

## Pengaruh Blended Learning Terhadap Efikasi Diri Peserta Didik Dalam Pembelajaran Geografi Di Madrasah Aliyah Negeri 1 Mojokerto

Moh Jazuli<sup>1</sup>, Fajar Arianto<sup>2</sup>, Irena Y. Maureen<sup>3</sup>

Program Studi S2 Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

---

### Article Info

#### Article history:

Accepted: 15 April 2022

Publish: 22 April 2022

---

#### Keywords:

Blended Learning

Self Efficacy

---

### Article Info

#### Article history:

Diterima: 15 April 2022

Terbit: 22 April 2022

---

### ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perubahan efikasi diri peserta didik melalui pembelajaran berbentuk blended learning. Metode yang digunakan desain kuantitatif dengan pendekatan quasi eksperimental design dalam bentuk pre-test-post-test control group design. Lokasi penelitian di MAN 1 Mojokerto. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X MAN 1 Mojokerto. Jumlah responden dalam penelitian ini adalah 30 peserta didik diambil menggunakan teknik sampling cluster random sampling. Teknik pengambilan data melalui kuesioner melalui Google Form. Hasil penelitian menunjukkan: (a) terdapat perubahan efikasi diri peserta didik, (b) efikasi diri peserta didik dengan model pembelajaran blended learning lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran online.

---

### Abstract

*This study aims to determine whether there is a change in students' self-efficacy through blended learning. The method used is a quantitative design with a quasi-experimental design approach in the form of a pre-test-post-test control group design. The research location is at MAN 1 Mojokerto. The population of this study were all students of class X MAN 1 Mojokerto. The number of respondents in this study were 30 students taken using cluster random sampling technique. The technique of collecting data is questionnaire by Google Form. The results showed: (a) there was a change in students' self-efficacy, (b) students' self-efficacy with the blended learning model was better than online learning.*

*This is an open access article under the [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)*



---

### Corresponding Author:

Moh Jazuli

Universitas Negeri Surabaya

Email : [mohjazuli22@gmail.com](mailto:mohjazuli22@gmail.com)

---

## 1. PENDAHULUAN

Pembelajaran jarak jauh atau *online learning* menjadi salah satu alternatif untuk mengatasi kendala pendidikan agar tetap berkelanjutan. Pembelajaran secara langsung tetap menjadi prpses pembelajaran yang paling disukai, namun pembelajaran jarak jauh semakin populer karena dapat diakses dari jarak jauh dan fleksibel digunakan. Pembelajaran jarak jauh memberikan pengetahuan kepada peserta didik yang secara fisik tidak berada di tempat serta tidak melakukan pertemuan dalam menerima pembelajaran. Pembelajaran jarak ajuh memberikan manfaat besar di masa pandemi COVID-19 yang menjadikan orang untuk tidak melakukan pertemuan (Liu et al., 2020).

Meskipun berbagai macam pendidikan online sedang meningkat di seluruh dunia, efek dari pendekatan inovatif tersebut belum divalidasi. Menurut Denny dkk., (2020), model *blended learning* merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan pembelajaran jarak jauh dan tatap muka dan diarahkan sendiri secara berulang, yang memiliki potensi keefektifan dalam meningkatkan kemampuan peserta didik daripada pendidikan tradisional. Pembelajaran blended learning yang dilakukan secara synchronous mempertemukan kelas secara virtual dan sinkron

dengan mengirimkan video dan bisa disaksikan melalui media berbasis internet seperti *smartphone*, komputer, dan laptop.

Dengan metode pembelajaran *blended learning* dalam pembelajaran pada masa pandemi COVID-19 ini memungkinkan pembelajaran secara berkelanjutan, efektif dan efisien sehingga membantu peserta didik mencapai kompetensi. Pembelajaran *blended learning* ini dimungkinkan akan berpengaruh pada pengetahuan dan efikasi diri dalam pembelajaran peserta didik. Efikasi diri merupakan persepsi penilaian terhadap diri sendiri terkait mampu atau tidaknya untuk berfungsi dengan baik dalam suatu kondisi (Schwarzer, 2009). Efikasi diri mampu mencegah stress, kelelahan serta dapat meningkatkan kinerja dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Secara khusus, pembelajaran *blended learning* ini membantu meningkatkan keterampilan psikomotorik mandiri melalui pembelajaran visual yang berulang dengan menerapkan pelatihan video dan pendidikan teoritis bersama-sama yang digunakan untuk mengajarkan pengetahuan, efikasi diri, sikap dan teknik serta bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pendidikan dengan menyediakan interaksi pengajar dan peserta didik yang tidak tersedia dalam e-learning melalui kelas tatap muka.

