

PENGARUH MODEL *BLENDED LEARNING* DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA SMK

Aria Wira Yudha¹⁾, Mustaji²⁾, Achmad Noor Fatirul³⁾

^{1, 3)}Pascasarjana Universitas PGRI Adibuana Surabaya

Jl. Dukuh Menanggal XII No.17, Gayungan, Surabaya, Jawa Timur 60234

²⁾Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya

Jl. Lidah Wetan, Lidah Wetan, Kec. Lakarsantri, Kota SBY, Jawa Timur 60213

e-mail: ariawirayudha.mpd@gmail.com¹⁾, mustaji@unesa.ac.id²⁾, anfatirul@unipasby.ac.id³⁾

ABSTRAK

Permasalahan beberapa guru di SMKN 1 Mojokerto mengeluhkan banyak siswa yang mengalami penurunan motivasi belajar selama masa pandemi covid 19 ini, hal ini bisa di lihat dari keaktifan siswa mengakses materi online yang di berikan oleh guru, tugas yang terlambat di kumpulkan atau bahkan tidak di kumpulkan sama sekali. Untuk itu perlu adanya inovasi pembelajaran baru yang dapat meningkatkan kreatifitas siswa dimasa pandemi saat ini. Model pembelajaran Blended learning diharapkan menjadi solusi pembelajaran yang dilaksanakan dengan pembelajaran tatap muka (pembelajaran langsung) dan pembelajaran secara online. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) perbedaan berpikir kreatif pada siswa yang mengikuti model blended learning dan pembelajaran tatap muka di sekolah; (2) perbedaan antara motivasi belajar siswa tinggi dan motivasi belajar siswa rendah terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa; (3) interaksi blended learning dan motivasi belajar terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen yaitu dengan mengujicobakan suatu perlakuan/treatment. Dalam penelitian eksperimen, peneliti memanipulasi setidaknya satu variabel independen, dan variabel lain yang relevan sebagai variabel kontrol, dan mengamati efeknya pada satu atau lebih variabel dependen. Sasaran dalam penelitian ini pada siswa kelas XI jurusan Teknik Komputer dan Jaringan pada mata pelajaran Teknologi Layanan Jaringan di SMK Negeri 1 Mojokerto tahun pelajaran 2020/2021, sampel yang di gunakan dalam penelitian ini kelas XI TKJ 1 dan XI TKJ 2. Dalam penelitian ini tes yang dilakukan adalah bentuk angket dan tes tertulis berupa tes subjektif dengan bentuk tes soal uraian. Nilai signifikansi pada interaksi antara Model Pembelajaran dan motivasi didapatkan nilai F hitung sebesar 15.881 dengan tingkat signifikan 0.000, perbandingan dengan F tabel dan taraf signifikan = 0.05; ($15.881 > 3.89$), sehingga dapat dijelaskan bahwa model pembelajaran dan motivasi memiliki pengaruh terhadap kemampuan berfikir kreatif. Artinya ada interaksi antara model pembelajaran dan motivasi belajar terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas XI SMKN 1 Mojokerto.

Kata kunci : Berpikir Kreatif, Blended Learning, Motivasi Belajar

ABSTRACT

The problem of some teachers at SMKN 1 Mojokerto complained that many students who experienced a decrease in learning motivation during the covid 19 outbreak, this can be seen from the activeness of students accessing online materials provided by teachers, tasks that are late to collect or even not collected at all. For this reason, there needs to be new learning innovations that can increase student creativity in the current pandemic. Blended learning model is expected to be a learning solution implemented with face-to-face learning (direct learning) and online learning. This research aims to find out (1) the differences in creative thinking in students who follow the blended learning and face-to-face learning models in school; (2) the difference between high student learning motivation and low student learning motivation towards students' creative thinking skills; (3) Blended learning interaction and learning motivation towards students' creative thinking skills. This research uses a type of quantitative research with an experimental approach that is by piloting a treatment / treatment. In experimental studies, researchers manipulated at least one independent variable, and another relevant variable as a control variable, and observed its effect on one or more dependent variables. The target in this study in class XI students majoring in Computer and Network Engineering in the subjects of Network Service Technology in SmK Negeri 1 Mojokerto school year 2020/2021, the sample used in this study is class XI TKJ 1 and XI TKJ 2. In this study the tests conducted are a form of questionnaire and written test in the form of subjective tests with the form of tests about description. The value of significance in the interaction between the Learning Model and motivation was obtained the value F calculated at 15,881 with a significant level of 0.000, comparison with the table F and significant level = 0.05; ($15,881 > 3.89$), so it can be explained that learning and motivational models have an influence on the ability to think creatively. This means that there is an interaction between learning models and learning motivation towards the creative thinking skills of students of class XI SMKN 1 Mojokerto.

