

**BLENDDED LEARNING BERBASIS BIMBEL ONLINE “RUANGGURU” DALAM
MENINGKATKAN KEMANDIRIAN BELAJAR
DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
DI MAN 1 ACEH BESAR**

Maria Ulfa¹

ABSTRAK: Proses pembelajaran di kelas secara tatap muka mulai kehilangan daya tariknya di era 21 ini. Untuk mengakomodasi perkembangan teknologi tanpa harus meninggalkan pembelajaran secara tatap muka, *blended learning* dapat menjadi solusinya. *Blended learning* adalah model yang mengkombinasikan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran *e-learning*. Rumusan masalahnya adalah “Bagaimanakah model pembelajaran *blended learning* berbasis bimbel online “RuangGuru ” dapat meningkatkan kemandirian belajar dan hasil belajar matematika peserta didik MAN 1 Aceh Besar?”. Subjek kegiatan pembelajaran ini adalah seluruh peserta didik kelas XII MIA di MAN 1 Aceh Besar yang berjumlah 83 orang, terdiri dari 66 peserta didik perempuan dan 17 laki-laki. Sedangkan yang menjadi objek tindakan adalah kemandirian belajar dan hasil belajar peserta didik. Kesimpulan dari penulisan ini adalah pembelajaran *blended learning* berbasis bimbel online “RuangGuru ” dapat meningkatkan kemandirian belajar dan hasil belajar matematika peserta didik MAN 1 Aceh Besar. Kemandirian belajar yang dimaksud terletak pada aspek strategi, motivasi, dan aspek perencanaan dalam pembelajaran. Peserta didik juga sangat antusias dengan pembelajaran *blended learning* berbasis bimbel online “Ruang Guru ”.

I. Pendahuluan

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan interaksi antara peserta didik, pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dalam pelaksanaan pembelajaran,

¹ MAN 1 Aceh Besar; ulfa_atjeh82@yahoo.com

media memegang peranan yang penting dalam rangka penyampaian informasi dan pesan kepada peserta didik. Pada era kemajuan teknologi yang sangat pesat ini telah banyak sekali media-media yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran, ada media cetak, media elektronik maupun media yang memang dikembangkan untuk mempermudah pembelajaran.

Dibalik maraknya perbincangan mengenai abad ke-21 yang seringkali disebut juga dengan era revolusi industri 4.0, maka tentunya penggunaan teknologi dalam media pembelajaran memberikan kontribusi yang tinggi dalam pembelajaran abad-21. Perkembangan teknologi *gadget* seperti *smartphone*, *android*, dan *laptop* semakin memudahkan orang menggunakan internet untuk mendapatkan kebutuhannya secara *online*. Generasi yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) tersebut seringkali dinamakan dengan generasi milenial atau sering disebut dengan “*kids zaman now*”. Generasi milenial tersebut lebih banyak menghabiskan waktu dengan *gadget* sehingga terkesan ketergantungan mereka terhadap teknologi demikian besar. Mereka tidak akan dapat hidup dengan baik tanpa didampingi oleh teknologi. Mereka akan sangat gembira jika pembelajaran dihubungkan dengan internet. Sehingga dengan sentuhan teknologi informasi dan komunikasi yang ada telah melahirkan konsep *e-learning*.

E-Learning merupakan model pembelajaran yang memiliki karakteristik menitikberatkan pada efisiensi proses belajar mengajar. Penggunaan model pembelajaran *e-learning* akan mempermudah peserta didik mengakses bahan pelajaran, diskusi dengan teman, serta bertanya dengan pengajar kapanpun dan dimanapun. Tidak hanya itu, pengajar juga dapat menambah referensi bahan ajar yang dapat diunggah di internet sehingga peserta didik dapat menambah wawasannya, serta akan memudahkan pengajar untuk melakukan pengawasan dalam penguasaan materi peserta didik. Sebagai pendidik yang hidup di zaman serba digital ini, sudah seharusnya menambahkan kompetensi di bidang teknologi di luar kompetensi pedagogik yang biasa digunakan dalam kegiatan belajar mengajar peserta didik.

