

KAJIAN PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN MODEL AKTIF *KNOWLEDGE SHARING* DAN *TEAM ASISTED INDIVIDUALIZATION* DALAM MENDUKUNG ANDRAGOGI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMA DI PROPINSI RIAU

Oleh

**Dr. H. Mas`ud Zein, M.Pd., Drs. Dardiri, MA., Drs. H. Zulkifli Nelson, M.Ed.,
Jasril, M.Si.**

A. Dasar Pemikiran

Dewasa ini, teknologi informasi sudah menjadi *trend* atau kecenderungan sebagai salah satu media pembelajaran bagi siswa. Bahkan pemanfaatan terhadap teknologi internet untuk pembelajaran di Indonesia sudah dimulai pada tahun 1996. Kondisi tersebut, kemudian disikapi oleh Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah (Ditjen Mandikdasmen) Departemen Pendidikan Nasional (Depdiknas) dengan menerapkan proses belajar mengajar berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) kepada siswa SMP.¹ Bahkan pada tahun 2009 telah tersambung 18000 sambungan *internet* tercapai pada 27 Desember 2009.² Akan tetapi, berdasarkan hasil penelitian Heru Suhartanto pada tahun 2009 pada sekolah-sekolah di Provinsi Riau, bahwa perkembangan *Learning Management System* (misalnya Moodle) dan situs tersebut mempunyai lebih dari sepuluh mata pelajaran yang dipraktikkan, hanya ada satu sekolah yang mengikutinya.³

Selain itu, menurut, Bullen, (2001), Beam, (1997), dalam Soekartawi (2003), menyatakan bahwa kelemahan penggunaan internet dalam belajar selama ini adalah : 1) Kurangnya interaksi antara guru dan siswa atau bahkan antar siswa itu sendiri. Kurangnya interaksi ini bisa memperlambat terbentuknya values dalam proses belajar dan mengajar; 2) Kecenderungan mengabaikan aspek akademik atau aspek sosial dan sebaliknya mendorong tumbuhnya aspek bisnis/komersial; 3) Proses belajar dan mengajarnya cenderung ke arah pelatihan daripada pendidikan; 4) Berubahnya peran guru dari yang semula menguasai teknik pembelajaran konvensional, kini juga dituntut

¹ <http://www.suarapembaruan.com/News/2009/08/22/index.html>, retrieved January 16,2010.

² D. Sari, Pustekkom Ingatkan Pemanfaatan Internet di 18 ribu Sekolah, Tempo, <http://www.tempointeraktif.com/hg/pendidikan/2009/12/27/brk,20091227-215818.id.html>, 2009, retrieved January 17,2010.

³ Heru Suhartanto, "Survei 2009: Mutu Situs e-Learning Sekolah Indonesia Masih Sangat Minim", dalam *Journal of Information Systems*, Volume 6, Issues 1, April 2010, hlm. 80-81.

mengetahui teknik pembelajaran yang menggunakan ICT; 5) Siswa yang tidak mempunyai motivasi belajar yang tinggi cenderung gagal.

Oleh karena itu, dibutuhkan sistem pembelajaran aktif pada proses pembelajaran yang berbasis pada IT tersebut. Pembelajaran ini, tidak sekedar menyajikan materi pelajaran ke dalam internet tetapi mempertimbangkan secara logis dan senantiasa memegang prinsip pembelajaran. Begitu pula desain pengembangan yang sederhana, personal, cepat, serta unsur hiburan akan menjadikan peserta didik betah belajar di depan internet seolah-olah mereka belajar di dalam kelas.⁴

Pembelajaran aktif didesain untuk menghidupkan kelas dengan suasana belajar yang menyenangkan serta melibatkan gerak fisik maupun mental siswa. Keterlibatan ini akan meningkatkan partisipasi yang pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar siswa. Strategi pembelajaran aktif dapat digunakan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa. Salah satu bentuk pembelajaran aktif ini adalah *Cooperative Learning*, pembelajaran kooperatif. Sementara diantara tipe pembelajaran kooperatif adalah *active knowledge sharing* dan *Team Assisted Individualization* (TAI).

Strategi *active knowledge sharing* adalah suatu pembelajaran yang dapat membawa peserta didik siap menerima materi dengan cepat. Strategi pembelajaran ini didasarkan pada mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi kepada peserta didik dan mendapat tanggapan dari siswa. Bila strategi ini dilaksanakan, kemungkinan besar semua siswa secara aktif berpartisipasi dan mengevaluasi kinerja mereka. *Active knowledge sharing* (saling tukar pengetahuan) merupakan salah satu strategi yang dapat membawa peserta didik untuk siap belajar materi pelajaran dengan cepat. Strategi ini dapat digunakan untuk melihat kemampuan peserta didik disamping untuk membentuk kerja sama tim. Strategi ini dapat dilakukan pada hampir semua mata pelajaran.⁵

Sementara *Team Assisted Individualization* adalah model pembelajaran individual dibantu kelompok atau tim. Dalam penggunaan tim belajar yang terdiri dari 4-5 anggota kelompok yang berkemampuan bervariasi. *Team Assisted Individualization* menggabungkan pembelajaran kooperatif dengan pembelajaran individual.⁶ *Team*

⁴ Ardito M. Kodijat, "On-line Services pada Industri Pendidikan". Dalam <http://www.ristek.go.id/berita/ardito.htm>. 2001.

⁵ Hisyam Zaini, et.al., *Strategi Pembelajaran Aktif* (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2008) hlm. 22.

⁶ Robert E. Slavin, *Cooperative*, hlm. 195

Assisted Individualization dirancang untuk menyelesaikan masalah-masalah teoritis dan praktis dari sistem pengajaran individual.⁷

Penelitian ini dirancang dengan menggabungkan antara pembelajaran kooperatif *active knowledge sharing* dan *Team Assisted Individualization* (TAI) dengan teknologi informasi. Model ini kemudian disebut dengan *Hybrid Cooperative Learning*, yaitu sebuah model pembelajaran yang mengaktifkan siswa secara individual (*Team Assisted Individualization*), sekaligus mengaktifkan siswa dengan saling tukar pengetahuan (*Knowledge Sharing*) yang berbasis pada teknologi informasi atau internet.

Konsep pembelajaran tersebut, setidaknya sudah menjadi bahan kajian yang menarik dan menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan metode lainnya. Misalnya, hasil penelitian yang dilakukan Blair F. Henley (2009), dengan menerapkan kedua metode tsb dalam bentuk e-learning dalam pembelajaran di *Tennessee High School*, dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sementara itu penelitian Allison (2010), menyatakan bahwa pemahaman siswa terhadap materi pelajaran lebih baik, dengan menggunakan penggabungan metode tradisional dan *e-learning* (*Hybrid Coperative Learning*) dibanding metode tradisional serta *e-learning* saja dimana terdapat indikasi peningkatan pencapaian siswa dalam hasil pembelajaran di hampir semua mata pelajaran. Nikolaos et,al (2011) juga menyimpulkan hal yang sama bahwa pencapaian hasil pembelajaran lebih baik menggunakan metode *Hybrid Coperative Learning* dibandingkan metode tradisional. Begitu juga penelitian yang dilakukan Fan-Ray Kuo (2012) di SMA urban public school in southern Taiwan menyimpulkan bahwa metode *Hybrid Coperative Learning* memberikan pencapaian hasil belajar siswa lebih baik karena siswa lebih mudah untuk mengakses materi pembelajaran yang tepat di web dibanding sebelumnya dimana mereka mencari materi tanpa petunjuk guru.

