatap muka di kelas dan ciri-ciri terbaik pembelajaran secara *online* untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa. Sintaks model pembelajaran *blended learning* antara lain: (1) *presenting information*; (2) *guiding the learner*; (3) *practising*; dan (4) *assessing learning*.

Pelaksanaan model pembelajaran *blended learning* pada mata pelajaran IML didukung *e-learning* berbasis *edmodo* dan *schoology* yang merupakan sistem manajemen pembelajaran atau *Learning Managemen System* (LMS) yang didukung oleh jasa teknologi internet melalui komputer atau *handphone* yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik yang materinya sudah dirancang dan diprogram sedemikian rupa.

Menurut Nur (2008) satu jenis motivasi paling tinggi dalam psikologi pendidikan adalah motivasi berprestasi atau *achievement motivation* kecenderungan berupaya sampai berhasil dan memilih kegiatan yang mengarah pada tujuan dan mengarah pada keberhasilan dan apabila mereka gagal, mereka akan melipatgandakan upaya mereka sampai mereka benar-benar berhasil.

Rumiani (2006) menyatakan bahwa motivasi berprestasi adalah dorongan yang menggerakkan individu untuk meraih kesuksesan dengan standar tertentu dan berusaha untuk lebih unggul dari orang lain dan mampu untuk mengatasi segala rintangan yang menghambat pencapaian tujuan. Indikator motivasi berprestasi antara lain: (1) keinginan mencapai hasil yang optimal; (2) keuletan dalam berusaha; dan (3) keinginan untuk meningkatkan pengetahuan.

Indikator kompetensi pengetahuan IML antara lain: (1) menganalisis fungsi komponen kendali motor; (2) menentukan komponen yang dipakai dalam merangkai rangkaian kendali motor; (3) menafsirkan kesalahan yang terjadi pada rangkaian; (4) memprediksi rangkaian kontrol; (5) memutuskan komponen yang dapat melengkapi rangkaian; dan (6) merancang rangkaian daya.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan desain penelitian faktorial 2x2. Penelitian dilaksanakan di kelas XI TITL SMK PGRI 1 Surabaya pada semester genap tahun ajaran 2017/2018. Subyek penelitian siswa kelas XI TITL 1 dan XI TITL 2.

Variabel bebas adalah model pembelajaran *blended learning* yang dikategorikan menjadi model pembelajaran *blended learning* didukung *e-learning* berbasis *edmodo* yang selanjutnya disingkat menjadi MPBLEdm dan model pembelajaran *blended learning* didukung *e-learning* berbasis *schoology* yang selanjutnya disingkat menjadi MPBLSch. Variabel moderator adalah motivasi berprestasi yang dikategorikan menjadi motivasi berprestasi tinggi dan rendah. Variabel terikat adalah kompetensi pengetahuan IML. Variabel kontrol adalah: (1) faktor sejarah; (2) proses kematangan; (3) proses *testing*; (4) seleksi subyek; (5) instrumen pengukuran; (6) kemunduran statistik; dan (7) mortalitas eksperimental.

Teknik pengumpulan data menggunakan: (1) validasi untuk pengambilan data pada kevalidan perangkat pembelajaran yaitu RPP dan LKS; (2) angket untuk pengambilan data motivasi berprestasi menggunakan lembar angket motivasi berprestasi; dan (3) tes tulis untuk mengukur kompetensi pengetahuan siswa setelah diberi materi IML menggunakan instrumen tes kompetensi pengetahuan IML. Pengujian validitas antara lain: (1) validitas muka; (2) validitas konstruk; (3) validitas isi; dan (4) validitas butir. Pengujian validitas dan reliabilitas ini menggunakan Anates dan *software* SPSS.