Keywords: Creative Thinking, Blended Learning, Learning Motivation

I. PENDAHULUAN

Belajar adalah suatu kegiatan dari yang tidak tahu menjadi tahu. Itu sebabnya belajar itu sangat penting bagi seluruh manusia termasuk kita sebagai seorang pelajar atau mahasiswa, Karena tanpa belajar maka kita tidak akan mengetahui apa yang seharusnya kita ketahui [1]. Pendidikan adalah proses yang tanpa akhir dan pendidikan merupakan proses pembentukan kemampuan dasar yang fundamental, baik menyangkut daya pikir maupun daya emosional yang diarahkan kepada tabiat manusia dan kepada sesamanya. Oleh karena itu, proses belajar menjadi kunci untuk keberhasilan pendidikan agar proses belajar menjadi berkualitas membutuhkan tata layanan yang berkualitas [2]. Proses belajar mengajar harus tetap berjalan dalam situasi apapun. Untuk mengurangi angka penyebaran virus Covid-19 dan kegiatan belajar mengajar dapat berjalan sebagai mana mestinya maka pemerintah berupaya untuk mengurangi resiko penyebaran virus covid 19 tersebut yang salah satunya adalah diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dilaksanakan dengan sistem pembelajaran jarak jauh atau sistem dalam jaringan sejak bulan Maret 2020.

Sistem pembelajaran tersebut dilakukan tanpa tatap muka secara langsung, melainkan dilakukan dengan sistem pembelajaran jarak jauh. Dengan sistem pembelajaran jarak jauh, peserta didik tidak diharuskan atau diwajibkan untuk datang ke sekolah namun cukup dengan belajar di rumah dengan di pandu langsung oleh Bapak/Ibu guru pengajar. Banyak sarana yang pada akhirnya diterapkan oleh guru untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar secara jarak jauh. Sarana pembelajaran jarak jauh tersebut tidak dapat dihindari dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Sarana pembelajaran yang digunakan antaranya aplikasi google meet, aplikasi zoom, google classroom, youtube, maupun media sosial whatsapp [3]. Tidak di pungkiri bahwa pembelajaran jarak jauh menimbulkan beberapa masalah dalam berlangsungnya proses pembelajaran salah satunya adalah tentang penerimaan dan pemahaman materi yang tidak maksimal, karena siswa selama berlangsungnya pembelajaran hanya di jejal oleh materi pembelajaran tapi minim kesempatan siswa tersebut untuk melakukan feedback tentang materi yang diberikan [4].

Pada awal tahun pelajaran 2020/2021 pemerintah melalui kementerian pendidikan membuka opsi untuk pembelajaran tatap muka, itu pun dengan syarat-syarat yang sangat ketat, salah satunya adalah memperbolehkan mata pelajaran praktek (produktif) untuk dilaksanakan dengan tatap muka dengan beberapa syarat di antaranya adalah satu kelas hanya boleh diisi sebesar 30% kapasitas kelas dan jadwal di buat secara bergiliran. Khusus untuk SMK, pada semua zona diperbolehkan pembelajaran tatap muka, namun hanya untuk pembelajaran praktik karena adanya kebutuhan praktikum. Pembelajaran praktik tersebut harus dilakukan dengan tetap menerapkan protokol kesehatan yang ketat. Siswa mendapatkan 2 metode pembelajaran yaitu secara daring (online) dan secara tatap muka (offline). Kedua model pembelajaran ini sering kita sebut sebagai model pembelajaran blended learning. *Blended learning* merupakan proses pembelajaran yang memadukan pertemuan tatap muka dengan tatap maya (online), *Blended learning* secara terminologis menekankan pada penggunaan internet dalam mengirim serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan [5].