Konsep ini, sangat mendukung konsep pendidikan *Andragogi*. Yaitu sebuah konsep pendidikan yang menjadikan seorang guru tidak hanya berperan sebagai pendidik, pusat pengetahuan, penyelesaian masalah dan sebagainya, akan tetapi berperan sebagai fasilitator. Seorang guru berfungsi lebih mengajak warga belajar menghadapi, menganalisa, serta mencari alternatif pemecahan suatu masalah. Oleh karena itu, fasilitator harus mampu memancing partisipasi peserta didik demi menghilangkan

⁷ *Ibid* 197.

silence cultur, budaya bisu (meminjam istilah Freire), sehingga peserta didik dapat berintegrasi dan tidak hanya beradaptasi dengan lingkungan belajar.⁸

Berdasarkan hal tersebut di atas, maka penelitian ini akan membahas pada bagaimana membuat pemodelan pembelajaran yang berbasis e-learning dengan menggabungkan *Team Assisted Individualization* dan *Active Knowledge Sharing* di Riau. Oleh sebab itu, masalah yang dijawab dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pelaksanaan *Hybrid Coperative Learning* dalam pembelajaran di SMA Provinsi Riau?
2. Bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran *Hybrid Coperative Learning* di SMA Provinsi Riau?
3. Bagaimana sikap belajar siswa dalam pembelajaran *Hybrid Coperative Learning* di SMA Provinsi Riau?
4. Bagaimana hasil belajar siswa dalam pembelajaran *Hybrid Coperative Learning* di SMA Provinsi Riau?
5. Apakah ada perbedaan hasil belajar siswa antara yang diajar metode *Hybrid Coperative Learning* dengan metode konvensional di SMA Provinsi Riau?
6. Apakah ada perbedaan hasil belajar siswa mata pelajaran Matematika dan mata pelajaran sosiologi yang diajar dengan *Hybrid Cooperative Learning* di SMU Provinsi Riau?
7. Apakah ada perbedaan hasil belajar siswa di Kota dan Semi-Kota yang diajar dengan *Hybrid Cooperative Learning* di SMU Provinsi Riau?

B. Landasan Teori

1. Model *Team Asisted Individualization*

Pembelajaran kooperatif tipe TAI ini dikembangkan oleh Slavin. Tipe ini mengkombinasikan keunggulan pembelajaran kooperatif dan pembelajaran individual. Tipe ini dirancang untuk mengatasi kesulitan belajar siswa secara individual. Oleh karena itu kegiatan pembelajarannya lebih banyak digunakan untuk memecahkan masalah, ciri khas tipe TAI ini adalah setiap siswa secara individual belajar materi pembelajaran yang sudah disiapkan oleh guru. Belajar individual

⁸ Uraian lebih lanjut lihat: Paulo Freire, *Pendidikan sebagai Praktek Pembebasan*, Alih bahasa: Alois A. Nugroho, jakarta, PT Gramedia, 1984, hlm 4

dibawa ke kelompok-kelompok untuk didiskusikan dan saling dibahas oleh anggota kelompok, dan semua anggota kelompok bertanggung jawab atas keseluruhan jawaban sebagai tanggung jawab bersama.

Slavin membuat model ini dengan beberapa alasan. Pertama, model ini mengkombinasikan keunggulan kooperatif dan program pengajaran individual. Kedua, model ini memberikan tekanan pada efek sosial dari belajar kooperatif. Ketiga, TAI disusun untuk memecahkan masalah dalam program pengajaran, misalnya dalam hal kesulitan belajar.⁹

Model pembelajaran TAI memiliki delapan komponen. Kedelapan komponen tersebut adalah sebagai berikut:

- a. *Teams*, yaitu pembentukan kelompok heterogen yang terdiri atas 4 sampai 6 siswa.
- b. *Placement test*, yakni pemberian pre-test kepada siswa atau melihat rata-rata nilai harian agar guru mengetahui kelemahan siswa dalam bidang tertentu.
- c. *Student creative*, melaksanakan tugas dalam suatu kelompok dengan menciptakan situasi dimana keberhasilan individu ditentukan atau dipengaruhi oleh keberhasilan kelompoknya.
- b. *Team study*, yaitu tahapan tindakan belajar yang harus dilaksanakan oleh kelompok dan guru memberikan bantuan secara individual kepada siswa yang membutuhkannya.
- c. *Team scores and team recognition*, yaitu pemberian skor terhadap hasil kerja kelompok dan memberikan kriteria penghargaan terhadap kelompok yang berhasil secara cemerlang dan kelompok yang dipandang kurang berhasil dalam menyelesaikan tugas.
- d. *Teaching group*, yakni pemberian materi secara singkat dari guru menjelang pemberian tugas kelompok.
- e. *Facts test*, yaitu pelaksanaan tes-tes kecil berdasarkan fakta yang diperoleh siswa.
- f. *Whole class units*, yaitu pemberian materi oleh guru kembali di akhir waktu pembelajaran dengan strategi pemecahan masalah.¹⁰

2. Model Active Knowledge Sharing

Active knowledge sharing adalah sebuah cara yang bagus untuk menarik para peserta didik dengan segera kepada materi pelajaran.¹¹ Strategi *active learning* tipe *active knowledge sharing* adalah salah satu strategi dari sekian banyak strategi *active learning*. *active knowledge sharing* (berbagi pengetahuan secara aktif) merupakan

⁹ Rachmadi Widdiharto, *Model-model Pembelajaran Matematika SMP*, (Yogyakarta: PPPG Matematika, 2006), hlm. 19

¹⁰ Amin Suyitno, *Bahan Ajar Pelatihan 'Pemilihan Model-model Pembelajaran dan Penerapannya di Sekolah*, (Semarang: Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam UNNES, 2007), hlm. 10

¹¹ Hamruni, *Strategi dan Model-Model Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga, 2009)., hlm. 265

sebuah strategi yang melibatkan peserta didik dalam belajar dengan segera. Maksudnya adalah untuk membuat peserta didik aktif lebih awal pelajaran dimulai.

Mel Siberman mengatakan, ketika memulai pelajaran maka sangat penting membuat para peserta didik agar aktif sejak awal. Jika tidak, maka akan mengambil resiko terjadinya dampak seperti halnya semen yang dalam waktu tertentu akan membeku.¹²

Pada saat-saat awal pengajaran aktif, ada tiga tujuan penting yang harus dicapai. Arti penting tujuan tersebut hendaknya tidak diabaikan, walaupun pelajaran hanya berakhir satu sesi. Tujuan-tujuan tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Membangun team (team building); bantulah peserta didik menjadi kenal satu sama lain dan ciptakan semangat kerja sama dan saling bergantung.
- b. Penegasan; pelajari sikap, pengetahuan, dan pengalaman peserta didik.
- c. Keterlibatan belajar seketika; bangkitkan minat awal pada mata pelajaran.

Semua tujuan ini, ketika tercapai, membantu mengembangkan lingkungan belajar yang melibatkan peserta didik, mengembangkan kemauan mereka untuk berperan serta dalam pengajaran aktif, dan menciptakan norma-norma kelas yang positif.¹³ Strategi ini juga dirancang untuk melibatkan peserta didik secara langsung ke dalam mata pelajaran untuk membangun perhatian/minat peserta didik, memunculkan keingintahuan mereka, dan merangsang berfikir.¹⁴

Jadi, strategi *active learning* tipe *active knowledge sharing* adalah salah satu strategi yang menuntut/melibatkan peserta didik untuk aktif lebih awal dalam proses pembelajaran dimana dari awal pembelajaran dimulai peserta didik sudah aktif dalam pembelajaran. Dengan menggunakan strategi *active learning* tipe *active knowledge sharing* diharapkan dapat meningkatkan semangat dan keaktifan peserta didik dalam proses belajar mengajar serta tidak membosankan.