Teknik analisis data meliputi: (1) metode analisis data meliputi analisis deskriptif dan statistik dari skor kompetensi pengetahuan IML; (2) uji persyaratan meliputi uji normalitas dan uji homogenitas variansi. Uji normalitas menggunakan uji *Kolmogorof Smirnof*, sedangkan uji homogenitas variansi menggunakan uji *Levene*. Kriteria pengujian signifikansi lebih besar dari 5% ($\text{sig} > 0,050$) maka data kompetensi pengetahuan IML siswa dikatakan berdistribusi normal; dan (3) uji hipotesis menggunakan anava dua jalur.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi data yang dijabarkan dari hasil penelitian meliputi perolehan skor *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa, antara siswa yang belajar dengan MPBLEdm dan MPBLSch tidak jauh berbeda dan skor *post-test* untuk kompetensi pengetahuan IML. Data skor *pre-test* kompetensi pengetahuan IML antara lain: (1) skor *pre-test* siswa yang mengikuti MPBLEdm diperoleh skor terendah sebesar 33,330 dan skor tertinggi sebesar 80,000 sebagai skor rata-rata yaitu 60,104; dan (2) skor *pre-test* siswa yang mengikuti MPBLSch diperoleh skor terendah

adalah sebesar 36,670 dan skor tertinggi sebesar 83,330 sebagai skor rata-rata yaitu 61,249. Dari data skor *pre-test* menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa yang belajar dengan MPBLEdm dan MPBLSch dalam kondisi yang tidak jauh berbeda atau seimbang.

Data skor *post-test* kompetensi pengetahuan IML antara lain: (1) skor kompetensi pengetahuan IML siswa yang belajar dengan MPBLEdm diperoleh skor terendah sebesar 73,330 dan skor tertinggi sebesar 96,670 sebagai skor rata-rata sebesar 82,396; (2) skor kompetensi pengetahuan IML siswa yang belajar dengan MPBLSch diperoleh skor terendah sebesar 76,670 dan skor tertinggi sebesar 100,000 sebagai skor rata-rata sebesar 86,145; (3) skor kompetensi pengetahuan IML kelompok motivasi berprestasi tinggi diperoleh skor terendah sebesar 73,330 dan skor tertinggi sebesar 100,000 sebagai skor rata-rata sebesar 85,833; (4) skor kompetensi pengetahuan IML kelompok motivasi berprestasi rendah diperoleh skor terendah sebesar 73,330 dan skor tertinggi sebesar 96,670 sebagai skor rata-rata sebesar 82,708; (5) skor kompetensi pengetahuan IML siswa yang belajar dengan MPBLEdm kelompok motivasi berprestasi tinggi diperoleh skor terendah sebesar 73,330 dan skor tertinggi sebesar 93,330 sebagai skor rata-rata sebesar 81,875; (6) skor kompetensi pengetahuan IML siswa yang belajar dengan MPBLSch kelompok motivasi berprestasi tinggi diperoleh skor terendah sebesar 80,000 dan skor tertinggi sebesar 100,000 sebagai skor rata-rata sebesar 89,791; (7) skor kompetensi pengetahuan IML siswa yang belajar dengan MPBLEdm kelompok motivasi berprestasi rendah diperoleh skor terendah sebesar 73,330 dan skor tertinggi sebesar 96,670 sebagai skor rata-rata sebesar 82,917; dan (8) skor kompetensi pengetahuan IML siswa yang MPBLSch kelompok motivasi berprestasi rendah diperoleh skor terendah sebesar 76,670 dan skor tertinggi sebesar 86,670 sebagai skor rata-rata sebesar 82,500.

Uji persyaratan menggunakan pengujian normalitas dan homogenitas variansi. Pengujian normalitas diperoleh hasil *output* SPSS skor kompetensi pengetahuan IML diketahui bahwa nilai *Kolmogorof Smirnov* pada tiap-tiap kelompok adalah 0,176; 0,051; 0,153; 0,052; 0,054; 0,200; 0,116; dan 0,052 menunjukkan kedelapan kelompok pengujian memiliki nilai signifikansi $> 0,050$ dapat disimpulkan bahwa skor kompetensi pengetahuan IML pada masing-masing kelompok pengujian berdistribusi normal.