Terdapat beberapa jenis dalam model *blended learning*. Salah satu model *blended learning* adalah *flipped classroom* (pembelajaran terbalik). *Flipped Classroom* merupakan konfigurasi pembelajaran di mana peserta didik diperkenalkan dengan konsep yang sudah direkam sebelumnya (melalui internet, video, atau penulis rekaman audio-visual) di luar ruang instruksional tradisional (di rumah, di perpustakaan, atau di mana pun bahan ajar dapat diakses) (Bergmann & Sams, 2012). Setelah peserta didik menyaksikan materi, mereka diharapkan untuk datang ke kelas, biasanya pertemuan kelas berikutnya dan berkolaborasi dengan teman-teman mereka dan guru tentang materi pembelajaran yang telah ditentukan (Saunders, 2014). Peserta didik pada kelas terbalik juga diharapkan untuk menyelesaikan pekerjaan rumah di kelas dan mendiskusikan, menjelaskan, serta memperluas konsep yang mereka pelajari dari materi daring selama pembelajaran. Jadi, apa yang secara tradisional dilakukan peserta didik di rumah menjadi apa yang peserta didik lakukan di kelas, dan sebaliknya.

Efikasi diri adalah keyakinan seseorang terhadap kemampuan mereka agar bisa berhasil mencapai tujuan. (Zimmerman, 2000). Keyakinan tersebut mendorong siswa untuk mencapai keberhasilan. Karena dengan keyakinan tinggi mereka akan berupaya sekuat tenaga untuk mencapai tujuan yaitu prestasi belajar. Efikasi diri dapat meningkatkan keberhasilan siswa melalui dua cara yakni, pertama, keyakinan diri akan menumbuhkan minat dalam diri terhadap kegiatan yang dianggapnya menarik. Kedua, mereka akan mengatur diri untuk meraih tujuan dan berkomitmen kuat (Bandura, 1994). Siswa dengan efikasi diri tinggi akan menyakini bahwa tugas sebagai tantangan bukan ancaman, sehingga mereka akan meminimalkan gangguan, menerapkan strategi efektif, menemukan mitra belajar, tidak mudah putus asa bahkan bisa mengatasi kegagalan yang dihadapi (Schunk dan Meece, 2005). Berbeda dengan siswa dengan efikasi diri rendah, mereka memiliki keyakinan bahwa tidak akan mampu menjalankan tugas bahkan sebelum tugas itu diberikan (Pajares, 2005). Akibatnya, mereka akan melaksanakan pembelajaran dengan keraguan dan ketakutan. Mereka juga akan mudah mengalami depresi dan stres sehingga dapat mempertimbangkan untuk tidak mengikuti pembelajaran. (Bandura 1994).

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Aliyah Negeri 1 Mojokerto. Melalui observasi dan wawancara dengan guru geografi, implementasi pembelajaran geografi dengan tatap muka terbatas menjadi salah satu alternatif untuk dilakukan karena kondisi pandemi. Alternatif pembelajaran yang mungkin dilakukan adalah *blended learning*.

*Blended learning* dimungkinkan berpengaruh terhadap efikasi diri peserta didik. Melalui pencarian literatur di situs litmaps.co dan google.com rentang tahun 2011-2021 tidak ada penelitian yang membahas tentang pengaruh *blended learning* terhadap efikasi diri pada pembelajaran geografi jenjang SMA. Diperlukan penelitian agar bisa diketahui secara spesifik terkait pengaruh pembelajaran *blended learning* terhadap efikasi diri pada mata pelajaran geografi.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain *Quasy Experimental Design* dengan pendekatan *Pre test – Post test Control Group Design*. Penelitian ini mnjelaskan sebab akibat dengan melibatkan dua kelompok subjek yaitu kelompok *Blended Learning* dan kelompok Online sebagai kelompok pembanding (Sugiyono, 2017). Pada penelitian ini *pre-test* bertujuan untuk melihat efikasi diri dalam pembelajaran geografi dalam diri peserta didik. Setelah dilakukan pembelajaran, peneliti melihat kembali efikasi diri dalam peserta didik tersebut dengan *post-test*. Adapun rancangan penelitian, yaitu sebagai berikut:

**Tabel 1. Desain Penelitian Quasi Eksperimental dengan metode pretest – post-test control group design**

Kelompok	Pre-Test	Intervensi	Post-Test
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>3</sub>	Y	O <sub>4</sub>

(Sugiyono, 2017)

Keterangan:

- O1 : Nilai efikasi diri peserta didik sebelum intervensi kelompok eksperimen.
- X : Intervensi pembelajaran blended learning
- O2 : Nilai efikasi diri peserta didik sesudah intervensi kelompok eksperimen.
- O3 : Nilai efikasi diri peserta didik sebelum intervensi kelompok kontrol.
- Y : Intervensi pembelajaran online
- O4 : Nilai efikasi diri peserta didik sesudah intervensi kelompok kontrol

Lokasi penelitian dilakukan di Madrasah Aliyah Negeri 1 Mojokerto. Populasi penelitian ini adalah kelas X Madrasah Aliyah Negeri 1 Kab. Mojokerto. Sampel yang digunakan memiliki kriteria bersedia terlibat dalam penelitian. Teknik pengambilan sampel menggunakan *simple random sampling*. Dari 200 populasi, yang bersedia 189 responden. Dari 189 responden yang bersedia, diambil 30 responden untuk dijadikan sampel penelitian dengan komposisi 15 responden kelompok eksperimen dan 15 responden lainnya kelompok kontrol. Variabel penelitian ini ada dua variabel. Variabel independen dalam penelitian ini adalah pembelejaraan *blended learning*. Variabel dependen dalam penelitian ini adalah efikasi diri peserta didik dalam. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah kuesioner yang disalurkan via *google form*. Kuesioner ini digunakan untuk mengetahui efikasi diri peserta didik. Tahap terakhir adalah analisis melalui uji-t.

**Tabel 2. Analisis dan Uji statistik yang digunakan**

No	Analisis	Uji yang Digunakan
1	Membedakan efikasi diri sebelum dan sesudah pembelajaran geografi pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol	Uji-t tidak berpasangan
2	Membedakan efikasi diri sesudah pembelajaran geografi pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol	
3	Menganalisis pengaruh blended learning dibandingkan dengan online learning terhadap efikasi diri	Uji-t tidak berpasangan

Dalam penelitian ini, keputusan diambil dari nilai signifikansi, jika nilai signifikansi <0,05 maka H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>1</sub> diterima yang diartikan memiliki perbedaan. Sebaliknya jika nilai nilai signifikansi >0,05 maka H<sub>0</sub> diterima dan H<sub>1</sub> ditolak, yang diartikan tidak memiliki perbedaan. Analisis pengaruh *blended learning* terhadap efikasi diri menggunakan *N-Gain score* yang diputuskan dari nilai selisih antara sebelum dan sesudah tes.

### 3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 3.1. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Madrasah Aliyah Negeri 1 Mojokerto dengan jumlah responden sebesar 30 responden dengan komposisi 15 responden sebagai kelompok eksperimen dan 15 responden sebagai kelompok kontrol. 15 responden menerapkan *blended learning*, 15 responden lain menerapkan *online learning*. Pengumpulan data dilakukan sebelum dan sesudah menerapkan pembelajaran yang berbeda. Proses analisis data menggunakan program *IBM SPSS Statistic 25 for Windows*.

**Tabel 3. Uji Perbedaan Efikasi Diri Kelompok Eksperimen Sebelum dan Sesudah Blended Learning**

Kelompok Eksperimen	N	P Value	Z
ED Sebelum dan Sesudah Blended Learning	15	0,001	-2.246

Hasil analisis dari uji wilcoxon didapatkan nilai P dari efikasi diri sebelum blended learning sebesar 0,001 yang berarti lebih kecil dari nilai P 0,05, sehingga dapat diartikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah blended learning pada kelompok eksperimen.

**Tabel 4. Perbedaan Nilai Efikasi Diri Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol**

Kelompok Eksperimen	N	P Value	Z
Kelompok <i>Blended Learning</i>	15	0,012	-2.112
Kelompok <i>Online</i>	15		

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai P sebesar 0,012 yang artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima yang diartikan terdapat perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol.