3. Model *Team Asisted Individualization* dan Model *Active Knowledge Sharing* berbasis internet; *Hybrid Cooperative Learning*

Beberapa definisi mengenai *Hybrid Cooperative Learning* telah diberikan oleh beberapa peneliti. Menurut (Brooks, 2003) HCL adalah elemen utama yang

¹² Melvin L. Siberman, loc.cit., hlm. 39

¹³ Ibid., hlm. 40

¹⁴ Ibid., hlm. 81

sangat penting dalam keberhasilan belajar siswa dimana metode ini menggabungkan model tradisional/tatap muka dikelas dengan model berbasis online.

Rovai and Jordan (2004) mendefinisikan hybrid learning sebagai sebuah pendekatan pembelajaran yang flexibel dimana pembelajaran tidak hanya dilakukan dalam satu waktu dan tempat tetapi juga dapat dilakukan pada waktu dan tempat yang berbeda. Pada model ini pembelajaran dilakukan berbasis online penuh tanpa meninggalkan interaksi langsung antara guru dan murid (face to face interaction).

Sedangkan Fanter (2005) menggunakan istilah *Hybrid instruction* atau hybrid courses untuk HCL dimana definisinya adalah perencanaan yang matang dari penggabungan pembelajaran tradisional dikelas dengan pembelajarn berbasis online. Dengan kata lain kombinasi terbaik dari gaya pembelajaran metode tradisional dan online. Pada model ini siswa dapat berhubungan langsung dengan guru dan siswa lain dikelas dan juga dapat berinteraksi langsung diluar kelas melalui internet.

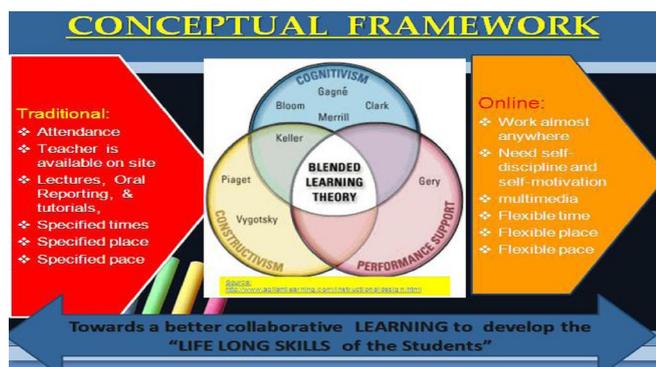
Hybrid course didefinisikan Moreno et,al (2006) sebagai pembelajaran dimana 50% atau lebih penyampaian pembelajaran dilakukan secara tidak langsung diruang kelas tetapi melalui online dan sisanya dilakukan secara tradisional melalui proses tatap muka dikelas.

Pape (2006) menerangkan the HCL sebagai *web-enhanced model* dimana sebagian pembelajaran dilakukan secara online dan sebagian lagi melalui tatap muka dikelas. Dengan kata lain penggabungan kegiatan pembelajaran tatap muka dikelas dengan pembelajaran melalui internet.

Mansour and Mupinga (2007) menggunakan istilah *Hybrid Instruction atau webassisted, or web-enhanced instruction* untuk HCL dimana definisinya adalah penggabungan pembelajaran tradisional dengan pembelajaran online. Pada model ini siswa berpartisipasi aktif didalam kelas selama jam pelajaran kemudian guru memberikan tugas-tugas yang harus mereka selesaikan melalui web.

Watson (2011) mendefinisikan *hybrid learning* sebagai sebuah penggabungan penyampaian pembelajaran melalui internet dengan model penyajian pembelajaran yang terbaik dikelas dan terjadi interaksi langsung antara siswa dan guru. Pada model ini memungkinkan terjadinya thoughtful reflection serta instruksi yang berbeda antara sesama siswa dari kelompok belajar yang berbeda.

FRAMEWORK BLANDED/HYBRID LEARNING



(Ava Clare Marie O. Robles, "Blended Learning for Lifelong Learning: An Innovation for College Education Students", *I.J. Modern Education and Computer Science*, 2012, 6, 1-8)¹⁵

4. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perwujudan kemampuan akibat perubahan perilaku yang dilakukan oleh usaha pendidikan. Artinya, hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.¹⁶ Kemampuan tersebut menyangkut domain kognitif, afektif dan psikomotorik.¹⁷ Hasil belajar yang dimaksud yaitu hasil yang diperoleh siswa sebagai akibat proses belajar yang dilaksanakan oleh siswa. Makin tinggi proses belajar yang dilakukan oleh siswa, diharapkan semakin tinggi pula hasil belajar yang dicapai.

Hasil Belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Selanjutnya dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu.

¹⁵Tulisan Hybrid Learning (Queensland University of Technology (2011). Protocols: Blended Learning. diakses 1 MARET 2013 dari http://www.ltu.qut.edu.au/curriculum/documents/PLC_blended_learning.pdf

¹⁶ Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Kesulitan Belajar* (Jakarta: Rineka cipta, 1999), hlm. 3

¹⁷ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 49.

Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Aspek perubahan itu mengacu pada taksonomi tujuan pengajaran yang dikembangkan oleh Bloom, Simpson dan Harrow mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.¹⁸

Hasil belajar memiliki peran penting dalam proses belajar mengajar. Penilaian di dalam hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru mengenai kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan proses belajar mengajar sampai sejauh mana kemajuan ilmu pengetahuan yang telah mereka kuasai.

Menurut Muhibbin Syah, bahwa hasil belajar diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam sebuah program pengajaran. Indikator prestasi belajar adalah pengungkapan hasil belajar yang meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Ranah yang dimaksud antara lain ranah cipta, rasa dan karsa.¹⁹

Dalam pemaknaan menyeluruh hasil belajar bukan hanya merupakan hasil intelektual saja, melainkan harus meliputi tiga aspek yang dimiliki siswa yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik.²⁰ WS. Winkell berpendapat bahwa hasil belajar adalah "hasil belajar yang nampak pada tingkah laku siswa sebagai akibat dari belajarnya".²¹ Oleh karena itu, untuk mencapai hasil yang diinginkan ada beberapa persyaratan yang harus dipenuhi siswa dalam belajar dan guru dalam memberikan pelajaran kepada siswa. Hal ini dapat terlaksana apabila aspek yang satu dengan yang lainnya saling berkaitan.

Dari beberapa pengertian diatas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai oleh anak didik setelah melakukan latihan atau praktek tertentu, baik hasil itu berupa angka, huruf maupun tindakan dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotoriknya.

¹⁸Purwanto, *op. cit.*, hlm. 45

¹⁹ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 1995), hlm. 141.

²⁰Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 1995), hlm. 49.

²¹WS. Winkell, *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi* (Jakarta: PT. Gramedia, 1986), hlm. 161.