Lebih lanjut pengujian homogenitas variansi diperoleh hasil *output* SPSS skor kompetensi pengetahuan IML siswa diketahui bahwa nilai pada tiap-tiap kelompok adalah 0,253; 0,251; dan 0,253 ketiga kelompok pengujian memiliki variansi nilai signifikan $> 0,050$ maka dapat disimpulkan bahwa semua skor kompetensi pengetahuan

IML pada masing-masing kelompok pengujian memiliki variansi yang sama atau homogen.

Setelah melakukan uji persyaratan dan diketahui bahwa data berdistribusi normal serta mempunyai variansi yang homogen, dilanjutkan melakukan uji hipotesis menggunakan uji anava dua jalur. Pengujian ini memperhatikan *output* SPSS berupa nilai signifikansi 0,050. Jika nilai $\text{sig} < 0,050$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Hasil uji hipotesis kompetensi pengetahuan IML siswa dapat disajikan pada Tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Uji Analisis Hipotesis Kompetensi Pengetahuan IML

Tests of Between-Subjects Effects					
Dependent Variable: Kompetensi Pengetahuan					
Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	658,935 ^a	3	219,645	6,992	0,000
Intercept	454505,189	1	454505,189	14467,445	0,000
ModPem	224,900	1	224,900	7,159	0,010
MotBer	156,229	1	156,229	4,973	0,029
ModPem * MotBer	277,806	1	277,806	8,843	0,004
Error	1884,943	60	31,416		
Total	457049,067	64			
Corrected Total	2543,878	63			

a. R Squared = ,259 (Adjusted R Squared = ,222)

Tabel 2. Hasil Pengujian Mean Kompetensi Pengetahuan IML

Descriptive Statistics				
Dependent Variable: Kompetensi Pengetahuan				
Model Pembelajaran	Motivasi Berprestasi	Mean	Std. Deviation	N
Edmodo	Tinggi	81,875	7,401	16
	Rendah	82,917	5,693	16
	Total	82,396	6,516	32
Schoolology	Tinggi	89,791	5,230	16
	Rendah	82,500	3,333	16
	Total	86,145	5,686	32
Total	Tinggi	85,833	7,477	32
	Rendah	82,708	4,594	32
	Total	84,271	6,354	64

Pengujian hipotesis pertama adalah menguji perbedaan kompetensi pengetahuan IML siswa yang mengikuti MPBLEdm dan MPBLSch. Rumusan hipotesis sebagai berikut.

$$H_0 : \mu_{\text{MPBLEdm}} = \mu_{\text{MPBLSch}}$$

$$H_1 : \mu_{\text{MPBLEdm}} \neq \mu_{\text{MPBLSch}}$$

Hasil uji hipotesis pada Tabel 1, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,010 maka $0,010 < 0,050$ maka terima H_1 dan hasil pengujian *mean* kompetensi pengetahuan IML pada Tabel 2 menunjukkan skor *mean* MPBLSch sebesar 86,145 lebih tinggi dibandingkan dengan

MPBLEdm sebesar 82,396. Dengan demikian dapat disimpulkan, bahwa terdapat perbedaan kompetensi pengetahuan siswa yang mengikuti MPBLSch lebih tinggi secara signifikan dibandingkan siswa yang mengikuti MPBLEdm pada mata pelajaran IML.