Penelitian terdahulu penggunaan *Blended learning* telah banyak dibahas khususnya pada pembelajaran abad 21 yang telah memasuki era digital, dimana banyak praktisi pendidikan yang telah mengembangkan dan merancang pembelajaran berbasis digital seperti pembelajaran online. Penerapan *Blended learning* dikelas XII pada jurusan Multimedia diterapkan dengan menggunakan kombinasi 50/50, 75/25, atau 25/75 dari alokasi periode pembelajaran [6]. Pada penelitian lain pada proses pembelajaran dengan *blended learning* sebaiknya dengan strategi pembelajaran yang menarik, siswa akan jenuh jika hanya mendengarkan guru berceramah saja [7]. Disamping itu, ada perbedaan yang signifikan antara motivasi dan prestasi belajar siswa yang menggunakan model *blended learning* dan siswa yang menggunakan model face-to-face learning, ada peningkatan motivasi dan prestasi belajar siswa yang signifikan akibat penerapan model blended learning, dan tidak terdapat interaksi pengaruh penerapan model pembelajaran dan motivasi terhadap prestasi belajar siswa [8]. Pembaharuan dari penelitian ini dibanding penelitian terdahulu adalah penggunaan media praktik saat pembelajaran daring menggunakan remote komputer yang terintegrasi dengan komputer yang ada di lab komputer sehingga walaupun dengan pembelajaran daring, siswa dapat melakukan praktek secara virtual.

Teknologi Layanan Jaringan salah satu mata pelajaran praktek/produktif yang diajarkan di kelas XI pada kompetensi keahlian Teknik Komputer dan Jaringan. Di mata pelajaran ini siswa belajar tentang apa saja layanan yang dirancang dan dibangun dengan tujuan untuk melayani pengguna meski dari banyak perangkat yang berbeda. Mata pelajaran Teknologi Layanan Jaringan termasuk mata pelajaran produktif, jika hanya di bekali teori pengetahuan saja melalui daring, siswa akan merasa bosan. Siswa menjadi kurang aktif dalam menyampaikan aspirasi pemikirannya sehingga dapat mengakibatkan pembelajaran yang menjenuhkan. Siswa yang mengalami kejenuhan dalam belajar akan memperoleh ketidakmajuan dalam hasil belajar maka diperlukan pendorong untuk

menggerakkan siswa agar semangat belajar sehingga dapat memiliki prestasi belajar [9].

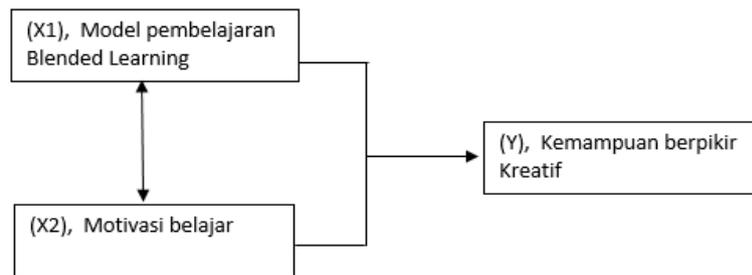
Semangat belajar dapat dimiliki dengan meningkatkan motivasi belajar. Motivasi belajar merupakan pendorong yang membuat seseorang akan tertarik kepada belajar sehingga akan belajar secara terus-menerus. Motivasi yang rendah dapat menyebabkan rendahnya keberhasilan dalam belajar sehingga akan merendahkan prestasi belajar siswa [10]. Munculnya motivasi dalam belajar harus diberi dorongan dengan berbagai cara sehingga minat yang dipentingkan dalam belajar itu dibangun dari minat yang telah ada pada diri siswa walaupun pengaruh strategi pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar namun hal itu menjadi pelengkap yang tak terpisahkan [11]. Semangat belajar mata pelajaran Teknologi Layanan Jaringan merupakan potensi yang dimiliki oleh siswa untuk melakukan kegiatan belajar secara tanggung jawab yang didorong oleh motivasi diri sendiri demi tercapainya keberhasilan siswa secara optimal. Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling berkaitan dan memiliki daya pengaruh yang kuat satu dengan yang lain. Motivasi belajar muncul karena adanya faktor intrinsik, yaitu berupa hasrat dan keinginan untuk berhasil serta dorongan kebutuhan belajar. Faktor ekstrinsiknya yaitu adanya pengakuan terhadap lingkungan belajar yang kondusif, nyaman dan menarik. Motivasi belajar pada hakikatnya adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa dengan indikator-indikator yang mendukung. Dorongan semacam inilah yang memiliki peran besar untuk keberhasilan seseorang dalam belajar [12]. Indikator yang mempengaruhi motivasi belajar, yaitu bagai berikut: 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil. 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar. 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan. 4) Adanya penghargaan dalam, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, dan 5) Adanya lingkungan belajar yang kondusif [13].