C. Kerangka Berfikir

1. Perbedaan Hasil Belajar Antara Siswa yang Menggunakan *Hybrid Cooperative Learning* dan Siswa yang Menggunakan Pembelajaran Konvensional

Dalam proses pembelajaran, metode mempunyai kedudukan penting untuk mewujudkan tujuan, karena metode berfungsi sebagai sarana menyampaikan materi pelajaran yang sudah tersusun dalam kurikulum.²² Dalam pembelajaran diperlukan metode yang strategis ketika pembelajaran berlangsung, karena dengan strategi yang mapan para siswa akan cepat dalam memahami materi pelajaran, senang, dan banyak materi yang akan tersampaikan. Pemilihan strategi pembelajaran yang akan digunakan harus berorientasi pada tujuan pembelajaran, disesuaikan dengan jenis materi, karakteristik siswa, serta sesuai situasi dan kondisi di mana proses pembelajaran berlangsung.²³ Serta penggunaan variasi metode dalam pembelajaran sangat dianjurkan, hal itu dilakukan agar dapat membangkitkan aktivitas belajar dan sikap belajar siswa, sehingga menghilangkan kebosanan siswa dalam belajar, demikian menurut Al-Ghazali.²⁴

Dengan meningkatnya aktivitas dan sikap belajar siswa, maka akan menghasilkan hasil belajar yang baik.²⁵ Hasil belajar yang dimaksud yaitu hasil yang diperoleh siswa sebagai akibat proses belajar yang dilaksanakan oleh siswa. Makin tinggi proses belajar yang dilakukan oleh siswa, diharapkan semakin tinggi pula hasil belajar yang dicapai.²⁶

Oleh karena itu, untuk menghasilkan hasil belajar tersebut, maka seorang guru dituntut untuk mempunyai wawasan yang luas tentang pemilihan strategi/metode belajar mengajar, sehingga memudahkan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Berbagai metode pembelajaran telah bermunculan diakhir-akhir ini dengan karakteristik masing-masing dengan tujuan yang tidak jauh beda. Adapun tujuan dari masing-masing metode tersebut adalah menghantarkan pembelajaran kearah yang lebih ideal dengan tepat dan cepat sesuai yang diinginkan. Sedangkan prinsip umum

²² M. Arif, *Ilmu Pendidikan Islam (Suatu Tujuan Teoritis dan Praktis Berdasarkan Pendekatan Interdisipliner)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2000), hlm. 197.

²³ Hamzah B. Vino, *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), cet.3, hlm.7.

²⁴ Arief Armai, *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), Cet. Ke-1, hlm. 45.

²⁵ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan pembelajaran*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2001), hlm.108

²⁶ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 49.

dalam memfungsikan metode adalah menciptakan suasana menyenangkan, menggembirakan, penuh dorongan dan motivasi sehingga materi pembelajaran itu menjadi lebih mudah untuk diterima peserta didik.²⁷ Salah satunya adalah metode pembelajaran kooperatif.

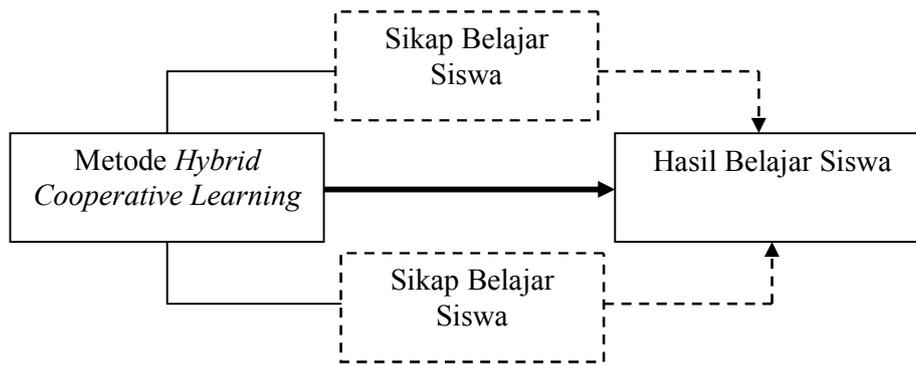
Salah satu implikasi teori belajar konstruktivis dalam pembelajaran adalah penerapan pembelajaran kooperatif. Dalam pembelajaran kooperatif peserta didik atau peserta didik lebih mudah menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit apabila mereka saling mendiskusikan masalah-masalah tersebut dengan temannya. Melalui diskusi dalam pembelajaran kooperatif akan terjalin komunikasi di mana peserta didik saling berbagi ide atau pendapat. Melalui diskusi akan terjadi elaborasi kognitif yang baik, sehingga dapat meningkatkan daya nalar, keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran dan memberi kesempatan pada peserta didik untuk mengungkapkan pendapatnya.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif memiliki dampak yang positif terhadap kegiatan belajar mengajar, yakni dapat meningkatkan aktivitas peserta didik selama pembelajaran, meningkatkan ketercapaian tujuan pembelajaran, hasil belajar/prestasi akademik meningkat dan dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran berikutnya. Salah satu bentuk pembelajaran kooperatif adalah Model *Team Asisted Individualization* dan Model *Active Knowledge Sharing*. Dua model pembelajaran ini, dilaksanakan dalam proses pembelajaran berbasis internet, yang kemudian disebut dengan *Hibrid Intructional*.

Berdasarkan kerangka berfikir secara teoritis yang dikutip dari pendapat para ahli, dan secara empiris dari hasil penelitian terdahulu, dapat dikatakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Team Asisted Individualization* dan *Active Knowledge Sharing* berbasis internet tersebut, dapat meningkatkan hasil belajar yang signifikan.

Hal tersebut, jika digambarkan hubungan korelasional antara pelaksanaan metode *Hybrid Cooperative Learning* dengan peningkatan sikap dan hasil belajar, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, maka dapat dilihat pada paradigma penelitian sebagai berikut;

²⁷ Ismail, *Strategi Pembelajaran Islam Berbagai PAIKEM*, (Semarang: Rasail, 2008), hlm. 18



2. Perbedaan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika dan Mata Pelajaran Sosiologi dengan *Hybrid Cooperative Learning*

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Perkembangan pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan matematika di bidang teori bilangan, aljabar, analisis, teori peluang dan matematika diskrit. Untuk menguasai dan mencipta teknologi di masa depan diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini.

Pendekatan pemecahan masalah merupakan fokus dalam pembelajaran matematika yang mencakup masalah tertutup dengan solusi tunggal, masalah terbuka dengan solusi tidak tunggal, dan masalah dengan berbagai cara penyelesaian. Untuk meningkatkan kemampuan memecahkan masalah perlu dikembangkan keterampilan memahami masalah, membuat model matematika, menyelesaikan masalah, dan menafsirkan solusinya.

Dalam setiap kesempatan, pembelajaran matematika hendaknya dimulai dengan pengenalan masalah yang sesuai dengan situasi (*contextual problem*). Dengan mengajukan masalah kontekstual, peserta didik secara bertahap dibimbing untuk menguasai konsep matematika. Untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran, sekolah diharapkan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi seperti komputer, alat peraga, atau media lainnya.

Sementara mata pelajaran sosiologi pada hakikatnya bukanlah semata-mata karena ilmu murni (*pure science*) yang hanya mengembangkan ilmu pengetahuan secara abstrak demi usaha peningkatan kualitas itu sendiri, namun sosiologi bisa juga

menjadi ilmu terapan (*applied science*) yang menyajikan cara-cara untuk mempergunakan pengetahuan ilmiahnya guna memecahkan masalah praktis atau masalah social yang perlu di tanggulangi.

