

Pengaruh Penggunaan Model *Blended Learning* Berbasis *Microsoft Teams* terhadap Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 3 Bukittinggi

Adinda Rahmi Putri, M. Fakhruddin, Muhammad Hasmi Yanuardi

Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta
e-mail: dndrahmi@gmail.com, fakhruddin1965@gmail.com, mhasmiyanuardi30@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara model *blended learning* berbasis *microsoft teams* dengan minat belajar siswa pada pembelajaran sejarah di SMA Negeri 3 Bukittinggi. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode eksperimen dengan jumlah sampel sebanyak 60 orang yang diambil menggunakan teknik *simple random sampling*. Instrumen yang digunakan berupa angket dengan pilihan jawaban tertutup. Berdasarkan hasil perhitungan uji t tidak berpasangan diperoleh hasil penggunaan model *blended learning* berbasis *microsoft teams* terhadap minat belajar siswa dengan T-hitung > T-tabel ($3,621 > 1,699$) sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan yaitu terdapat pengaruh yang signifikan antara model *blended learning* berbasis *microsoft teams* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran sejarah.

Kata Kunci: *Blended Learning*, Minat Belajar, Pembelajaran Sejarah

Abstract

This study was conducted to find out if there is a significant influence between microsoft teams-based blended learning model and students' interest in learning history at SMA Negeri 3 Bukittinggi. The method used in this study is an experimental method with a sample count of 60 people taken using simple random sampling techniques. The instrument used is a questionnaire with a closed answer option. Based on the results of the calculation of non-paired T-test obtained the results of the use of blended learning model based on microsoft teams to student learning interests with T-count > T-table ($3,621 > 1,699$) so that H_0 rejected and H_1 received at a level of significance 5% ($\alpha = 0.05$). Based on the results of these calculations, it can be concluded that there is a significant influence between the blended learning model based on microsoft teams on students' learning interest in historical learning.

Keywords: *Blended Learning*, *Learning Interests*, *History Learning*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi kehidupan setiap manusia terlebih di era revolusi saat ini. Pendidikan berkembang seiring dengan perubahan zaman. Pada abad 21 ini perubahan terjadi begitu cepat, salah satunya yang terjadi dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Ilmu pengetahuan dan teknologi berjalan beriringan. Pendidikan biasanya dikaitkan dengan sekolah yang meliputi pengajar, mengajar, peserta didik serta ruang belajar. Pada saat sekarang ini, bukan hanya pengajar yang dituntut untuk aktif, tetapi siswa juga dituntut untuk aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Perkembangan teknologi saat ini menuntut setiap manusia untuk dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan. Tidak dapat dipungkiri bahwa kita sebagai manusia tidak dapat terlepas dari teknologi. Dalam hal pendidikan, teknologi dibutuhkan untuk mengembangkan pengetahuan. Sekolah pun turut andil dalam penggunaan teknologi yang berkembang saat ini.

Secara luas, pendidikan dapat diartikan sebagai hidup. Maksudnya adalah seluruh pembelajaran terjadi saat kita hidup dan bisa didapatkan dalam berbagai lingkungan yang dapat berpengaruh terhadap tumbuh kembang setiap individu. Secara sempit, pendidikan dapat diartikan sebagai sekolah. Sekolah merupakan pendidikan formal yang diberi tanggung jawab sehingga dapat menjadi acuan bagi setiap anak dan remaja agar memiliki kemampuan dan menyadari peran mereka dalam kehidupan sosial (Redja Mudyahardjo, 2016: 3-6). Berdasarkan cara pandang pendidikan saat ini, pembelajaran juga bertujuan untuk membentuk karakter dan sikap mental profesional yang berorientasi pada global mindset, bukan hanya untuk merubah perilaku siswa. Mempelajari cara belajar merupakan fokus dari pembelajaran saat ini (Nurdyansyah dan Eni, 2016: 1).

Salah satu tantangan pendidikan pada abad 21 ini adalah adanya ketegangan antara pengembangan pengetahuan yang berlimpah dengan kapasitas mencerna manusia. Oleh karena itulah, perbaikan dalam kurikulum, harus dirancang sedemikian rupa agar dapat membantu peserta didik dalam mengatur diri dengan pengetahuan, eksperimen serta pengembangan budaya peserta didik.