Model pembelajaran *blended learning* didukung *e-learning schoology* mampu mengembangkan kedisiplinan siswa yakni saat *online* pada *e-learning schoology*, siswa tidak terlambat dalam diskusi *online* karena terdapat absensi yang harus dilakukan siswa sebelum mengerjakan kuis dan mengerjakan kuis sesuai waktu yang telah disepakati. Selain itu, model pembelajaran *blended learning* didukung *e-learning schoology* juga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam bertanya dan menjawab pertanyaan secara aktif. Selain itu, *e-learning schoology* memiliki banyak kelebihan dibandingkan dengan *e-learning edmodo* yaitu dalam *schoology* mencakup lebih banyak fungsi-fungsi yang mendukung untuk pembelajaran *online* atau *e-learning* dan juga memiliki tampilan yang lebih *user friendly*. Memberi kemudahan berkomunikasi dan berkolaborasi antara guru dan siswa dalam pembelajaran dengan dapat berbagi konten berupa teks, gambar, *link*, video maupun audio.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sandi (2012) yang berjudul, "Pengaruh *Blended Learning* terhadap Hasil Belajar Kimia Ditinjau dari Kemandirian Siswa" yang menemukan bahwa rata-rata kompetensi siswa pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *blended learning* berbasis *schoology* sebesar 85,4 lebih baik daripada rata-rata kompetensi siswa pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *blended learning* berbasis *edmodo* sebesar 72,9 artinya model pembelajaran *blended learning* berbasis *schoology* dapat meningkatkan kompetensi siswa.

Hasil penelitian ini juga tidak jauh berbeda dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Murni (2016) berjudul "Pengaruh *E-Learning* Berbasis *Schoology* terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Materi Perangkat Keras Jaringan Kelas X TKJ 2 pada SMK Negeri 3 Buduran Sidoarjo". Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai *P-value* 0,000 yang berarti lebih kecil dari 0,05 maka tidak ada pengaruh signifikan yang positif antara *e-learning* berbasis *schoology* terhadap hasil belajar siswa dan ada pengaruh signifikan dan positif antara *e-learning* berbasis *schoology* terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Diani (2015) berjudul "Pengaruh Pembelajaran Berbantu *E-Learning Schoology* pada Materi Perbandingan Trigonometri kelas X TPMI SMK Ma'arif 4 Kebumen tahun Pelajaran 2014/2015". Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa *e-learning schoology* yang terdapat *power point* di dalamnya pada materi perbandingan trigonometri

menghasilkan prestasi belajar matematika yang lebih baik daripada penggunaan alat peraga papan kuadran trigonometri.

Pengujian hipotesis kedua adalah menguji perbedaan kompetensi pengetahuan IML siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi dan siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah. Rumusan hipotesis sebagai berikut.

$$H_0 : \mu_{MBtinggi} = \mu_{MBrendah}$$

$$H_1 : \mu_{MBtinggi} \neq \mu_{MBrendah}$$

Hasil uji hipotesis pada Tabel 1, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,029 maka $0,029 < 0,050$ maka terima H_1 dan hasil pengujian *mean* kompetensi pengetahuan IML pada Tabel 2 menunjukkan skor *mean* siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi sebesar 85,833 sedangkan skor *mean* siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah sebesar 82,708. Dengan demikian dapat disimpulkan, bahwa terdapat perbedaan kompetensi pengetahuan siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi, lebih tinggi secara signifikan dibanding siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah pada mata pelajaran IML.

Motivasi memiliki peranan penting dalam pembelajaran, baik dalam proses maupun pencapaian hasil. Seorang siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi pada umumnya mampu meraih keberhasilan dalam proses maupun hasil belajarnya. Motivasi berprestasi siswa di sekolah terwujud dalam daya penggerak siswa untuk mengusahakan kemajuan dalam belajar dan mengejar taraf prestasi maksimal dengan cara meningkatkan kemampuannya melalui proses belajar dan menuntut pertanggungjawaban dari diri sendiri mengenai prestasi yang telah dicapainya.