Dengan motivasi belajar yang baik di harap siswa memiliki tingkat kreatifitas belajar yang baik pula. berpikir kreatif merupakan proses berpikir yang memiliki ciri-ciri kelancaran (fluency), keluwesan (flexibility), keaslian atau originalitas (originality) dan merinci atau elaborasi (elaboration) [14]. Adapun manfaat penelitian ini bagi siswa diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan kreatifitas dalam pembelajaran terutama pembelajaran secara daring (online) sehingga tujuan dari pembelajaran tercapai, Penelitian ini diharapkan dapat membuka dan menambah wawasan pengetahuan dan dapat mengetahui sejauh mana motivasi dan kreatifitas siswa dalam pembelajaran Teknologi Layanan Jaringan dan penelitian bisa di gunakan sebagai bahan masukan bagi sekolah guna meningkatkan mutu pembelajaran, khususnya pada masa pandemi covid 19 saat ini.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menganalisis keterangan mengenai apa yang ingin diketahui [15]. Dengan menggunakan pendekatan eksperimen yakni dengan mengujicobakan suatu perlakuan/treatment. Dalam penelitian eksperimen, peneliti memanipulasi setidaknya satu variabel independen, dan variabel lain yang relevan sebagai variabel kontrol, dan mengamati efeknya pada satu atau lebih variabel dependen. Variabel independen disebut juga variabel yang bersifat eksperimen, variabel yang menjadi penyebab atau variabel-variabel dalam pemakainnya dapat menyebabkan perbedaan terhadap variabel yang lain.

Dalam penelitian ini melibatkan 3 variabel yaitu variabel bebas, variabel moderator dan variabel terikat. Variabel bebas adalah variabel yang nilainya mempengaruhi variabel lainnya yaitu variabel terikat, Variabel bebas pada penelitian ini mencakup metode pembelajaran blended learning. Variabel terikat merupakan variabel yang nilainya tergantung dari nilai variabel lainnya [16]. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan berfikir kreatif, hal ini dikarenakan variabel ini terkait karena kondisi atau variasinya terkait dan dipengaruhi oleh variasi variabel lain terutama dari variabel bebas yaitu model pembelajaran blended learning. Variabel moderator merupakan variabel yang juga mempengaruhi variabel terikat, namun dalam penelitian pengaruhnya tidak diutamakan. Variabel moderator di sini adalah motivasi belajar, variabel ini adalah variabel perantara antara variabel bebas dan variabel terikat yang menjelaskan hubungan antara kedua variabel (variabel bebas yaitu model pembelajaran *blended learning* dan variabel terikat yaitu motivasi belajar). Hubungan antar variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar 1 berikut:



Gambar 1. Hubungan antar variable

Sedangkan sebagai rancangan penelitian disajikan dalam bentuk tabel yang dapat dilihat pada tabel 1 dibawah ini :

Tabel 1 Rancangan Penelitian

Motivasi Belajar	Model Pembelajaran	
	Blended Learning	Tatap Muka
Motivasi Tinggi	Berpikir Kreatif	Berpikir Kreatif
Motivasi Rendah	Berpikir Kreatif	Berpikir Kreatif

Penelitian ini menggunakan instrumen dalam bentuk tes. Tes yang digunakan berupa angket dan tes tertulis dengan bentuk soal uraian. Diharapkan penggunaan Instrumen ini untuk mengetahui tingkat pemahaman dan kreatifitas terhadap mata pelajaran Teknologi Layanan Jaringan. Angket yang digunakan untuk mengetahui motivasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *blended learning* ini menggunakan tes tertulis subjektif dalam bentuk esai.