Namun demikian bagaimanapun belajar merupakan proses dua arah yang memerlukan *feedback* antara pengajar dan peserta didiknya. Sehingga proses pembelajaran yang hanya memanfaatkan teknologi saja atau yang hanya menerapkan *e-learning* tidak dapat sepenuhnya berhasil. Hal ini dikarenakan gaya belajar masing-masing peserta didik berbeda-beda. Kendala lanjutan dari *e-learning* adalah menciptakan kesan kesendirian, sehingga akan mengalami kebosanan dalam belajar dan tidak bisa

bertahan lama belajar di depan komputer. Untuk itu diperlukan kombinasi proporsional antara metode konvensional dengan inovasi *e-learning*.

Blended Learning (BL) merupakan suatu metode pembelajaran yang memadukan atau mengkombinasikan pertemuan tatap muka (*face to face*) dengan pembelajaran daring (*online*) secara harmonis dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) atau teknologi digital. Dengan cara ini diyakini akan didapat hasil belajar yang lebih efektif dan juga tepat sasaran. Pada intinya model pembelajaran *Blended Learning* (BL) ini menggabungkan keunggulan-keunggulan dari model belajar konvensional dengan *e-learning*. Penggabungan baik dari cara penyampaian hingga gaya pembelajaran, menjadikan sebuah kombinasi pengajaran yang tetap menekankan interaksi sosial atau komunikasi antar peserta didik dan guru maupun sesamapeserta didik tetap terjalin dengan tidak meninggalkan aspek teknologi.

Matematika menjadi salah satu ilmu yang memegang peranan yang sangat penting untuk menghadapi era revolusi industri 4.0. Revolusi industri 4.0 menghendaki pembelajaran matematika yang berbeda. Tidak lagi hanya menggunakan pembelajaran konvensional, namun pembelajaran matematika yang selalu melakukan inovasi dan pembaharuan di dalamnya. Terkait dengan hakekat belajar matematika ini, peserta didik akan belajar dengan baik jika mereka termotivasi. Situasi yang menyenangkan atau rasa senang dapat menimbulkan motivasi peserta didik untuk belajar. Belajar matematika akan lebih efektif apabila matematika itu menarik, menyenangkan, dan menantang.

Permasalahan yang terjadi selama ini di MAN 1 Aceh Besar adalah pembelajaran matematika masih bersifat konvensional dengan karakteristik pembelajaran berpusat pada guru dan jarang menggunakan media yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK), sehingga mengakibatkan rendahnya kemandirian belajar dan juga berdampak terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat terlihat pada saat pembelajaran, peserta didik yang antusias dan tuntas belajar hanyalah peserta didik yang pandai saja, sedangkan sebagian besar peserta didik lainnya terlihat bosan dan jenuh dengan pembelajaran. Hampir sebagian besar peserta didik belum mampu menguasai materi prasyarat sehingga guru kesulitan dalam melanjutkan materi berikutnya. Peserta didik lebih tertarik untuk menyontek setiap tugas yang diberikan guru atau jika sedang dalam proses belajar mengajar di dalam kelas peserta didik lebih nyaman menunggu jawaban dari teman sebaya yang lebih paham. Terkait dengan proses pembelajaran demikian hasil belajar peserta didik juga belum sesuai dengan harapan. Rata-rata hasil

penilaian harian setiap kompetensi dasar (KD) baru mencapai 62,55 dan masih jauh dari kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ada yaitu 75. Banyak siswa yang tuntas hanya 45% (data terlampir).

Permasalahan tersebut dalam dunia pendidikan dikenal dengan kemandirian belajar peserta didik. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Mudjiman bahwa kemandirian belajar merupakan suatu keadaan atau kondisi aktifitas belajar dengan kemampuan sendiri tanpa bergantung kepada orang lain, selalu konsisten dan bersemangat untuk belajar dimanapun dan kapanpun². Sedangkan Husama menyatakan kemandirian belajar adalah aktifitas yang berlangsung lebih didorong oleh kemauan sendiri, pilihan sendiri dan tanggung jawab sendiri dari belajar³. Sehubungan dengan hal tersebut penulis selaku salah seorang guru matematika menganggap perlunya melakukan inovasi pembelajaran dengan menerapkan *blended learning* berbasis bimbingan belajar online “RuangGuru” serta melihat pengaruh penerapannya terhadap peningkatan kemandirian belajar dan hasil belajar peserta didik di MAN 1 Aceh Besar.