Selain itu, pembelajaran sosiologi dimaksudkan untuk mengembangkan kemampuan pemahaman fenomena kehidupan sehari-hari siswa. Materi pelajaran mencakup konsep-konsep dasar, pendekatan, metode, dan teknik analisis dalam pengkajian berbagai fenomena dan permasalahan yang ditemui dalam kehidupan nyata di masyarakat.

Untuk mengetahui keberhasilan pembelajaran matematika dan sosiologi di sekolah, sebagai alat ukurnya adalah dengan melihat hasil belajar matematika dan sosiologi siswa. Pengajaran dikatakan berhasil jika pelajaran tahan lama dan dipergunakan dalam kehidupan siswa. Jadi disini terdapat transfer belajar, yaitu pemindahan suatu hasil belajar dari suatu bidang studi kehidupan sehari-hari. Transfer lebih sering terjadi pada siswa yang memiliki hasil belajar tinggi dan ini akan menimbulkan perubahan-perubahan dalam bidang pengetahuan, pemahaman, keterampilan, nilai dan sikap. Adanya komponen pengetahuan dalam sikap memberikan pengertian bahwa sikap seseorang dapat terbentuk karena adanya pengetahuan.

Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu adanya usaha guru untuk menciptakan kondisi yang memudahkan siswa dalam belajar dan memperdayakan potensinya sehingga menguasai kompetensi secara optimal. Dalam pembelajaran tersebut, guru berusaha untuk menciptakan iklim pembelajaran yang mempermudah siswa belajar dalam mengajarkan matematika dan sosiologi pada peserta didiknya. Sehingga posisi guru dalam pembelajaran, lebih berperan sebagai pembimbing daripada sebagai pemberi informasi saja.

Hybrid Cooperative Learning merupakan model pembelajaran dengan menggabungkan pembelajaran kooperatif tipe *Team Asisted Individualization* dan *Active Knowledge Sharing* berbasis internet, yang mempermudah aktifitas belajar siswa secara individu maupun secara kelompok sekaligus.

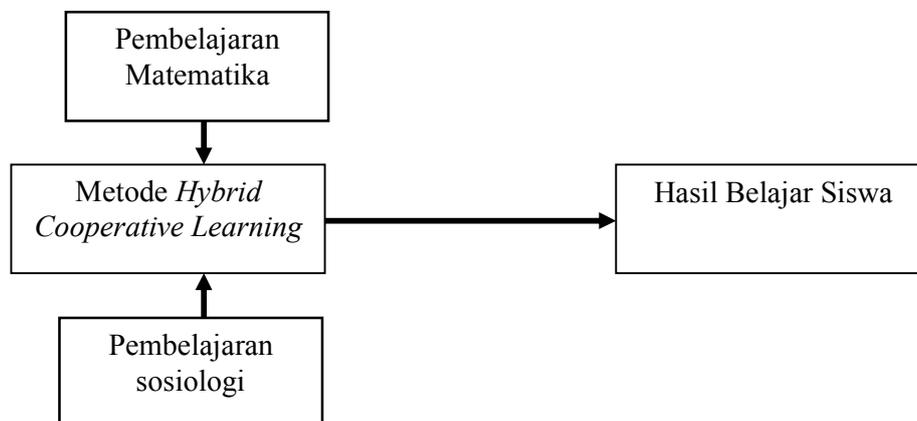
Secara berkelompok, siswa tetap bekerja dengan kecepatan dan kemampuan masing-masing sehingga siswa yang berkemampuan rendah dapat terbantu oleh temannya yang berkemampuan tinggi. Cara ini merupakan upaya yang sangat baik

untuk meningkatkan tanggung jawab individual dalam kelompok. Selain itu, teknik ini juga mendorong siswa untuk meningkatkan semangat kerja sama mereka. Kerjasama merupakan proses interaksi siswa dengan siswa lain untuk mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu tim.

Dengan pembelajaran kooperatif tipe *Team Asisted Individualization* dan *Active Knowledge Sharing* berbasis internet ini, siswa bekerja sama dengan baik di dalam kelompoknya, maka siswa dapat menghargai pendapat orang lain, mendorong berpartisipasi, berani bertanya, mendorong teman untuk bertanya, dan berbagai tugas. Oleh karena itu kerjasama dalam kelompok merupakan hal yang penting untuk tercapainya tujuan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Dengan demikian, diharapkan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Asisted Individualization* dan *Active Knowledge Sharing* berbasis internet, dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika di Kelas IPA dan Sosiologi di kelas IPS.

Hal tersebut, jika digambarkan hubungan korelasional antara pelaksanaan metode *Hybrid Cooperative Learning* dengan peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika dan sosiologi, maka dapat dilihat pada paradigma penelitian sebagai berikut ;



3. Perbedaan Hasil Belajar Siswa Kota dan Semi-Kota dengan *Hybrid Cooperative Learning*

Proses belajar mengajar merupakan suatu proses atau kegiatan interaktif antara pengajar dan siswa. Proses ini akan berlangsung dengan baik, bila siswa dapat

memberikan respon positif atas pengalaman pengajaran yang diberikan. Untuk mendukung proses belajar mengajar agar mencapai hasil belajar yang sesuai dengan yang diharapkan secara optimal maka sekolah harus berani dan selalu siap memfasilitasi siswa belajar dengan baik.

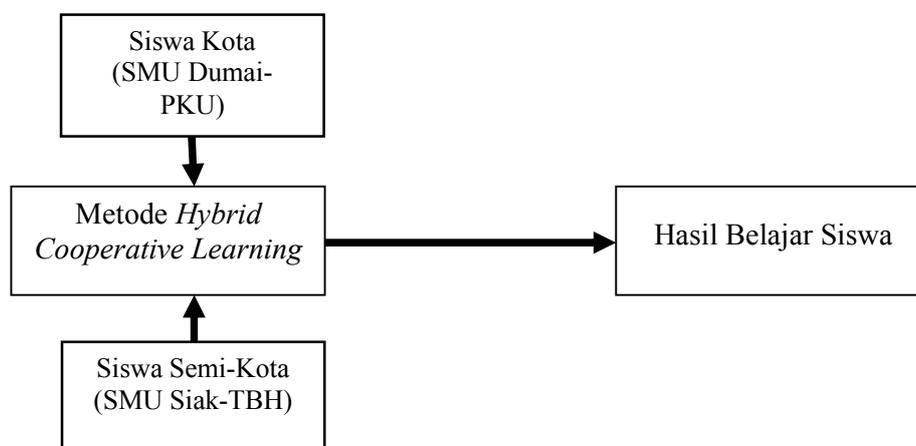
Proses dan hasil belajar seseorang sangat dipengaruhi oleh banyak faktor. Faktor-faktor tersebut dapat bersumber dari dirinya sendiri ataupun dari luar (lingkungannya). Nana Syaodih (2004:172) mengemukakan : "Proses dan hasil belajar dipengaruhi oleh faktor-faktor internal baik yang bersifat fisik maupun psikis, dan faktor eksternal dalam lingkungan keluarga, sekolah, pekerjaan ataupun masyarakat luas"

Faktor internal adalah faktor dari dalam individu baik fisik (jasmaniah) maupun psikis. Aspek jasmaniah mencakup kondisi dan kesehatan jasmani dari individu sedangkan aspek psikis menyangkut kondisi kesehatan psikis, kemampuan-kemampuan intelektual, motivasi, konsentrasi, minat, fantasi, sifat kreatif, pemahaman, dan lain-lain. Adapun faktor eksternal adalah faktor di luar diri siswa baik faktor fisik maupun sosial psikologis yang berada pada lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat.