**Tabel 5. Hasil uji N-Gain Score pada Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol**

No	N-Gain Score	
	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
1	76,60	74,79
2	-6,71	-25,87
3	100,00	100,00
4	85,61	51,09
5	89,23	6,49
6	69,11	0,90
7	73,12	-12,28
8	24,49	-156,20
9	0,90	-9,8
10	57,48	0,89
11	89,78	67,64
12	95,62	0,92
13	71,41	-465,65
14	43,85	20,10
15	25,47	34,34
Mean	59,7306	-20,8427
Min	-6,71	-465,65

Max	100,00	100,00
Kategori	<b>Efektif</b>	<b>Tidak Efektif</b>

Berdasarkan tabel 5 yang memperlihatkan hasil dari N-Gain Score pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, nilai rata rata kelompok eksperimen adalah 59,7306 dengan nilai minimal -6,71 dan nilai maksimal 100 yang diartikan bahwa *blended learning* efektif digunakan untuk meningkatkan efikasi diri. Sedangkan kelompok kontrol memiliki nilai rata-rata -20,8427 dengan nilai minimal -465,65 dan nilai maksimal 100 dapat diartikan bahwa pembelajaran *online* tidak efektif untuk meningkatkan edikasi diri.

### 3.2.Pembahasan

Berdasarkan uji wilcoxon didapatkan nilai P sebesar 0,012 yang didefinisikan bahwa ada perbedaan yang signifikan terhadap efikasi diri dalam proses pembelajaran geografi sebelum dan sesudah pembelajaran *blended learning*. Efikasi diri memiliki sifat yang berhubungan dengan keyakinan seseorang sebagai hasil persepsi terhadap kemampuan yang dimiliki.

Intervensi setelah diberikan pendidikan *blended learning* tentang pembelajaran geografi mengalami peningkatan yang signifikan, namun hasil p value tidak mengalami perbedaan yang signifikan antara kelompok intervensi dan kontrol. Sesuai dengan uji wilcoxon didapatkan nilai p value sebesar 0,012 yang dapat didefinisikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap efikasi diri dalam melakukan pembelajaran geografi pada peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran *blended learning*. Efikasi diri dapat terbentuk dan berkembang melalui empat proses yaitu kognitif, motivasional, afektif dan seleksi. Efikasi diri berfungsi untuk mempengaruhi seseorang dalam berfikir dan bertindak berdasarkan aspek kehidupannya sehingga memberikan dampak positif dalam mendorong proses kontrol diri untuk mempertahankan perilaku yang dibutuhkan dalam mengelola *selfcare*. Perbedaan efikasi diri peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran online ini dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti pengalaman keberhasilan (*mastery experiences*), persuasi sosial (*social persuasion*), keadaan fisiologis dan emosional (*physiological and emotional states*) (Bandura, 1977 dalam Prasetyo, 2018). Proses pembentukan efikasi diri dipengaruhi oleh peristiwa keberhasilan dan kegagalan yang pernah dialami oleh diri sendiri, keberhasilan atau kegagalan dari orang lain yang pernah melakukan tindakan serupa, kondisi emosional dan mood yang dimiliki serta persuasi verbal yang diperoleh dari luar. Keberhasilan yang pernah dicapai, kondisi suasana hati yang baik serta persuasi verbal yang positif cenderung akan membuat seseorang memiliki tingkat efikasi diri yang lebih tinggi dibandingkan dengan yang tidak (Bandura, 2002). Hasil dari beberapa pengalaman dan hasil observasi yang terjadi di masyarakat bahwa perilaku seseorang termasuk terjadinya perilaku kesehatan, diawali dengan pengalaman-pengalaman seseorang serta adanya faktor eksternal (lingkungan fisik dan non fisik).

Hasil uji N-Gain Score pada kelompok eksperimen memiliki nilai rata-rata 59,73%, nilai minimum yang dihasilkan adalah -6,71% sedangkan nilai maksimum sebesar 100% yang dapat diartikan bahwa *blended learning* cukup efektif dimanfaatkan untuk meningkatkan efikasi diri dalam pembelajaran geografi. Hasil uji N-Gain Score kelompok kontrol yang diintervensi melalui pembelajaran *online* memiliki hasil nilai rata-rata -20,84%, nilai minimum yang dihasilkan sebesar -465,65% sedangkan nilai maksimum sebesar 100% yang dapat diartikan bahwa *online learning* tidak efektif untuk dimanfaatkan dalam peningkatan efikasi diri pada proses pembelajaran geografi.