Populasi dalam penelitian seluruh siswa kelas XI jurusan Teknik Komputer dan Jaringan pada mapel Teknologi Layanan Jaringan SMK Negeri 1 Mojokerto tahun pelajaran 2020/2021 yang berjumlah 103 siswa, Sedangkan sampel penelitian ini siswa kelas XI TKJ 1 dan XI TKJ 2. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan analisis anova 2 jalur.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

Untuk mengetahui tingkat motivasi siswa terhadap mata pelajaran teknologi layanan jaringan dilakukan dengan pemberian angket, selanjutnya angket yang disebarakan diujikan untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas angket. Uji validitas instrument angket motivasi belajar disajikan pada tabel 2 dibawah ini:

Tabel II Uji validitas instrumen angket

Item	R hitung	R tabel	Keterangan
Item 1	0.647	0.266	Valid
Item 2	0.591		Valid
Item 3	0.852		Valid
Item 4	0.822		Valid
Item 5	0.600		Valid
Item 6	0.675		Valid
Item 7	0.595		Valid
Item 8	0.687		Valid
Item 9	0.709		Valid
Item 10	0.773		Valid
Item 11	0.724	0.266	Valid
Item 12	0.600		Valid
Item 13	0.676		Valid
Item 14	0.709		Valid
Item 15	0.765		Valid
Item 16	0.778		Valid
Item 17	0.478		Valid
Item 18	0.647		Valid
Item 19	0.591		Valid
Item 20	0.851		Valid

Hasil pengujian instrumen pada tabel 2 menunjukkan bahwa pada tingkat signifikan 5% sejumlah instrumen

yang digunakan memperoleh nilai koefisien korelasi lebih besar dari nilai r-tabel dengan Product Moment sebesar 0.266 maka dapat dikatakan bahwa instrumen dalam penelitian ini adalah vali. Selanjutnya di gunakan uji reabilitas, yang digunakan untuk mengetahui tingkat keandalan dari alat ukur yang dipakai, semakin tinggi nilai reliabilitas atau data tersebut telah reliabel maka alat ukur yang dipakai juga lebih baik untuk digunakan dalam penelitian selanjutnya atau tempat yang berbeda. Adapun hasil pengujian reliabilitas data secara rinci disajikan pada tabel 3 berikut ini :

Tabel III Hasil uji reabilitas instrumen angket

Variabel	r	Keterangan
Motivasi	0.920	Reliabel

Hasil pengujian reliabilitas pada tabel 3 menunjukkan bahwa nilai koefisien reliabilitas variabel yang digunakan lebih besar dari nilai r-tabel sebesar 0.6. maka hasil jawaban responden dapat diandalkan dengan kata lain bahwa apabila dilakukan penelitian yang sama dalam waktu yang berbeda maka responden akan memberikan jawaban yang sama.

Sebelum dilakukan uji Anava 2 jalur, untuk mengetahui interaksi antara model pembelajaran blended learning atau model pembelajaran tatap muka dengan siswa yang memiliki motivasi tinggi atau rendah, sebelumnya dilakukan uji prasyarat pretest, yaitu normalitas dan homogenitas. untuk mendeteksi normalitas data dilakukan dengan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov, dengan hipotesis pretest H_0 adalah data terdistribusi secara normal sedangkan H_1 adalah data tidak terdistribusi secara normal. Kriteria pengambilan keputusannya yaitu probabilitas sig. $\alpha > 0.05$ maka data terdistribusi secara normal dan probabilitas sig., $\alpha < 0.05$ maka data tidak terdistribusi secara normal. Adapun hasil uji normalitas pretest antara pembelajaran blended learning dan pembelajaran tatap muka pada tabel 4 dibawah ini :

Tabel IV. Hasil uji normalitas pretest

		Blended	Tatap Muka
N		55	55
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	66.5455	67.3455
	Std. Deviation	7.98568	10.14564
Most Extreme Differences	Absolute	.176	.147
	Positive	.157	.147
	Negative	-.176	-.125
Kolmogrov-Smirnov Z		1.308	1.092
Asymp Sig. (2 Tailed)		.065	.184

Nilai K-S untuk data model pembelajaran blended learning didapatkan nilai 1.308 dengan probabilitas signifikansi 0.065 dan nilainya di atas $\alpha = 0.05$ hal ini berarti H_0 diterima atau data hasil pretes untuk kelas model pembelajaran blended learning terdistribusi secara normal. Sedangkan untuk kelas yang menggunakan media model pembelajaran tatap muka didapatkan nilai K-S 1.092 dengan probabilitas signifikansi 0.184 dan nilainya jauh di atas $\alpha = 0.05$ hal ini berarti H_0 diterima atau data hasil pretes untuk kelas model pembelajaran tatap muka terdistribusi secara normal. Selanjutnya dilakukan uji homogenitas pada tabel 5 berikut ini:

Tabel V Hasil uji homogenitas pretest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3.897	1	108	.059

Berdasarkan tabel 5 diketahui bahwa nilai probabilitas dari data di atas adalah 0.59, artinya probabilitas > 0.05 , hal ini memberikan pengertian bahwa data adalah homogen. Dari kedua kelompok memiliki kemampuan berpikir kreatif yang sama, dimana kedua sampel memiliki sifat yang sama atau homogen. Selanjutnya untuk mengetahui uji prasyarat posttest maka dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas yang disajikan pada tabel 6 berikut ini:

Tabel VI. Hasil uji normalitas posttest

		Blended	Tatap Muka
N		55	55
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	81.4909	72.6545
	Std. Deviation	8.23919	9.32781
Most Extreme Differences	Absolute	.154	.139
	Positive	.154	.149
	Negative	-.140	-.115
Kolmogrov-Smirnov Z		1.139	1.033
Asymp Sig. (2 Tailed)		.149	.236

Nilai K-S untuk data model pembelajaran blended learning didapatkan nilai 1.139 dengan probabilitas signifikansi 0.149 dan nilainya jauh di atas $\alpha = 0.05$ hal ini berarti H_0 diterima atau data hasil berpikir kreatif untuk kelompok model pembelajaran blended learning terdistribusi secara normal. Sedangkan untuk kelompok yang menggunakan model pembelajaran tatap muka didapatkan nilai K-S 1.033 dengan probabilitas signifikansi 0.236 dan nilainya jauh di atas $\alpha = 0.05$ hal ini berarti H_0 diterima atau data hasil berpikir kreatif untuk model pembelajaran tatap muka terdistribusi secara normal. Selanjutnya dilakukan uji homogenitas dengan hasil pada tabel 7 berikut ini :

Tabel VII Hasil uji homogenitas posttest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.913	1	108	.341

Berdasarkan tabel 7 dapat diketahui bahwa nilai probabilitas dari data di atas adalah 0.341, artinya probabilitas > 0.05 , hal ini memberikan pengertian bahwa data adalah homogen. Selanjutnya dilakukan uji signifikansi dalam penelitian ini menggunakan uji Anava 2 Jalur. Untuk hasil deskriptif dari dua kelompok pada tabel 8 sebagai berikut :

Tabel VIII. Deskriptif Hasil Kemampuan Berpikir

Faktor_A	Faktor_B	Mean	Std. Deviation	N
Blended	Motivasi Tinggi	81.4909	8.23919	55
	Motivasi Rendah	66.5455	7.98568	55
	Total	74.0182	11.02623	110
Tatap Muka	Motivasi Tinggi	72.6545	9.32781	55
	Motivasi Rendah	67.3455	10.14564	55
	Total	70.000	10.06037	110
Total	Motivasi Tinggi	77.0727	9.82013	110
	Motivasi Rendah	66.9455	9.09666	110
	Total	72.0091	10.72103	220

Dari tabel 8 dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan rata-rata kemampuan berpikir siswa pada masing-masing kelompok model pembelajaran blended learning dan model pembelajaran tatap muka pada siswa dengan motivasi tinggi dan motivasi rendah. Setelah dilakukan uji prasyarat, selanjutnya dilakukan uji Anava 2 jalur, untuk mengetahui interaksi dari model pembelajaran dan motivasi yang dimiliki oleh siswa. Adapun hasil dari uji Anava dua jalur disajikan pada tabel 9 sebagai berikut:

Tabel IX Hasil Uji Anava 2 Jalur

Dependent Variable : Berfikir Kreatif

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Squares	F	Sig.
Corrected Model	7805.727	3	2601.909	32.362	.000
Intercept	1140768.01	1	1140768.01	14188.776	.000
Faktor_A	888.018	1	888.018	11.045	.001
Faktor_B	5640.891	1	5640.891	70.161	.000
Faktor_A*Faktor_B	1276.818	1	1276.818	15.881	.000
Error	17366.255	216	80.399		
Total	1165940.00	220			
Corrected Total	25171.982	219			

a. R Squared = .310 (Adjusted R Squared = .301)