RuangGuru merupakan platform pembelajaran berbasis jejaring sosial atau bimbingan belajar (Bimbel) *online* yang dapat dengan mudah diakses melalui *smartphone*, *laptop* ataupun *tablet* serta diperuntukkan untuk guru, peserta didik, dan orang tua peserta didik. RuangGuru merupakan program bimbel online yang menerapkan sistem pembelajaran yang mudah, efisien sekaligus menyenangkan. Banyak fitur yang disediakan oleh RuangGuru diantaranya fitur seperti RuangUji, RuangLatihan, RuangVideo, RuangLesOnline, DigitalBootCamp dan Edumail yang memungkinkan peserta didik untuk meng-*upgrade* kemampuan belajarnya sehingga diharapkan dapat meningkatkan kemandirian belajar dan hasil belajar yang diinginkan. Yang lebih bagusnya lagi RuangGuru memberikan sebuah fasilitas yang mana orang tua peserta didik bisa berpartisipasi dalam pemantauan setiap kerja anaknya. Dari fasilitas yang ditawarkan oleh RuangGuru ini maka penulis tertarik ingin menggunakan bimbel online tersebut sebagai media interaksi proses belajar mengajar dengan harapan dapat meningkatkan kemandirian belajar dan hasil belajar matematika peserta didik di MAN 1 Aceh Besar.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dirumuskan permasalahannya dalam karya tulis ini adalah: Bagaimanakah model pembelajaran *blended learning*

²Mudjiman, Belajar Mandiri, (Surakarta: UNS Press, 2017), 53

³Husama, Proses Belajar Mandiri, (Bandung: Alfabeta, 2013), 223

berbasis bimbingan online “RuangGuru ” dapat meningkatkan kemandirian belajar dan hasil belajar matematika peserta didik MAN 1 Aceh Besar?

II. Kajian Pustaka

A. Kemandirian Belajar

Kemandirian belajar adalah belajar secara mandiri, tidak menggantungkan diri pada orang lain. Siswa harus memiliki keaktifan dan inisiatif sendiri dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajarnya⁴. Mudjiman mengatakan bahwa Belajar mandiri adalah kegiatan belajar aktif, yang didorong oleh niat atau motif untuk menguasai kompetensi guna mengatasi sesuatu masalah, dan dibangun dengan bekal pengetahuan dan kompetensi yang telah dimiliki⁵.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa Kemandirian Belajar merupakan kemampuan seseorang untuk melakukan aktivitas belajarnya atas pilihan, tanggung jawab, kemauan sendiri tanpa bergantung pada orang lain. Dengan meningkatnya kemandirian belajar siswa diharapkan akan berbanding lurus dengan peningkatan hasil belajar.

B. Hasil Belajar

Menurut Poerwadarmita dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia hasil belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan melalui mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau nilai yang diberikan oleh guru⁶. Sedangkan menurut Hamalik hasil belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada seseorang, misalnya dari tidak tahu dan tidak mengerti menjadi tahu dan mengerti⁷. Purwanto menjelaskan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Ranah perubahan itu mengacu kepada taksonomi Bloom yaitu mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotor⁸.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan dalam penguasaan pengetahuan yang diperoleh dari pengalaman belajar dan dapat mengubah sikap atau perilaku peserta didik yang

⁴ Ahmadi, A dan Supriyono, W. Psikologi Belajar, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2014), 31.

⁵ Mudjiman, H. Belajar Mandiri, (Surakarta: UNS Press, 2017), 22.

⁶ Poerwadarmita, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Balai Bahasa, 2018), 35.

⁷ Hamalik Oemalik, Kurikulum dan Pembelajaran, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), 14.

⁸ Purwanto, M. N, Psikologi Pendidikan, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), 45.

dapat dinilai dengan tes maupun nontes yang mencakup tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif serta ranah psikomotor.

C. Model Pembelajaran Blended Learning

Blended Learning adalah sebuah model pembelajaran yang menggabungkan antara pembelajaran tatap muka (*face-to-face*) dengan *e-learning*. *blended learning* adalah konsep baru dalam pembelajaran dimana penyampaian materi dapat dilakukan di dalam kelas dan online⁹. Hal yang sama juga dikemukakan oleh Semler bahwa:

Blended learning mengkombinasikan ranah terbaik dari pembelajaran online, aktivitas tatap muka terstruktur, dan praktek dunia nyata. Sistem pembelajaran online latihan di kelas dan pengalaman on the job akan memberikan pengalaman berharga bagi diri mereka. Blended learning pendekatan yang membudayakan berbagai sumber informasi lain¹⁰.