Oleh sebab itu, prestasi atau hasil belajar tidak hanya ditentukan oleh kemampuan intelektual seorang siswa, melainkan banyak faktor yang mengiringinya baik faktor fisik maupun faktor psikologis, dan salah satu hal yang ikut andil adalah lokasi atau lingkungan tempat dia melakukan proses atau kegiatan belajar. Sering terjadi seorang siswa yang memiliki kemampuan yang tinggi dari pada teman-temannya di suatu daerah, ternyata hanya mampu mencapai hasil yang sama dengan yang dicapai teman-temannya yang memiliki kemampuan biasa-biasa di daerah lain. Bahkan, bukan mustahil jika suatu saat siswa yang cerdas di satu daerah akan mengalami kemerosotan prestasi atau hasil belajar sampai ke titik yang sangat rendah ketika dia berada di daerah lainnya. Sebaliknya, seorang siswa yang sebenarnya memiliki kemampuan sedang, dapat mencapai puncak prestasi yang memuaskan, lantaran dia berada atau tinggal di lingkungan yang memungkinkan dia menggunakan pendekatan atau cara belajar yang efektif dan efisien. Penilaian terhadap hasil belajar siswa menggambarkan kualitas atau prestasi kemampuan siswa yang bersangkutan pada sub-pokok bahasan tertentu.

Sehubungan dengan hal di atas, pembelajaran pada matematika dan sosiologi dengan *Hybrid Cooperative Learning* membutuhkan seperangkat alat atau media pembelajaran yang berbasis internet. Keberadaan internet dan komputer sebagai perangkat penunjangnya, sangat tergantung pada kemampuan sekolah dalam melakukan pengadaan. Dengan kata lain, di sekolah yang berada di kota, yang memiliki akses internet beserta perangkat komputer yang baik dan lengkap akan lebih mudah mendapatkan akses internet. Sedangkan di daerah semi kota, yang tidak memiliki akses beserta perangkat komputer yang kurang baik, akan sulit melakukan. Di lain pihak, penggunaan media yang tepat yang disediakan di sekolah-sekolah yang berada di kota maupun semi kota juga mampu membuat hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika dan sosiologi berbasis *Hybrid Cooperative Learning* menjadi beragam. Sehingga hasil belajar siswa yang tinggal di kota dan di semi kota menjadi bervariasi.

Hal tersebut, jika digambarkan hubungan korelasional antara pelaksanaan metode *Hybrid Cooperative Learning* dengan peningkatan hasil belajar siswa di kota dan semi-kota, maka dapat dilihat pada paradigma penelitian sebagai berikut ;



D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis yang diajukan dalam kerangka penelitian ini adalah:

1. H_a = Terdapat perbedaan Hasil Belajar antara Siswa yang Menggunakan *Hybrid Cooperative Learning* dan Siswa yang Menggunakan Pembelajaran Konvensional

- H_0 = Tidak terdapat perbedaan Hasil Belajar antara Siswa yang Menggunakan *Hybrid Cooperative Learning* dan Siswa yang Menggunakan Pembelajaran Konvensional
2. H_a = Terdapat perbedaan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika dan Mata Pelajaran Sosiologi dengan *Hybrid Cooperative Learning*
- H_0 = Tidak terdapat perbedaan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika dan Mata Pelajaran Sosiologi dengan *Hybrid Cooperative Learning*
3. H_a = Terdapat perbedaan Hasil Belajar Siswa Kota dan Semi-Kota dengan *Hybrid Cooperative Learning*
- H_0 = Tidak terdapat perbedaan Hasil Belajar Siswa Kota dan Semi-Kota dengan *Hybrid Cooperative Learning*
4. H_a = Terdapat perbedaan Hasil Belajar Siswa antara SMAN 1 Pekanbaru, SMAN 1 Dumai, SMAN 1 Siak dan SMAN 1 Tembilahan Hulu dengan *Hybrid Cooperative Learning*
- H_0 = Tidak terdapat perbedaan Hasil Belajar Siswa antara SMAN 1 Pekanbaru, SMAN 1 Dumai, SMAN 1 Siak dan SMAN 1 Tembilahan Hulu dengan *Hybrid Cooperative Learning*

E. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen. Bentuk eksperimen dalam penelitian ini adalah *true experimental design* yakni dengan mencobakan pendekatan pembelajaran yang diteliti dan menguji pengaruhnya terhadap hasil belajar dengan cara membandingkan hasil belajar pada kelompok perlakuan (treatment) dengan kelompok control.²⁸ Metode yang digunakan adalah metode eksperimen, yaitu prosedur untuk menyelidiki hubungan sebab akibat dengan menempatkan obyek secara acak ke dalam kelompok-kelompok dimana satu atau dua variabel independen dimanipulasi.

Yang menjadi populasi dalam penelitian pada dasarnya adalah seluruh siswa SMA di Riau. Namun, karena luasnya wilayah dan banyaknya jumlah populasi maka sampel akan diambil menurut sampel wilayah yakni akan diambil dua sekolah SMA I di wilayah perkotaan dan kota sedang/kota kabupaten, yang selanjutnya disebut semi kota. Untuk wilayah perkotaan dalam hal ini akan diambil sampel dari SMA di kota

²⁸ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, hlm. 86

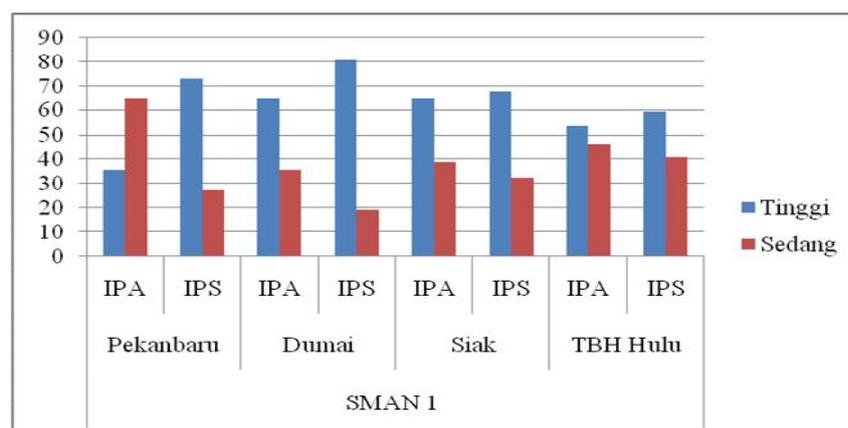
Pekanbaru dan kota Dumai. Sedangkan untuk mewakili wilayah yang dikategorikan semi kota, diambil sampel dari SMA di Tembilahan Hulu dan Siak yang sekolahnya memiliki kemudahan akses internet dan memiliki lingkungan kehidupan yang tidak sulit mendapatkan akses ke internet.

Untuk memperoleh data primer dari lapangan, sesuai dengan desain penelitiannya, maka akan digunakan tes yang akan digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa baik dari masing-masing kelompok treatment maupun kelompok control. Sedangkan untuk memperoleh kepastian data tentang tepatnya perlakuan pada eksperimen akan digunakan teknik observasi dimana peneliti akan menyiapkan form observasi yang akan digunakan pada penelitian eksperimen tersebut.