Rasio FA = 11,045 dengan nilai signifikansi lebih kecil dari $\alpha < 0,05$ yaitu 0,001, dengan $df1 = 1$ dan $df2 = 216$ didapatkan nilai F tabel = 3,89 sehingga dapat dijelaskan bahwa F hitung $>$ F tabel, artinya ada pengaruh kemampuan berpikir kreatif antara model pembelajaran blended learning dan model pembelajaran tatap muka yang diterapkan pada siswa kelas XI SMKN 1 Mojokerto. Rasio FB = 70,161, dengan nilai signifikansi lebih kecil dari $\alpha < 0,05$ yaitu 0,001, dengan $df1 = 1$ dan $df2 = 216$ didapatkan nilai F tabel = 3,89 sehingga dapat dijelaskan bahwa F hitung $>$ F tabel, artinya ada pengaruh kemampuan berpikir kreatif antara siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan siswa yang memiliki motivasi rendah pada siswa kelas XI SMKN 1 Mojokerto.

Nilai signifikansi pada interaksi antara faktor A (Model Pembelajaran) dan faktor B (motivasi) didapatkan nilai F hitung sebesar 15.881 dengan tingkat signifikan 0.000, perbandingan dengan F tabel dan taraf signifikan = 0.05; (15.881 $>$ 3.89), sehingga dapat dijelaskan bahwa faktor A (model pembelajaran) dan faktor B (motivasi) memiliki pengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif. Artinya ada interaksi antara model pembelajaran dan motivasi belajar terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas XI SMKN 1 Mojokerto.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil perhitungan dan hasil test yang dilakukan pada masing-masing kelompok dapat dijelaskan bahwa kemampuan berpikir kreatif Siswa kelas XI SMKN 1 Mojokerto, pada awal pembelajaran memiliki kemampuan yang sama, dimana rata-rata kemampuan berpikir kreatif yang sama. Setelah dilakukan perlakuan dengan menggunakan model blended learning terdapat perbedaan prestasi berkemampuan berpikir kreatif yang signifikan, terjadi peningkatan kemampuan berpikir kreatif kelas XI SMKN 1 Mojokerto.

Hal tersebut memberikan gambaran bahwa pembelajaran dengan menggunakan model blended learning memberikan motivasi pada siswa untuk belajar dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatifnya. Selanjutnya pada siswa yang masih menggunakan model pembelajaran tatap muka tidak memiliki perbedaan rata-rata yang signifikan pada kemampuan berpikir kreatifnya, baik sebelum pembelajaran maupun setelah pembelajaran. Hal ini dapat dijelaskan bahwa sedikit materi yang dapat diserap dalam model pembelajaran tatap muka, berbeda dengan model pembelajaran blended learning, dimana hampir semua materi dapat terserap oleh siswa, karena siswa terlibat langsung dalam permasalahan yang diberikan, pada saat siswa belajar, mengerjakan tugas dan menginterpretasikannya, sehingga siswa lebih menguasai materi.

Perbedaan rata-rata antara kelompok dengan model blended learning dengan model pembelajaran tatap muka memiliki perbedaan yang signifikan. Selain itu perhitungan dengan menggunakan analisis variansi 2 jalur didapatkan nilai FA (F hitung untuk faktor model blended learning dan model pembelajaran tatap muka) didapatkan hasil lebih besar dari F tabel, artinya ada pengaruh kemampuan berpikir kreatif antara model blended learning dan model pembelajaran tatap muka yang diterapkan pada siswa kelas XI SMKN 1 Mojokerto. Hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa hipotesis yang diajukan dapat diterima, dimana ada perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas XI SMKN 1 Mojokerto antara yang diajar menggunakan model blended learning dan yang diajar menggunakan model pembelajaran tatap muka.