Siswa dengan motivasi berprestasi tinggi akan berusaha keras dengan kemampuannya untuk mencapai tujuan prestasi yang diinginkan. Jika prestasi yang ditetapkan telah tercapai dengan sukses, maka kedepannya motivasi berprestasi tersebut akan meningkat. Sedangkan untuk siswa dengan motivasi berprestasi rendah umumnya tidak begitu antusias/kurang bekerja keras untuk mewujudkan prestasinya sehingga prestasi yang dicapai tidak begitu maksimal.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Suprpto (2015) yang berjudul “Pengaruh Model pembelajaran Kontekstual, Pembelajaran Langsung dan Motivasi Berprestasi terhadap Hasil Belajar Kognitif” yang menyimpulkan ada perbedaan hasil belajar kognitif yang signifikan antara siswa dengan motivasi berprestasi tinggi dan siswa dengan motivasi berprestasi rendah.

Senada dengan penelitian Sindu (2013) yang berjudul “Pengaruh Model pembelajaran *E-Learning*

Berbasis Masalah dan Motivasi Berprestasi terhadap Hasil Belajar KKPI Siswa Kelas X di SMK Negeri 2 Singaraja” yang menyimpulkan terdapat perbedaan hasil belajar KKPI antara siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi dan siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan Nalin (2014) dalam penelitiannya dengan judul “*A Perspective on Blended Learning Approach Through Course Management System: Thailand’s Case Study*” yang menyimpulkan bahwa pada course management system (CMS) memudahkan siswa untuk mengakses materi kapan saja dari dalam dan luar kelas. Studi ini menganalisis perspektif siswa dan guru tentang CMS. *Blended learning* membahas manfaat dan tantangan CMS, sasarannya untuk menunjukkan perbedaan kelas tradisional dengan *blended learning*. Hasilnya menggambarkan perspektif positif baik dari siswa maupun guru setelah diterapkan model pembelajaran *blended learning*.

Penelitian ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Cahyono (2014) berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa ditinjau dari Motivasi Berprestasi pada Mata Pelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik”, menemukan nilai *P-value* uji anava untuk hasil belajar kognitif sebesar 0,000 maka hasil belajar siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi lebih baik dibandingkan model pembelajaran langsung.

Pengujian hipotesis ketiga adalah menguji ada tidaknya interaksi antara penerapan model *blended learning* yang didukung *e-learning* (*edmodo*, *schoolology*) dan motivasi berprestasi terhadap kompetensi pengetahuan IML. Rumusan hipotesis sebagai berikut.

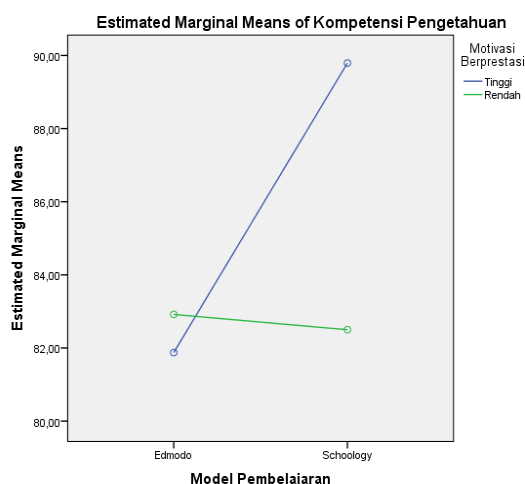
$$H_0 : \text{Tidak terdapat interaksi antara penerapan model pembelajaran dan motivasi berprestasi terhadap kompetensi pengetahuan IML}$$

$$H_1 : \text{Terdapat interaksi antara penerapan model pembelajaran dan motivasi berprestasi terhadap kompetensi pengetahuan IML}$$

Hasil uji hipotesis pada Tabel 1, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,004 maka $0,004 < 0,050$ maka terima H_1 dan hasil pengujian *mean* kompetensi pengetahuan IML pada Tabel 2 menunjukkan skor *mean* siswa bermotivasi berprestasi tinggi yang belajar dengan MPBLSch sebesar 89,791 dan siswa bermotivasi berprestasi tinggi yang belajar dengan MPBLEdm sebesar 81,875. Sedangkan skor *mean* kompetensi pengetahuan IML siswa bermotivasi berprestasi rendah yang belajar dengan MPBLSch sebesar 82,500 dan siswa bermotivasi berprestasi rendah yang belajar dengan MPBLEdm sebesar 82,917.