Setelah masing-masing data terkumpul dan ditabulasikan, maka data akan dianalisis dengan menggunakan analisa *statistic parametric* dengan menggunakan uji t dan ANOVA dengan menggunakan bantuan Program SPSS Versi 18.00 Sebelum melakukan uji ANOVA terlebih dahulu harus memenuhi beberapa persyaratan antara lain: distribusi data harus normal, setiap populasi hendaknya berasal dari populasi yang sama dengan variansi yang sama pula, dan pengambilan sampel dilakukan secara random (acak).²⁹

F. Hasil Penelitian

1. Aktivitas Pembelajaran Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika

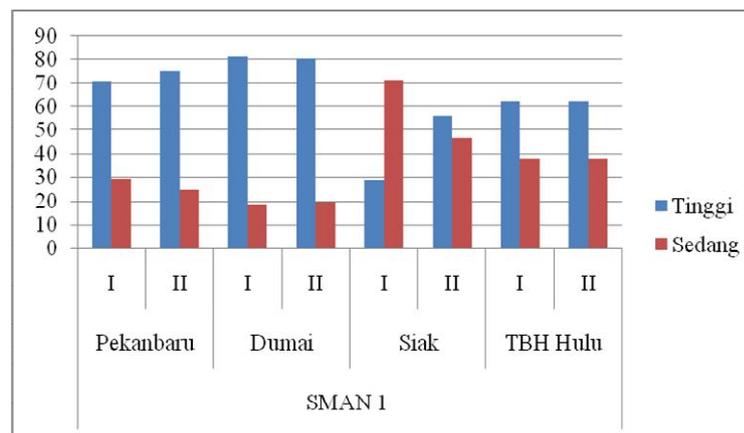


Berdasarkan diagram batang di atas dapat diketahui bahwa aktivitas siswa SMAN 1 Pekanbaru pada pertemuan I lebih tinggi kategori SEDANG dibanding kategori

²⁹ Hartono, *Statistik Untuk Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010, hlm. 236.

TINGGI sedangkan pada pertemuan II kategori TINGGI mengalami penurunan tapi pada kategori SEDANG mengalami peningkatan. Aktivitas siswa SMAN 1 Dumai pada pertemuan I lebih tinggi kategori TINGGI dibanding kategori SEDANG sedangkan pada pertemuan II kategori TINGGI mengalami peningkatan tapi pada kategori sedang mengalami penurunan. SMAN 1 Siak pada pertemuan I lebih tinggi kategori TINGGI dibanding kategori SEDANG sedangkan pada pertemuan II kategori TINGGI mengalami peningkatan tapi pada kategori sedang mengalami penurunan. SMAN 1 Tembilahan Hulu pada pertemuan I lebih tinggi kategori TINGGI dibanding kategori SEDANG sedangkan pada pertemuan II kategori TINGGI mengalami peningkatan tapi pada kategori sedang mengalami penurunan. Dengan demikian, dapat dikemukakan SMAN 1 Dumai dan SMAN 1 Siak yang memiliki aktivitas belajar yang lebih tinggi atau lebih baik.

2. Aktivitas Pembelajaran Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi



Berdasarkan diagram batang di atas dapat diketahui bahwa aktivitas siswa SMAN 1 Pekanbaru pada pertemuan I lebih tinggi kategori TINGGI dibanding kategori SEDANG sedangkan pada pertemuan II kategori TINGGI mengalami peningkatan tapi pada kategori SEDANG mengalami penurunan. Aktivitas siswa SMAN 1 Dumai pada pertemuan I lebih tinggi kategori TINGGI dibanding kategori SEDANG sedangkan pada pertemuan II kategori TINGGI mengalami penurunan tapi pada kategori sedang mengalami peningkatan. SMAN 1 Siak pada pertemuan I lebih tinggi kategori SEDANG dibanding kategori TINGGI sedangkan pada pertemuan II kategori TINGGI mengalami peningkatan tapi pada kategori sedang mengalami penurunan. SMAN 1 Tembilahan Hulu pada pertemuan I lebih tinggi kategori

TINGGI dibanding kategori SEDANG sedangkan pada pertemuan II tidak mengalami peningkatan dan penurunan. Dengan demikian, dapat dikemukakan SMAN 1 Pekanbaru dan SMAN 1 Dumai yang memiliki aktivitas belajar yang lebih tinggi atau lebih baik.

3. Sikap belajar siswa dalam pembelajaran *Hybrid Coperative Learning* di SMA Provinsi Riau memiliki respon positif dari seluruh siswa baik pada mata pelajaran matematika maupun pada mata pelajaran sosiologi.
4. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara yang belajar dengan metode *Hybrid Coperative Learning* dan siswa yang belajar dengan metode konvensional di SMA Provinsi Riau. Perbedaan tersebut dipertegas lagi dengan nilai mean kelas eksperimen 36,663 sedangkan mean kelas control 33,078. Hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa kelas eksperimen lebih baik daripada siswa kelas kontrol. Ini berarti nilai kelas eksperimen lebih baik.

Pembelajaran	Mean	t_{hitung}	Df	t_{tabel}	Sig.	Ho
EKSPERIMEN KONTROL	36,663 33,078	3,800	520	2,000	0,0000	Tolak

5. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara mata pelajaran Matematika dan mata pelajaran sosiologi yang diajar dengan *Hybrid Cooperative Learning* di SMU Provinsi Riau. Perbedaan tersebut dipertegas lagi dengan nilai mean mata pelajaran matematika 28,905 sedangkan mean sosiologi 43,588. Hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa mata pelajaran sosiologi lebih baik daripada matematika. Ini berarti mata pelajaran sosiologi lebih baik dengan menggunakan *Hybrid Learning* melalui *moodle*.

Pembelajaran	Mean	t_{hitung}	Df	t_{tabel}	Sig.	Ho
MATEMATIKA SOSIOLOGI	28,905 43,588	15,716	262	1,97	0,000	Tolak

6. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara Kota dan Semi-Kota yang diajar dengan *Hybrid Cooperative Learning* di SMU Provinsi Riau. Perbedaan tersebut

dipertegas lagi dengan nilai mean kota 39,291 sedangkan mean semi kota 33,203. Hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa kota lebih baik daripada semi kota. Ini berarti kota lebih baik.

Pembelajaran	Mean	t_{hitung}	Df	t_{tabel}	Sig.	Ho
KOTA SEMI KOTA	39,291 33,203	3,724	262	1,97	0,000	Tolak

7. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa diantara empat sekolah di masing-masing kabupaten yang diajar dengan *Hybrid Cooperative Learning* di SMU Provinsi Riau.

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	1576.556	1	1576.556	13.868	.000
Within Groups	29784.441	262	113.681		
Total	31360.996	263			

8. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran *Hybrid Coperative Learning* di SMA Provinsi Riau memiliki kategori tinggi baik pada mata pelajaran matematika maupun sosiologi.