yang

Demikian pula Graham menyebutkan *blended learning* adalah pembelajaran yang menggabungkan dengan media pembelajaran, pembelajaran yang menggabungkan model-model pembelajaran dan teori-teori pembelajaran, dan pembelajaran yang menggabungkan teori tatap muka (*face-to-face*) dengan pembelajaran *online*¹¹.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas maka dapat *blended learning* dapat dikatakan sebagai model pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran daring (*e-learning*) dengan pembelajaran tatap muka (*face-to-face*) yang menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

D. Aplikasi Bimbel Online RuangGuru

RuangGuru adalah perusahaan penyedia layanan pendidikan berbasis teknologi yang memungkinkan berbagai pemangku kepentingan di bidang pendidikan yaitu guru, siswa, pemerintah pusat dan daerah serta orang tua untuk saling berinteraksi di dalam suatu platform digital komprehensif. Banyak fitur yang disediakan oleh RuangGuru diantaranya fitur seperti RuangUji,

⁹ Husama, Proses Belajar Mandiri, (Bandung: Alfabeta, 2013), 16

¹⁰ Husama, Blended Learning Alternatif Model Pembelajaran Jarak Jauh Di Indonesia. (Jogjakarta: SEAMEO, 2014), 14

¹¹ Sari, A. R, Blended Learning Ditengah Masyarakat Era Digital. (Jurnal Pendidikan Akuntansi, 2013), 34

RuangLatihan, RuangVideo, RuangLesOnline, DigitalBootCamp dan Edumail. RuangUji membantu peserta didik untuk mempersiapkan diri menghadapi ujian semester, ujian nasional, dan seleksi bersama masuk Perguruan Tinggi Negeri (PTN), serta guru dalam menghadapi uji kompetensi guru.

RuangLatihan memudahkan peserta didik untuk mengerjakan latihan soal dari berbagai subjek dan topik, serta dilengkapi dengan sistem analisis dan gamifikasi sehingga proses latihan menjadi menarik. RuangVideo memungkinkan siswa mendapatkan pengalaman belajar yang seru melalui ribuan video konsep dan pembahasan soal sesuai jenjang pendidikan.

RuangLes merupakan fitur yang menyediakan layanan guru-guru privat terbaik ke rumah untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. RuangLesOnline merupakan fitur yang memungkinkan bagi siswa untuk konsultasi belajar secara online melalui *smartphone* mereka. Peserta didik dapat memfoto soal-soal sulit yang mereka hadapi kemudian mendiskusikannya (chat online) dengan tutor. Edumail adalah program kerjasama Telkom dengan RuangGuru membuat email gratis bagi pengguna yang tidak mempunyai email sehingga pengguna bisa menggunakan layanan secara penuh seperti berlangganan ribuan token untuk bertanya langsung pada guru.

III. Pembahasan

A. Deskripsi Kondisi Awal

Kemandirian belajar dan hasil belajar matematika kelas XII program MIA pada MAN 1 Aceh Besar belum menunjukkan hasil yang memuaskan sebagaimana yang diharapkan. Kondisi ini sudah berlangsung lama bahkan hampir tidak terjadinya perubahan yang signifikan kearah yang lebih baik setiap tahun pelajaran. Tujuan peserta didik ke sekolah hanya sekedar rutinitas dan kewajiban semata, tidak dengan motivasi yang tinggi sehingga berdampak pada kemandirian belajar dan hasil belajar peserta didik menjadi rendah. Peserta didik yang antusias dan tuntas belajar hanyalah peserta didik yang pandai saja, sedangkan sebagian besar peserta didik lainnya terlihat bosan dan jenuh dengan pembelajaran. Hampir sebagian besar peserta didik belum mampu menguasai materi prasyarat sehingga guru kesulitan dalam melanjutkan materi berikutnya. Peserta didik lebih tertarik untuk menyontek setiap tugas yang diberikan guru

atau jika sedang dalam proses belajar mengajar di dalam kelas peserta didik lebih nyaman menunggu jawaban dari teman sebaya yang lebih paham.