IV KESIMPULAN

Berdasarkan penyajian data dan pembahasan disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif kelas XI SMKN 1 Mojokerto antara yang diajar menggunakan model blended learning dan yang diajar menggunakan model pembelajaran tatap muka. Dengan demikian lebih rinci bahwa penggunaan model pembelajaran dengan menggunakan blended learning, kemampuan berpikir kreatif siswa lebih baik dan mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan menggunakan metode pembelajaran tatap muka. Terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif kelas XI TKJ SMKN 1 Mojokerto antara yang memiliki motivasi belajar tinggi dan yang memiliki motivasi belajar rendah. Secara mendasar simpulan dari anak atau siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi kemampuan berpikir kreatifnya lebih tinggi dan mengalami kemajuan yang signifikan dibandingkan dengan siswa yang memiliki motivasi rendah. Terdapat interaksi antara model blended learning dengan motivasi belajar terhadap kemampuan berpikir kreatif kelas XI SMKN 1 Mojokerto. Dari data tersebut dapat ditarik simpulan yang dapat dijadikan dasar bahwa dalam pelaksanaan proses pembelajaran model pembelajaran dan motivasi belajar siswa secara bersama-sama dapat memberi pengaruh terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa, dengan demikian dalam proses pembelajaran diharapkan selalu memperhatikan model pembelajaran yang tepat untuk mempertimbangkan karakteristik siswa mana yang akan dijadikan acuan untuk disandingkan dengan model pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. pratiwi, "pentingnya belajar bagi manusia," 2012. <https://www.kompasiana.com/dianpraatiwi/551af50e813311ee7e9de272/pentingnya-belajar-bagi-manusia>.
- [2] A. Abdullah, "dampak pandemi covid-19 terhadap pendidikan indonesia," stiabi riyadlul ulum, 2020. https://www.stiabiru.ac.id/artikel_dampak-pandemi-covid-19-terhadap-pendidikan-indonesia_id-57.html.
- [3] R. s. martini and n. aminah, "dalam meningkatkan mutu pendidikan oleh ;," vol. 20, no. 1, pp. 59–74, 2009.
- [4] Kemdikbud, "smk di semua zona boleh pembelajaran tatap muka untuk praktikum," 2020. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/08/smk-di-semua-zona-boleh-pembelajaran-tatap-muka-untuk-praktikum>.
- [5] A. n. fatirul and d. a. walujo, desain blended learning. surabaya, 2020.
- [6] Abdullah, w. (2018). model blended learning dalam meningkatkan efektifitas pembelajaran. fikrotuna, 7(1), 855–866. <https://doi.org/10.32806/jf.v7i1.3169>
- [7] Wardani, deklara nanindy, et.al. (2018). "daya tarik pembelajaran di era 21 dengan blended learning" jurnal kajian teknologi pendidikan, 1(1). <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/2852>.
- [8] S. hadi, "meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran online akibat pandemi covid-19," lmpm lampung, 2020. <https://lmpmlampung.kemdikbud.go.id/detailpost/meningkatkan-motivasi-belajar-siswa-pada-pembelajaran-online-akibat-pandemi-covid-19>.
- [9] A. padma and r. sukanesh, "meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran online akibat pandemi covid-19," autom. classif. segementation

- brain tumor ct images using optim. domin. gray llvel run length texture featur., vol. 2, no. 10, pp. 53–59, 2011.
- [10] P. produktif and d. i. smk, “pengaruh model project based learning dan motivasi belajar terhadap hasil belajar pada mata pelajaran produktif di smk,” vol. 06, pp. 58–64, 2021.
- [11] L. sunadi, “pengaruh motivasi belajar dan pemanfaatan fasilitas belajar terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas xi ips di sma muhammadiyah 2 surabaya,” j. pendidik. ekon., pp. 1–19, 2010.
- [12] D. supriyatni, “pengaruh pemberian penghargaan terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani di smk negeri 1 cimahi,” j. edukasi sebel. april, vol. 3, no. 1, pp. 47–57, 2019, [online]. available: <https://jurnal.stkip11april.ac.id/index.php/jesa/article/view/65>.
- [13] G. hermansyah and herayanti lovy, “pengaruh penggunaan laboratorium virtual terhadap,” j. pendidik. fis. dan teknol., vol. i, no. 2, pp. 2407–6902, 2015, [online]. available: <http://www.jurnalkip.unram.ac.id/index.php/jpft/article/view/242>.
- [14] Sumartini, tina sri. (2015). “peningkatan kemampuan penalaran matematis siswa melalui pembelajaran berbasis masalah” mosharafa: jurnal pendidikan matematika, 4(1). https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/mosharafa/article/view/mv4n1_1.
- [15] S.,eko putro, w. (2020). teknik penyusunan instrumen penelitian (delapan). pustaka pelajar.
- [16] Fatirul, noor, a., & rufii. (2020). evaluasi dan pengukuran (wiryokusumo;iskandar (ed.): 2020th ed.). adibuana universitas press.