Menurut Sapriya, pembelajaran sejarah merupakan suatu kegiatan untuk mencari ilmu yang menjelaskan mengenai manusia di masa lalu seperti politik, hukum, militer, sosial, keagamaan, kreativitas (seperti yang berkaitan dengan seni, musik, arsitektur Islam dan literatur), keilmuan dan intelektual (Sapriya, 2009: 26). Di sekolah, pelajaran sejarah bukan untuk menjadikan peserta didik sebagai ahli sejarah, melainkan untuk memperlihatkan rasa cinta akan tanah air dan menumbuhkan rasa patriotisme peserta didik. Mempelajari sejarah dapat membantu peserta didik dalam berfikir secara kronologis serta mendapatkan nilai luhur. Menurut Haydn, pembelajaran sejarah memiliki karakteristik yaitu pembelajaran tradisional dimana penyampaian pelajaran dilakukan dengan metode ceramah (Terry Haydn, 2012: 277).

Dengan model pembelajaran yang sesuai, maka akan tercipta suasana belajar yang nyaman dan tercapai tujuan dari pembelajaran tersebut. Dalam kurikulum 2013, prinsip pembelajaran lebih mengharuskan siswa atau peserta didik yang aktif dalam pembelajaran. Seperti yang sudah diketahui bahwa zaman modern ini sangat memungkinkan siswa untuk mencari sumber belajar sendiri dengan melalui berbagai media, seperti halnya internet. Sekarang ini, siswa lebih suka untuk memegang gadget daripada memegang buku. Maka dari itu, agar tidak terjadi hal yang melenceng dari penggunaan gadget tersebutlah akhirnya peneliti mengupayakan agar penggunaan internet lebih bermanfaat. Peneliti memanfaatkan teknologi untuk membangun minat dari proses belajar di sekolah.

Menurut salah satu ahli yang berasal dari Anglo Saxis yaitu Cronbach menyatakan bahwa belajar yang baik adalah dengan melakoni, hasil dari melakoni tersebut nantinya akan menunjukkan perubahan tingkah laku. Sedangkan menurut salah satu ahli yang berasal dari Eropa yaitu W. Stern menyatakan bahwa belajar adalah perolehan pengetahuan melalui suatu kegiatan berulang (Sumadi Suryabrata, 2014: 231-232). Menurut kedua definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar itu membawa perubahan, dimana perubahan itu didapatkan dari sebuah usaha yang menghasilkan kecakapan baru.

Minat Belajar

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, minat dapat diartikan sebagai keinginan seseorang untuk melakukan sesuatu. Menurut Slameto, minat adalah keinginan untuk menyimak dan mengingat berbagai kegiatan secara tetap (Slameto, 2013: 180). Menurut Djaali, minat merupakan perasaan menyukai dan perasaan tertarik terhadap sesuatu (Djaali, 2014: 121). Minat merupakan kepribadian seseorang yang sudah ada sejak lahir, sehingga dapat menjadi suatu ciri sikap dari kehidupan seseorang (Sinar, 2018: 64.). Minat adalah kecenderungan jiwa terhadap suatu yang terdiri dari perasaan senang, memperhatikan, kesungguhan, motif dan tujuan dalam mencapai suatu tujuan (Erlando Doni Sirait, 2016: 37). Secara sederhana, minat berarti keinginan dan antusiasme yang sangat besar atau tinggi terhadap sesuatu.

Setelah menjelaskan pengertian dari minat, selanjutnya akan dijelaskan beberapa pengertian belajar. Belajar menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia yaitu usaha untuk

mendapatkan kepandaian dan ilmu. Whittaker menyatakan bahwa belajar merupakan proses menimbulkan dan mengubah tingkah laku melalui latihan atau pengalaman. Menurut Djamarah, belajar adalah kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor (Syaiful Bahri Djamarah, 2011: 13). Menurut Indah Komsiyah, belajar merupakan usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Indah Komsiyah, 2012: 1-3).

Berdasarkan pengertian minat dan belajar menurut para ahli tersebut di atas, maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah perasaan senang yang dimiliki peserta didik terhadap suatu hal yang menimbulkan pengetahuan, keterampilan dan tingkah laku. Ketika peserta didik memiliki minat terhadap suatu pelajaran, maka peserta didik biasanya akan fokus terhadap pelajaran tersebut.