Terkait dengan proses pembelajaran demikian hasil belajar peserta didik juga belum sesuai dengan harapan. Rata-rata hasil penilaian harian setiap kompetensi dasar (KD) semester ganjil tahun pelajaran 2018/2019 dan masih jauh dari kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 75. Banyak peserta didik yang tuntas hanya 38,34% (data terlampir)

B. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan pembelajaran matematika yang mengkombinasikan pembelajaran konvensional dengan pembelajaran daring (*e-learning*) kelas XII MIA di MAN 1 Aceh Besar telah berjalan kurang lebih selama 1 semester, dimulai pada awal semester genap tahun pelajaran 2018/2019 dan direncanakan akan terus berjalan sampai seterusnya tentunya dengan berbagai revisi berdasarkan hasil evaluasi dan refleksi yang terus menerus penulis lakukan.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan pada hari-hari efektif pembelajaran sesuai dengan kalender pendidikan dalam kegiatan kurikuler dan jadwal tatap muka mata pelajaran matematika yang penulis ampu. Subjek kegiatan pembelajaran ini adalah seluruh peserta didik kelas XII MIA di MAN 1 Aceh Besar yang berjumlah 83 orang, terdiri dari 66 peserta didik perempuan dan 17 laki-laki. Sedangkan yang menjadi objek tindakan adalah kemandirian belajar dan hasil belajar peserta didik.

Langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran *Blended Learning* (BL) meliputi empat langkah antara lain : persiapan, pelaksanaan, evaluasi, dan tindak lanjut.

Tahap persiapan diantaranya guru telah memperkenalkan serta memotivasi siswa untuk mendownload secara gratis aplikasi “RuangGuru” dan membuat akun di *laptop/smartphone/android* setiap peserta didik. Penulis memberitahukan tentang skenario dan tujuan pembelajaran kepada peserta didik. Karena model pembelajaran yang akan dilakukan berbeda dengan pembelajaran yang selama ini dilakukan. Penulis juga telah mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan model (*Blended Learning*) serta berbagai media alat pembelajaran lainnya yang diperlukan seperti infokus, komputer/laptop, *powerpoint (slide)*, dll.

Tahap pelaksanaan pembelajaran dimulai dengan melakukan pendahuluan berupa pengecekan kesiapan dan kehadiran peserta didik, melakukan apersepsi serta motivasi, kemudian peserta didik di berikan beberapa pertanyaan stimulus mengenai materi yang akan dipelajari. Penulis meminta peserta didik untuk menyimak video pembelajaran online “RuangGuru” yang ditayangkan melalui infokus. Penulis bersama peserta didik mendiskusikan mengenai tayangan video mengenai beberapa hal yang dianggap kurang dimengerti maupun yang menjadi kendala terhadap materi yang sedang dibahas. Video pembelajaran diputar berulang kali sampai materi yang ada dapat dipahami oleh peserta didik, sebelum dilanjutkan dengan pemberian kuis juga secara online yang ada di “RuangGuru”.

Tahap evaluasi yang dilakukan berupa pemberian kuis secara online dalam platform “RuangGuru” yang akan dijawab secara pribadi oleh setiap peserta didik melalui komputer/laptop maupun android. Yang menarik dari pembelajaran ini setiap peserta didik yang menggunakan android dan berlangganan ruang guru akan langsung mengetahui nilai yang diperoleh dan jawaban serta pembahasan yang benar mengenai soal kuis yang ada. Sedangkan yang menggunakan computer/laptop bisa langsung mengecek jawaban beserta pembahasan melalui tampilan yang ada di layar infokus. Sehingga jika ada yang keliru bisa langsung dilakukan perbaikan dan mendiskusikan kembali jawaban kuis yang telah dikerjakan sebelumnya. Selanjutnya sebelum melaksanakan tahap akhir berupa tindak lanjut pembelajaran penulis bersama peserta didik membuat rangkuman akhir materi yang telah dipelajari, baik ditulis dalam buku catatan ataupun ketikan di masing-masing computer dan di simpan dengan nama file masing-masing.