Hasil ini memiliki arah yang sama dengan penelitian oleh Moon *et al* (2019) yang menjelaskan bahwa kelompok eksperimen yang diberi intervensi berupa *blended learning* memiliki nilai lebih tinggi dibanding kelompok kontrol dengan metode ceramah. Dari beberapa hasil yang tersaji di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa pemanfaatan *blended learning* dalam pembelajaran geografi di Madrasah Aliyah Negeri 1 Mojokerto berpengaruh signifikan dibanding *online learning*.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa terdapat pengaruh *blended learning* terhadap efikasi diri peserta didik dalam pembelajaran geografi dibandingkan dengan *online learning*. Secara khusus sebagai berikut: (1) Pembelajaran *blended learning* berpengaruh terhadap efikasi diri peserta didik di MAN 1 Mojokerto; (2) Terdapat perbedaan antara pengaruh pembelajaran *blended learning* dibandingkan *online learning* terhadap efikasi diri peserta didik di MAN 1 Mojokerto.

#### 5. UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada:

1. Dr. Fajar Arianto, M.Pd. (Universitas Negeri Surabaya)
2. Dr. Irena Y. Maureen, M.Sc. (Universitas Negeri Surabaya)
3. Prof. Dr. Rusijono, M.Pd. (Universitas Negeri Surabaya)
4. Dr. H. Bachtiar Syaiful Bachri, M.Pd. (Universitas Negeri Surabaya)
5. Dr. H. Andi Mariono, M.Pd. (Universitas Negeri Surabaya)
6. H. Solikin, M.Pd. (MAN 1 Mojokerto)
7. Drs. Slamet Hariyadi, M.M. (MAN 1 Mojokerto)
8. Keluarga

#### 6. DAFTAR PUSTAKA

- Bandura, A. (1994). *Self-efficacy*. In V. S. Ramachandran (Ed.), *Encyclopedia of human behavior* (Vol. 4, pp. 71-81). New York: Academic Press. (Reprinted in H. Friedman [Ed.], *Encyclopedia of mental health*. San Diego: Academic Press, 1998).
- Bandura, A., Freeman, W. H., & Lightsey, R. (1999). *Self-efficacy: The exercise of control*.
- Bandura, Albert. (2002). *Self efficacy : The Exercise of Control*. New York : W. H. Freeman & Company.
- Bergmann, J & Sams, A. (2012). *Flip Your Classroom*. Washington DC. International Society for Technology in Education.
- Denny, Y. R., Utami, I. S., Rohanah, S., & Mulyati, D. (2020). *The Development of Blended Learning Model using Edmodo to Train Student Critical Thinking Skills on Impulse-Momentum Topic*. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 6(1), 113-120.
- Liu, X., Zhou, J., Chen, L., Yang, Y., & Tan, J. (2020). *Impact of COVID-19 epidemic on live online dental continuing education*. *European Journal of Dental Education*, 24(4), 786-789.
- Pajares, Frank. (1994). *Self-Efficacy During Childhood and Adolescence Implications for Teachers and Parents*. (online), ([http://ncfy.acf.hhs.gov/sites/default/files/docs/18464-Self-Efficacy\\_During\\_Childhood\\_and\\_AdolescenceImplications\\_for\\_Teachers\\_and\\_Parents.pdf](http://ncfy.acf.hhs.gov/sites/default/files/docs/18464-Self-Efficacy_During_Childhood_and_AdolescenceImplications_for_Teachers_and_Parents.pdf)) diakses 10 April 2022
- Prasetyo, F. B. S. (2019). *Hubungan antara Gairah Fisiologi dengan Efikasi Diri pada Sales Counter Ilufa Distribusindo*. Skripsi. Universitas Sanata Dharma.
- Saunders, M.J. (2014). *The Flipped Classroom: Its Effects on Student Academic Achievement, and Critical Thinking Skills in Mathematics in High Schools*. Liberty University
- Schunk, D. H., & Meece, J. L. (2005). *Self-Efficacy Development in Adolescents*. In T. Urdan & F. Pajares (Eds.), *Self-Efficacy Beliefs of Adolescents* (pp. 71–96). Greenwich, CT: Information Age Publishing.
- Schwarzer, R., & Renner, B. (2009). *Health-specific self-efficacy scales*. Freie Universität Berlin, 14, 2009.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : CV Alfabeta.
- Zimmerman, Barry J. (2000). *Self-Efficacy: An Essential Motive to Learn*, (online), (<http://www.idealibrary.com>.) diakses 10 April 2022.