Berdasarkan penjelasan di atas mengenai minat belajar, maka teori yang cocok sebagai teori pendukung adalah teori behavioristik. Teori ini berpandangan bahwa belajar sebagai bentuk dari perubahan tingkah laku yang diakibatkan oleh hubungan antara stimulus dan respon. Menurut teori ini, tingkah laku dapat diamati, diukur dan dinilai secara konkret. Teori ini berkeyakinan bahwa ketika siswa sudah memberikan respon dengan baik, maka stimulus dan respon sudah cukup tanpa memperdebatkan apa yang ada di dalam pikiran siswa.

Berdasarkan teori belajar behavioristik, maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan hasil interaksi antara stimulus dan respon yang menimbulkan perubahan tingkah laku yang dapat diamati. Agar pembelajaran berjalan dengan lancar, maka pembelajaran harus dipastikan dapat tersampaikan kepada peserta didik agar tidak terjadi *error behavior*.

Blended Learning

Blended learning terdiri dari dua kata, yaitu *blended* yang berarti kombinasi atau campuran dan *learning* yang berarti belajar. *Blended learning* dikenal dengan pembelajaran campuran antara pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran daring (dalam jaringan). *Blended learning* dapat menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dalam pelaksanaannya. Konsep *blended learning* mulai berkembang setelah beberapa ahli menguraikan dan mendeskripsikan model *blended learning*. Diantaranya adalah:

- Jamey Fitzpatrick menyatakan bahwa *blended learning* merupakan perpaduan pembelajaran daring dengan pembelajaran tatap muka di kelas.
- Garrison mengatakan *blended learning* merupakan model yang dapat digunakan pada mata pelajaran apapun karena terdapat kombinasi pembelajaran dengan bermacam model penyajian, pengajaran yang dapat dilakukan pada pembelajaran daring dan pembelajaran tatap muka (Sheren Dwi Oktaria, dkk., 2018: 2).
- Semler mengutarakan bahwa *blended learning* memadukan antara pembelajaran daring, pembelajaran tatap muka dan praktik di dalam kehidupan (Husamah, 2014: 11).

Berdasarkan pengertian *blended learning* di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *blended learning* merupakan perpaduan antara pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran daring yang memanfaatkan teknologi dan dapat dilakukan dengan waktu dan tempat yang fleksibel.



Gambar 1. Konsep *Blended Learning*

Berdasarkan pemaparan mengenai *blended learning* di atas, maka peneliti menggunakan teori belajar konstruktivistik sebagai teori pendukung. Teori ini memandang pengetahuan kita berasal dari bentuk kita sendiri. Teori yang menekankan pada pengalaman belajar ini membuat siswa kreatif dan aktif. Siswa berperan aktif untuk melakukan penghayatan pada pembelajaran dan mendapatkan perubahan informasi. Maksudnya adalah siswa mencari sendiri informasi dan mengembangkannya. Di sini guru sebagai fasilitator, karena pembelajaran tidak terpusat hanya pada guru (Husamah, dkk., 2016: 77).