Tahap tindak lanjut yang dilakukan penulis yaitu mengadakan remedial maupun pengayaan langsung kepada setiap peserta didik di akhir pembelajaran melalui “Latihan Topik” mengenai soal dengan kategori bertingkat mulai kategori mudah, sedang sulit, dan kategori hots. Semua soal yang ada juga dilengkapi dengan jawaban dan pembahasan yang jelas. Penulis meminta siswa untuk mempelajari kembali setiap soal yang ada dalam latihan topik di luar dari jam tatap muka melalui aplikasi “RuangGuru” yang telah didownload oleh peserta didik pada *smartphone* atau *android*.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam laporan ini adalah tes, angket, observasi, dan studi dokumentasi. Alat atau instrument yang digunakan terdiri dari lembar tes, lembar angket, lembar observasi dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara diskriptif, yaitu mendeskripsikan hasil tes tulis, angket, observasi dan dokumentasi pelaksanaan kegiatan pembelajaran *blended learning* secara kualitatif. Data yang dianalisis adalah mengenai kemandirian belajar dan hasil belajar peserta didik. Data kemandirian belajar diperoleh dari observasi dan hasil angket, sedangkan hasil belajar diperoleh dari gabungan nilai tugas dan tes tertulis dari masing-masing kompetensi dasar (KD). Tugas akan diberikan selama pembelajaran sedangkan tes tulis akan diberikan pada pertemuan terakhir setiap KD.

Adapun indikator tindakan berupa kemandirian belajar dilihat dari inisiatif belajar, kebutuhan/tujuan belajar, sumber/strategi belajar dan konsep diri (sumber data hasil observasi, angket dan wawancara), sedangkan hasil belajar (sumber data diperoleh dari hasil Penilaian Harian).

C. Hasil yang Dicapai

Analisis terhadap pelaksanaan pembelajaran model *blended learning* di MAN 1 Aceh Besar menunjukkan kemandirian belajar dan hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan yang sangat signifikan, baik akademik maupun non akademik, karena itu hasil dari proses kegiatan ini sudah dapat diukur secara kuantitatif dan kualitatif. Hal tersebut terlihat berdasarkan data perbandingan nilai Penilaian Harian (PH) semester ganjil yang belum menggunakan pembelajaran *blended learning* dengan Penilaian Harian (PH) semester genap setelah dilaksanakan pembelajaran model *blended learning*.

Untuk lebih jelasnya hasil dari tindakan berupa kemandirian belajar yang penulis peroleh berdasarkan hasil angket yang diisi langsung oleh semua peserta didik kelas XII program IPA, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 3.1 Persentase Hasil Angket Kemandirian Belajar Dalam Pembelajaran *Blended Learning* Semester Genap Tahun Pelajaran 2018/2019

KELAS	XII MIA 1	XII MIA 2	XII MIA 3
Jumlah	435	412	473
Persentase (%)	80,55 %	79,23 %	78,83 %

Dari tabel 3.1 di atas, tampak bahwa berdasarkan hasil angket kemandirian belajar diperoleh hasil dengan kategori baik untuk kelas XII MIA 3 dan sangat baik untuk dua kelas MIA lainnya (Hasil analisis data terlampir).

Berdasarkan deskripsi ini dapat dinyatakan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan dalam berbagai aspek yang menjadi indikator kemandirian belajar, hal ini dapat dilihat dari peningkatan persentase dari beberapa aspek yang ditetapkan sebagai indikator.

Aspek-aspek yang penulis amati langsung saat proses pembelajaran berlangsung juga tidak terlepas dari aspek yang penulis tetapkan sebagai indikator kemandirian belajar selama kurun waktu Januari s/d Maret 2018 juga penulis sajikan dan analisis pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.2 Persentase Hasil Observasi Kemandirian Belajar Dalam Pembelajaran Blended Learning Tahun Pelajaran 2018/2019

KELAS	XII MIA 1	XII MIA 2	XII MIA 3
Jumlah	450	436	498
Persentase (%)	83,33 %	83,34 %	83 %

Berdasarkan tabel 3.2 di atas dapat dinyatakan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan dalam berbagai aspek yang menjadi indikator kemandirian belajar dari semester sebelumnya, hal ini dapat dilihat dari peningkatan persentase dari berbagai aspek yang penulis tetapkan sebagai indikator, namun tidak dapat dipungkiri bahwa masih ada sebahagian indikator yang belum mencapai hasil maksimal, artinya pada setiap indikator di atas ada beberapa peserta didik yang masih berperilaku tidak diharapkan.