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	1576.556	1	1576.556	13.868	.000
Within Groups	29784.441	262	113.681		
Total	31360.996	263			

G. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan *Hybrid Cooperative Learning* dalam pembelajaran di SMA Provinsi Riau pada mata pelajaran matematika termasuk kategori tinggi demikian juga halnya pada mata pelajaran sosiologi.
2. Sikap belajar siswa dalam pembelajaran *Hybrid Coperative Learning* di SMA Provinsi Riau memiliki respon positif dari seluruh siswa baik pada mata pelajaran matematika maupun pada mata pelajaran sosiologi.
3. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara yang belajar dengan metode *Hybrid Cooperative Learning* dan siswa yang belajar dengan metode konvensional di SMA Provinsi Riau. Perbedaan tersebut dipertegas lagi dengan nilai mean kelas eksperimen 36,663 sedangkan mean kelas control 33,078. Hasil perhitungan ini menunjukkan

- bahwa kemampuan siswa kelas eksperimen lebih baik dari pada siswa kelas kontrol. Ini berarti nilai kelas eksperimen lebih baik.
4. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara mata pelajaran Matematika dan mata pelajaran sosiologi yang diajar dengan *Hybrid Cooperative Learning* di SMU Provinsi Riau. Perbedaan tersebut dipertegas lagi dengan nilai mean mata pelajaran matematika 28,905 sedangkan mean sosiologi 43,588. Hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa mata pelajaran sosiologi lebih baik dari pada matematika. Ini berarti mata pelajaran sosiologi lebih baik dengan menggunakan *Hybrid Learning* melalui *moodle*.
 5. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara Kota dan Semi-Kota yang diajar dengan *Hybrid Cooperative Learning* di SMU Provinsi Riau. Perbedaan tersebut dipertegas lagi dengan nilai mean kota 39,291 sedangkan mean semi kota 33,203. Hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa kota lebih baik dari pada semi kota. Ini berarti kota lebih baik.
 6. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa diantara empat sekolah di masing-masing kabupaten yang diajar dengan *Hybrid Cooperative Learning* di SMU Provinsi Riau.
 7. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran *Hybrid Cooperative Learning* di SMA Provinsi Riau memiliki kategori tinggi baik pada mata pelajaran matematika maupun sosiologi.
 8. Sekolah yang memiliki peranan menyebabkan terjadi perbedaan yang signifikan di empat sekolah adalah SMA Negeri 1 Tembilahan

H. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian, dapat dikemukakan saran-saran sebagai berikut:

1. Dari hasil penelitian yang menunjukkan tingkat signifikansi pengaruh penerapan pembelajaran *Hybrid Cooperative Learning* terhadap hasil belajar siswa SMA di Provinsi Riau. Maka perlu upaya dan kebijakan tertentu untuk mensosialisasikan dan menerapkan model pembelajaran ini pada kelas-kelas di SMA Provinsi Riau untuk meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Namun demikian, untuk kesempurnaan pengembangan prosedur pelaksanaan model pembelajaran ini berikut “*packagingnya*” perlu terlebih dahulu dilakukan penelitian sejenis terhadap variable-variabel yang secara simultan memiliki hubungan dengan pembelajaran dan hasil belajar.

2. Perlu adanya pelatihan intensif terhadap guru dalam mengimplementasikan model pembelajaran ini dan pelatihan-pelatihan sejenis yang memungkinkan guru mampu mengembangkan dan memodifikasi variasi dan susunan materi atau bahan ajar di sekolah SMA Provinsi Riau yang akan bermanfaat bagi kesempurnaan implementasi model pembelajaran ini.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- A.G. Lunandi, *Pendidikan Orang Dewasa*, Jakarta : Gramedia, 1987.
- Abin Syamsuddin Makmun, *Psikologi Kependidikan*, cet. Kelima, Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2002.
- Agus Suprijono, *Cooperative Learning, Teori dan Aplikasi PAIKEM*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009, Cet I.
- Andrias Harefa, *Menjadi Manusia Pembelajar*, Jakarta: KOMPAS, 2000.
- Anita Lie, *Cooperative Learning Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang kelas*, Jakarta : Grasindo, 2007.
- Ardito M. Kodijat, "On-line Services pada Industri Pendidikan". Dalam <http://www.ristek.go.id/berita/ardito.htm>. 2001.
- Asmin, *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, edisi 034 Januari, Jakarta, Balitbang Dikdasmen Ditjen Irjen, 2002.
- Caya Kumar C. Koran, "Aplikasi E-Learning dalam Pengajaran dan pembelajaran di Sekolah Malaysia", dalam www.moe.edu.my/smartshool/neweb/Seminar/kkerja8.htm. 8 November 2002.
- Clifford. T Morgan, *Introduction to Psychology*, University of Texas, Austin, 1971.
- D. Sari, Pustekkom Ingatkan Pemanfaatan Internet di 18 ribu Sekolah, Tempo, <http://www.tempointeraktif.com/hg/pendidikan/2009/12/27/brk,20091227-215818,id.html>, 2009, retrieved January 17,2010.
- Etin Sholihatin , Raharjo, , *Cooperative Learning (Analisis Model Pembelajaran IPS)*, Jakarta: Bumi Aksara, 2007.
- H. Burhanuddin Salam, *Pengantar Pedagogik (Dasar-Dasar Ilmu Mendidik)*, Jakarta : PT. Rineka Cipta, 1997.
- Hartono, *Statistik Untuk Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010.
- Heru Suhartanto, "Survei 2009: Mutu Situs e-Learning Sekolah Indonesia Masih Sangat Minim", dalam *Journal of Information Systems*, Volume 6, Issues 1, April 2010.
- Hisyam Zaini, et.al., *Strategi Pembelajaran Aktif*, Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2008.
- <http://www.suarapembaruan.com/News/2009/08/22/index.html>, retrieved January 16,2010.
- Isjoni, *Cooperative Learning (Mengembangkan Kemampuan Belajar Berkelompok)*, Bandung: ALFABETA, 2007.

- Kenneth T. Henson, *Elementary Science Methods*, New York: McGraw-Hill Book Company, 1984.
- M. Hanif Dzakiri, *Paulo Freire, Islam dan Pembebasan*, Jakarta : Djambatan dan Pena, 2000.
- M. Ngalim Purwanto, *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*, Cet 12., Bandung : PT. Rosdakarya offset, 2012.
- Martinis Yamin, *Kiat Membelajarkan Siswa*, Jakarta Gaung Persada Press, 2007.
- Melvin L. Silberman, *Active Learning 101 cara belajar siswa aktif*, terj. Lita, Bandung: Penerbit Nusamedia kerjasama penerbit Nuansa, 2004.
- Moh. Nur, *Pembelajaran Kooperatif*, Surabaya: UNESA University Press, 2005.
- Muhammad Nur dan Prima Retno Wikandari, *Pengajaran berpusat kepada siswa dan pendekatan konstruktivis dalam pengajaran*, Surabaya: Unesa, 1999.
- Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan*, Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 1995.
- Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Kesulitan Belajar* Jakarta: Rineka cipta, 1999.
- Muslim Ibrahim, dkk, *Pembelajaran Kooperatif*, Surabaya: UNESA University Press, 2001.
- Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru Algensindo, 1995.
- Paulo Freire dkk., *Menggugat Pendidikan*, Cet III, Alih bahasa: Omi Intan Naomi, Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2001.
- Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009.
- Robert E. Slavin, *Cooperative Learning: Teori dan Praktik*, Bandung: Nusa Media, 2008.
- Sardiman AM, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: CV. Rajawali, 1990, Cet. 3.
- Slameto, *Belajar dan Faktor- Faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta, 1995.
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*.
- Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*, Jakarta: Rineka Cipta, 2005.
- Trianto, *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*, Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007.

Tulisan Hybrid Learning (Queensland University of Technology (2011). Protocols: Blended Learning. diakses 1 MARET 2013 dari http://www.ltu.qut.edu.au/curriculum/documents/PLC_blended_learning.pdf

Wahyu Widada, *Pendekatan-pendekatan dalam Pembelajaran Matematika*, Surabaya: UNESA University Press, 2000.

Wina Sanjaya, *Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana, 2007.

WS.Winkell, *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi* Jakarta: PT. Gramedia, 1986.

Zainuddin Arif, *Andragogi*, Bandung : Angkasa 1986.