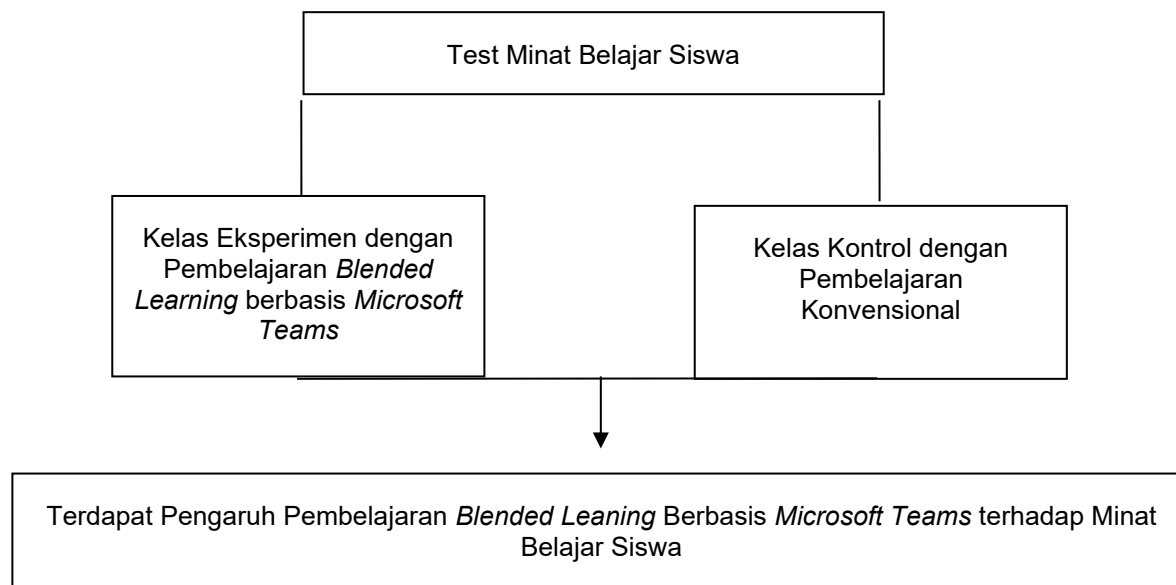
Berdasarkan teori di atas, maka dapat disimpulkan bahwa ketika siswa diberikan materi, maka mereka dapat mengembangkannya sesuai imajinasi mereka sendiri, namun guru tetap harus mendampingi mereka agar tidak terjadi kesalahan dalam berpikir. Di sini guru berperan sebagai fasilitator dan motivator. Guru yang mengajar tidak akan bisa memberikan seluruh materi dengan sempurna kepada siswa karena salah satunya keterbatasan waktu. Maka dari itu model pembelajaran *blended learning* ini memungkinkan siswa mengembangkan pengetahuan sebelumnya dan berperan aktif dalam pembelajaran.

Saat sekarang ini, media pembelajaran *online* sudah banyak tersedia, salah satunya adalah *Microsoft Teams for Education*. *Microsoft Teams* ini dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran jarak jauh antara guru dengan siswa. Guru dapat membagikan materi pelajaran berbentuk pdf, word atau yang lainnya maupun menyampaikan materi secara langsung kepada peserta didik. Meskipun dilakukan secara online dan tidak bertemu langsung, namun guru tetap dapat mengontrol pembelajaran. *Microsoft Teams for Education* ini merupakan salah satu bagian dari Microsoft 365.

Microsoft Teams ini menggabungkan antara percakapan, konten, penugasan, dan aplikasi di satu tempat. Hal ini dapat digunakan oleh guru untuk membuat suasana belajar yang aktif. *Microsoft Teams* ini juga dapat membuat siswa dan guru berkomunikasi di waktu yang sama dengan tempat yang berbeda. Aplikasi ini sangat memungkinkan bagi guru untuk memonitori kerja siswa. Guru juga dapat membentuk tim dengan siswa agar dapat mendukung cara mereka bekerja terbaik.

Blended learning diharapkan dapat dijadikan solusi agar pembelajaran di kelas tidak membosankan dan dapat memunculkan minat belajar siswa. Jika siswa telah memiliki minat terhadap pelajaran, maka akan lebih mudah untuk menyerap materi yang diberikan. Dikarenakan saat ini perkembangan teknologi sangat pesat, maka kebanyakan manusia tidak dapat terlepas dari teknologi tersebut. Oleh karena itu, *microsoft teams* dapat dijadikan suatu

pemecahan masalah agar penggunaan teknologi lebih bermanfaat lagi dan juga dapat menjadikan pembelajaran yang tidak monoton.



Bagan 1. Kerangka Berpikir

METODE

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian berdasarkan filsafat positivisme yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dengan pengumpulan data yang menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2017: 63). Peneliti menggunakan metode eksperimen. Metode eksperimen dapat diartikan sebagai sebuah metode yang dipakai untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.