Dari kedua kondisi di atas menggambarkan sebuah hubungan interaksi yang saling mempengaruhi antara

model pembelajaran dan motivasi berprestasi terhadap kompetensi pengetahuan IML siswa. Interaksi penggunaan model pembelajaran dan motivasi berprestasi yang berbeda terhadap kompetensi pengetahuan IML siswa dapat dilihat pada Gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1. Pola Interaksi Penggunaan Model Blended Learning (Edmodo, Schoology) dan Motivasi Berprestasi terhadap Kompetensi Pengetahuan IML

Lebih lanjut plot menunjukkan adanya interaksi antara penerapan model pembelajaran *blended learning* yang didukung *e-learning* (*edmodo*, *schoology*) dan motivasi berprestasi terhadap kompetensi pengetahuan IML. Maka dapat disimpulkan bahwa untuk hasil kompetensi pengetahuan IML siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi lebih cocok jika dalam pembelajaran menggunakan MPBLSch dibuktikan dengan plot menunjukkan lebih tinggi jika dibandingkan MPBLEdm.

Model pembelajaran *blended learning* yang didukung *e-learning* (*edmodo* dan *schoology*) menekankan pada pembelajaran konvensional yang dibantu dengan pembelajaran secara *e-learning* maka siswa dapat mengulang kembali materi pembelajarannya sehingga siswa lebih memahami materi pelajaran IML. Selain itu siswa lebih termotivasi untuk belajar karena siswa dapat berdiskusi dengan temannya maupun dengan guru tentang materi IML.

Ketika guru memberi beberapa soal kepada siswa untuk mengukur keahaman siswa terhadap materi IML melalui *e-learning edmodo* dan *schoology*. Bagi siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi, dia akan secepat dan sebaik mungkin menyelesaikan soal-soal yang diberikan karena selalu terdapat batas waktu yang telah ditentukan oleh guru. Sedangkan bagi siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah akan merasa tidak bisa dan malas untuk menyelesaikan soal-soal tersebut dikarenakan kurangnya minat untuk mencari tahu. Oleh karena itu pembelajaran model *blended learning* didukung

media *e-learning* disertai motivasi berprestasi tinggi akan lebih memudahkan siswa dalam belajar dan berinteraksi dengan baik terhadap temannya sehingga kompetensi akan tercapai.

Siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi mencapai kompetensi tinggi ketika menerapkan MPBLSch. Hal ini terjadi karena penerapan MPBLSch memberikan banyak fasilitas yang memudahkan siswa dalam belajar. Seperti tampilan soal pada kuisnya dapat ditambahkan efek tebal (*bold*) ataupun miring (*italic*). Jika menyisipkan gambar pada soal, siswa tidak perlu repot untuk meng-*click* gambar supaya gambar dapat dilihat yang akan mengganggu konsentrasi siswa karena sisipan gambar dapat dilihat langsung bersamaan perintah soalnya. Selain itu *schoology* terintegrasi dengan media sosial *facebook* dan *twitter* yang biasa dimanfaatkan siswa dalam berinteraksi sosial secara *online*. Sehingga setiap siswa membuka akun *facebook* atau *twitter*-nya dapat memantau aktivitas pembelajaran pada situs *schoology*.

Sebaliknya siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi ketika menerapkan MPBLEdm kompetensi yang dicapai rendah. Hal ini disebabkan karena dalam *e-learning edmodo* tidak banyak fasilitas pendukung belajar siswa. Seperti tampilan soal pada kuis yang tidak menarik. Ketika ada gambar pada soal, siswa harus meng-*click* gambar supaya gambar dapat dilihat yang akan mengganggu konsentrasi siswa.