Berdasarkan hasil wawancara yang penulis lakukan terhadap beberapa peserta didik yang penulis pilih sebagai sumber data, diperoleh informasi bahwasanya peserta didik sangat senang dan antusias dengan pembelajaran *blended learning* tersebut, karena pembelajaran berlangsung dengan efektif dan menyenangkan bahkan mereka mengatakan tidak terasa sudah menghabiskan waktu yang sebelumnya dirasakan cukup panjang dan menyiksa dalam pembelajaran matematika. Hal ini tentunya terkait dengan penggunaan media pembelajaran berbasis IT yang sangat diminati oleh peserta didik yaitu *android/smartphone* dan *computer/laptop*. Meskipun ada sebagian kecil dari peserta

didik yang masih tetap tidak peduli dengan pembelajaran yang berlangsung akan tetapi jumlahnya sudah jauh berkurang dibandingkan sebelumnya. Hal ini disebabkan sebagian dari mereka tidak berniat melanjutkan lagi pendidikan ke jenjang lebih lanjut karena faktor motivasi dan ekonomi.

Terkait dengan hasil belajar yang diperoleh peserta didik setelah pembelajaran *blended learning* terlihat mengalami peningkatan yang sangat signifikan untuk setiap Penilaian Harian (PH) dari Kompetensi Dasar (KD) yang ada pada semester genap. Untuk lebih jelasnya hasil belajar yang diperoleh dari penilaian harian semua peserta didik kelas XII program IPA, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 3.3 Hasil Belajar Dalam Pembelajaran *Blended Learning* Semester Genap Tahun Pelajaran 2018/2019

Kompetensi Dasar (KD)	3.3 Kaidah Pencacahan		3.4 Peluang Suatu Kejadian		
	Kriteria	Tuntas	Tidak	Tuntas	Tidak
Persentase %		79,31 %	20,69 %	86,76 %	13,23 %

Berdasarkan tabel 3.3 di atas terlihat bahwa terjadinya peningkatan terhadap hasil belajar dengan nilai yang sangat signifikan bahkan telah melebihi ketuntasan minimal yang telah ditetapkan yakni sebesar 75% dari jumlah peserta didik yang ada. Untuk materi kaidah pencacahan yang termuat dalam kompetensi dasar 3.3 jumlah persentase ketuntasan sebesar 79,31% dan ketuntasan untuk materi peluang suatu kejadian sebesar 86,76 %. Dengan demikian, secara umum dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Blended Learning* berbasis bimbil online “RuangGuru” dapat meningkatkan kemandirian belajar dan hasil belajar matematika di MAN 1 Aceh Besar.

D. Faktor-Faktor Pendukung Dan Penghambat

Faktor-faktor yang menjadi pendukung dalam terlaksananya pembelajaran menggunakan *blended learning* dalam meningkatkan kemandirian belajar dan hasil belajar meliputi peserta didik yang memiliki motivasi yang sangat tinggi dan antusias dalam pembelajaran berbasis IT, fasilitas computer dan jaringan internet yang tersedia di madrasah, dukungan dari kepala madrasah yang sangat baik, sebagian besar peserta didik juga sudah memiliki *smartphone/android*. Sedangkan faktor yang menjadi

penghambat pembelajaran *blended learning* adalah masih ada beberapa peserta didik yang belum mempunyai *smartphone/android*, jaringan internet yang terkadang sibuk sehingga mengganggu proses pembelajaran, beberapa peserta didik tidak mempunyai keinginan untuk melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi, sehingga motivasi untuk belajar menjadi rendah

IV. **Simpulan**

1. Model pembelajaran *blended learning* berbasis bimbingan online “RuangGuru ” dapat meningkatkan kemandirian belajar dan hasil belajar matematika peserta didik MAN 1 Aceh Besar.
2. Kemandirian belajar yang dimaksud terletak pada aspek strategi, motivasi, dan aspek perencanaan dalam pembelajaran.
3. Peserta didik sangat antusias dengan pembelajaran *blended learning* berbasis bimbingan online “Ruang Guru ”.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Ahmadi, A dan Supriyono, W. (2014). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemalik. (2013). *Kurikulum dan Pembelajaran*. PT Bumi Aksara: Jakarta.
- Husama. (2013). *Proses Belajar Mandiri*. Bandung: Alfabeta
- Husama. (2014). *Blended Learning Alternatif Model Pembelajaran Jarak Jauh Di Indonesia*. Yogyakarta: SEAMEO.
- Mudjiman, H. (2017). *Belajar Mandiri*. Surakarta: UNS PRESS
- Poerwadarminta (2018). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Bahasa
- Purwanto, M. N. (2014). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sari, A.R. (2013). *Blended Learning Ditengah Masyarakat Era Digital*. Jurnal Pendidikan Akutansi, 34.