Desain penelitian ini menggunakan True Experimental Design. Peneliti dapat mengontrol variabel luar yang dapat mempengaruhi jalannya eksperimen dan membuat kualitas penelitian menjadi tinggi dengan menggunakan desain ini. Ciri dari desain ini adalah sampel yang digunakan untuk kelompok kontrol dapat diambil secara random pada populasi tertentu. Jika terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen, maka perlakuan disebut memiliki pengaruh yang signifikan.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelas Kontrol	X_1	O
Kelas Eksperimen	X_2	O

Keterangan:

Kelas Kontrol : Kelompok yang tidak diberikan perlakuan

Kelas Eksperimen : Kelompok yang diberikan perlakuan

X_1 : Perlakuan dengan model pembelajaran konvensional

X_2 : Perlakuan dengan model pembelajaran *blended learning* berbasis *microsoft teams*

O : *Post-test* minat belajar siswa

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 3 Bukittinggi, diperoleh data yang selanjutnya diolah agar mengetahui skor maksimal, skor minimal, rata-rata dan standar deviasi.

Hasil Kelas Eksperimen

Tabel 2. Analisis Data Minat Belajar Kelas Eksperimen

Data	Jumlah
Skor Maksimal	90
Skor Minimal	64
Rata-rata	75,1
Standar Deviasi	6,18

Data frekuensi minat belajar siswa pada kelas eksperimen sebagai berikut:

Tabel 3. Data Frekuensi Minat Belajar Kelas Eksperimen

Kelas Interval	Frekuensi
1	54
2	98
3	161
4	215
5	132

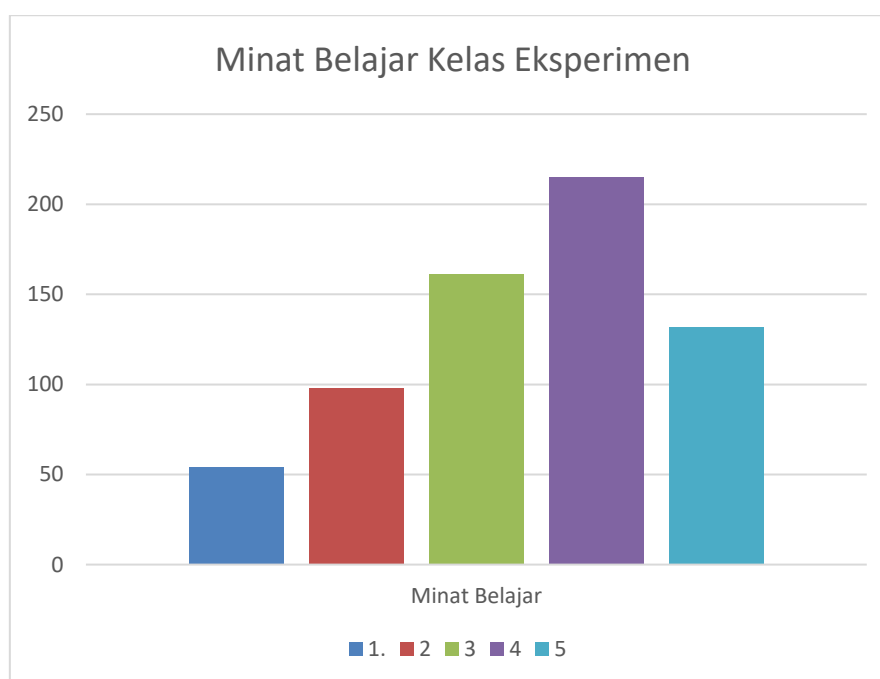


Diagram 1. Minat Belajar Kelas Eksperimen

Hasil Kelas Kontrol

Tabel 4. Analisis Data Minat Belajar Kelas Kontrol

Data	Jumlah
Skor Maksimal	78
Skor Minimal	58
Rata-rata	69,8
Standar Deviasi	5,11

Data frekuensi minat belajar siswa pada kelas kontrol sebagai berikut:

Tabel 5. Data Frekuensi Minat Belajar Kelas Eksperimen

Kelas Interval	Frekuensi
1	17
2	138
3	253
4	218
5	34

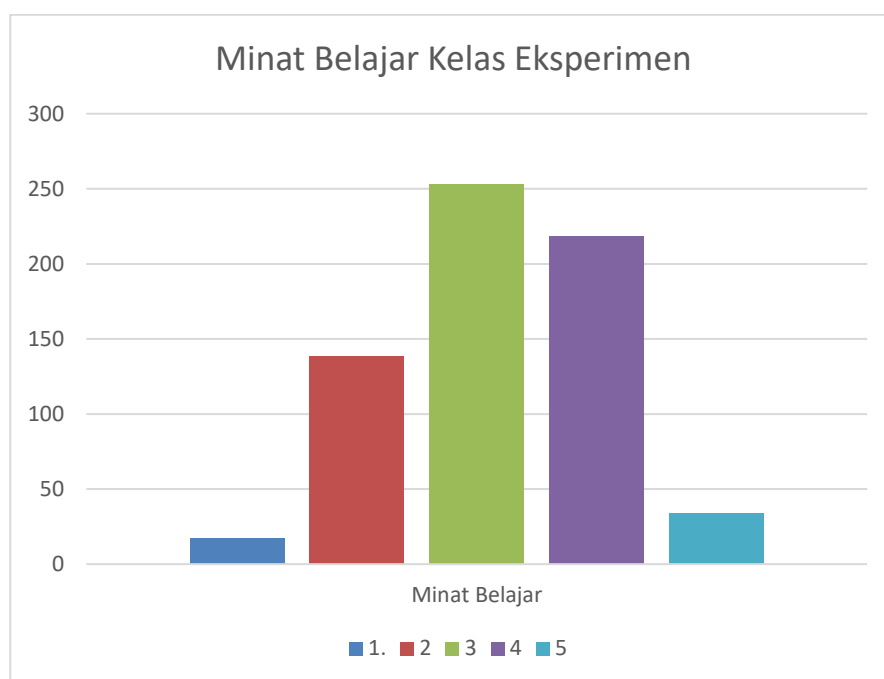


Diagram 2. Minat Belajar Kelas Kontrol

Pembahasan

Penelitian ini memiliki dua variabel, yaitu variabel bebas (model *blended learning* berbasis *microsoft teams*) dan variabel terikat (minat belajar). Saat pembelajaran, siswa pada kelas eksperimen dapat menggunakan *microsoft teams* sebagai media untuk bertanya maupun belajar. Pada akhir penelitian, siswa diberikan angket untuk mengukur minat belajar siswa baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Pertanyaan pada angket tersebut merupakan instrumen yang sudah di uji validitas dan reabilitasnya.

Hasil penelitian ini menunjukkan perbedaan minat belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Diketahui rata-rata kelas eksperimen sebesar 75,1 dan rata-rata kelas kontrol sebesar 69,8. Untuk penggunaan model *blended learning* berbasis *microsoft teams* minat belajar siswa lebih tinggi daripada minat belajar siswa yang hanya menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah). Dengan artian bahwa terdapat pengaruh signifikan menggunakan model *blended learning* berbasis *microsoft teams* terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah di SMA Negeri 3 Bukittinggi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data dan pembahasan tentang pengaruh penggunaan model *blended learning* berbasis *microsoft teams* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran sejarah di SMA Negeri 3 Bukittinggi dapat disimpulkan bahwa:

“Terdapat pengaruh penggunaan *blended learning* berbasis *microsoft teams* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran sejarah di SMA Negeri 3 Bukittinggi.”

Berdasarkan hasil uji t diperoleh t-hitung > t-tabel yaitu (3,621 > 1,699), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh signifikan *blended learning* berbasis *microsoft teams* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran sejarah di SMA Negeri 3 Bukittinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Djaali. 2014. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Haydn, Terry. 2012. History in Schools and The Problem of “The Nation”. *Journal Education Sciences*, Vol. 2 No. 4.
- Husamah. 2014. *Pembelajaran Blended Learning*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Husamah, dkk. 2016. *Belajar dan Pembelajaran*. Malang: UMM Press.
- Komsiyah, Indah. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: TERAS.
- Mudyahardjo, Redja. 2016. *Pengantar Pendidikan Sebuah Studi Awal tentang Dasar-dasar Pendidikan pada Umumnya dan Pendidikan di Indonesia*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Nurdyansyah dan Eni Fariyatul Fahyuni. 2016. *Inovasi Model Pembelajaran Berdasarkan Kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Sapriya. 2017. *Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Oktaria, Sheren Dwi, dkk. 2018. *Model Blended Learning Berbasis Moodle*. Bogor: Halaman Moeka.
- Sinar. 2018. *Metode Active Learning*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sirait, Erlando Doni. 2016. Pengaruh Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Formatif*, Volume 6, No. 1.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryabrata, Sumadi. 2014. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.