Pada kelompok siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah ketika menerapkan MPBLSch akan mencapai kompetensi yang rendah. Hal ini disebabkan siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah kesusahan dalam mengerjakan tugas atau kuis yang diberikan oleh guru. Karena kuis pada *e-learning schoology* memiliki waktu atau durasi pengerjaan yang akan hilang ketika siswa tidak mengerjakan kuis itu pada waktu yang telah ditentukan.

Sebaliknya siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah ketika menerapkan MPBLEdm kemungkinan kompetensi yang dicapai tinggi. Hal ini terjadi karena dengan menerapkan MPBLEdm siswa akan semanya mengerjakan tugas atau kuis, karena kuis pada *edmodo* tidak akan hilang ketika batas waktu yang telah ditentukan itu habis. Siswa masih bisa mengerjakan diluar waktu yang telah ditentukan, namun dengan konsekuensi terdapat tulisan terlambat pada kuis yang dikerjakan.

Interaksi antara kedua variabel bebas yaitu pengaruh yang berbeda dari salah satu di antara kedua variabel pada tingkatan yang berbeda dari variabel lainnya. Efek interaksi merupakan suatu efek yang diakibatkan oleh variabel bebas yaitu model pembelajaran *blended learning* didukung *e-learning* (*edmodo*, *schoology*) dengan mempertimbangkan kehadiran variabel moderator yaitu motivasi berprestasi.

Hasil penelitian di atas sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kholifah (2016) yang berjudul “Pengaruh Model pembelajaran *Blended Learning* terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI TEI pada Mata Pelajaran Komunikasi Data dan *Interface* di SMK Negeri 1 Jetis Mojokerto” yang menyimpulkan bahwa model pembelajaran *blended learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan prestasi belajar terutama bagi siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi.

Senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Nastiti (2016) yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran Bauran (*Blended Learning*) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Relasi dan Fungsi” yang menyimpulkan bahwa pembelajaran *blended learning* dapat hasil belajar siswa pada pelajaran matematika terutama bagi siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi.

Hasil penelitian ini juga tidak jauh berbeda dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Efendi (2017) yang berjudul “*E-learning* Berbasis *Schoology* dan *Edmodo*: Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMK” yang menyimpulkan adanya perbedaan tingkat motivasi belajar mata pelajaran Simulasi Digital antara *e-learning* berbasis *schoology* dan *edmodo*. Penggunaan metode *e-learning* berbasis *schoology* diperoleh nilai rata-rata lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang menggunakan *e-learning* berbasis *edmodo*. Tingkat motivasi siswa yang menggunakan *e-learning* berbasis *schoology* dan *edmodo* tergolong dalam kategori motivasi sedang. Namun pada kelas yang menggunakan *e-learning* berbasis *schoology* memiliki motivasi yang lebih tinggi dibanding dengan kelas yang menggunakan *edmodo*.

Hasil penelitian ini sejalan juga dengan Almasaied (2014) yang berjudul “*The Effect of Using Blended Learning Strategy on Achievement and Attitudes in Teaching Science Among 9 th Grade Students*”. Pada penelitian ini dikemukakan bahwa *blended learning* merupakan metode yang efektif dalam mata pelajaran sains dan memberikan dampak secara positif dalam kinerja siswa mata pelajaran lainnya. *Blended learning* dengan memadukan metode *e-learning* dan tradisional untuk prestasi siswa dalam mata pelajaran sains dan dapat meningkatkan keterampilan siswa. Model pembelajaran *blended learning* dapat menghemat waktu bagi guru dan siswa.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kesimpulan antara lain: (1) kompetensi pengetahuan siswa yang belajar dengan MPBLSch, lebih tinggi secara signifikan

dibanding dengan kompetensi pengetahuan siswa yang belajar dengan MPBLEdm pada mata pelajaran IML; (2) kompetensi pengetahuan siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi, lebih tinggi secara signifikan dibanding kompetensi pengetahuan siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah pada mata pelajaran IML; dan (3) terdapat interaksi antara penerapan model pembelajaran *blended learning* yang didukung *e-learning* (*edmodo*, *schoology*) dan motivasi berprestasi terhadap kompetensi pengetahuan pada mata pelajaran instalasi motor listrik.

Saran

Dari kesimpulan yang diperoleh maka peneliti memberikan saran-saran untuk penelitian selanjutnya dapat memperoleh hasil yang lebih baik. Saran dari peneliti antara lain: (1) bagi guru, MPBLSch sangat baik digunakan untuk mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dalam pembelajaran di sekolah; (2) bagi siswa, MPBLSch dapat dijadikan pengalaman dan proses belajar yang menyenangkan baik di sekolah maupun di rumah karena model tersebut dapat mendorong kemampuan siswa untuk selalu belajar dimanapun dan kapanpun itu yang terkait dengan materi pembelajaran; dan (3) bagi peneliti di masa yang akan datang, perlu dilaksanakannya penelitian sejenis lebih lanjut dengan mengambil variabel kontrol yang lebih luas dan cakupan materi yang lebih banyak.

DAFTAR PUSTAKA

- Almasaied, T. F. (2014). The effect of using blended learning strategy on achievement and attitudes in teaching science among 9 th grade students. *European Scientific Journal*, 10(31).
- Cahyono, Agus Tri. (2014). Pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar siswa ditinjau dari motivasi berprestasi pada mata pelajaran dasar dan pengukuran listrik. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 3(3).
- Diani, Tika Ratna Cipta. (2015). Pengaruh pembelajaran berbantu *e-learning schoology* pada materi perbandingan trigonometri kelas X TPMI SMK Ma'arif 4 Kebumen tahun pelajaran 2014/2015. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1).
- Efendi, Agus. (2017). *E-learning* berbasis *schoology* dan *edmodo*: ditinjau dari motivasi dan hasil belajar siswa SMK. *Jurnal Electronics, Informatics, and Vocational Education*, 1(2).
- Husamah. (2014). *Pembelajaran bauran (blended learning)*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Kholifah, Siti Nur. (2016). Pengaruh model pembelajaran *blended learning* terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa kelas XI TEI pada mata pelajaran komunikasi data dan interface di SMK

Negeri 1 Jetis Mojokerto. *Jurnal Teknik Elektro*, 03(05).

- Murni, Cahyasari Kartika. (2016). Pengaruh e-learning berbasis schoology terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam materi perangkat keras jaringan kelas X TKJ 2 pada SMK Negeri 3 Buduran Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Informatika*, 1(1).
- Nalin, S. (2014). A Perspective on Blended Learning Approach Through Course Management System: Thailand's Case Study. *International journal of information and education technology*, 4(2).
- Nastiti, Dinda Wening. (2016). Pengaruh pembelajaran bauran (blended learning) terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi relasi dan fungsi. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(4).
- Nur, Muhammad. (2008). *Pemotivasian siswa untuk belajar*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya-Pusat Sains dan Matematika Sekolah.
- Rumiani. (2006). Prokrastiani akademik ditinjau dari motivasi berprestasi dan stres mahasiswa. *Jurnal Psikologi Universitas Diponegoro*, 3(2).
- Sandi, Partha. (2012). Pengaruh blended learning terhadap hasil belajar kimia ditinjau dari kemandirian siswa. *Jurnal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(3).
- Sanjaya, Wina. (2012). *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sardiman. (2014). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sindu, Partha. (2013). Pengaruh model e-learning berbasis masalah dan motivasi berprestasi terhadap hasil belajar KKPI siswa kelas X di SMK Negeri 2 Singaraja. *Jurnal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 3(2).
- Suprpto, Edy. (2015). Pengaruh model pembelajaran kontekstual, pembelajaran langsung dan motivasi berprestasi terhadap hasil belajar kognitif. *Jurnal Invotec*, 1(11).