

PENGARUH PEMBELAJARAN ONLINE TERHADAP PRESTASI DAN KETERAMPILAN SOSIAL DILIAT DARI KARAKTERISTIK GAYA BERFIKIR

Mohamad Nur Fauzi¹

¹Institut Agama Islam Negeri Ponorogo
fauzinur228@gmail.com

Abstract

This research discusses the influence of online learning models on students' achievement and social skills seen from the characteristics of thinking styles. This research is quantitative research with a quasi-experimental type of research. The data collection techniques use tests and questionnaires. After the data is collected, it is then tested using the MANOVA test. The results of this research are that the learning achievement of students with AR thinking style characteristics in online learning is better than direct learning, while the learning achievement of students with the characteristics of SK, SA, and AK thinking styles has the same good learning achievement as online learning and direct learning. . The social skills of SK, SA, AK, and AA students who use online learning are better than the social skills of those who use direct learning.

Keywords : *learning achievement, social skills, learning models, thinking styles.*

Abstrak

Dalam penelitian ini membahas tentang pengaruh model pembelajaran online terhadap prestasi dan keterampilan sosial siswa dilihat dari karakteristik gaya berfikir. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian quasi eksperimen. Adapun teknik pengumpulan data menggunakan tes dan kuisioner. Setelah data terkumpul, selanjutnya diuji menggunakan uji manova. Adapun hasil penelitian ini adalah prestasi belajar siswa dengan karakteristik gaya berpikir AA pada pembelajaran online lebih baik daripada pembelajaran langsung, sedangkan prestasi belajar siswa dengan karakteristik Gaya berpikir SK, SA, dan AK memiliki prestasi belajar yang sama baiknya dengan pembelajaran online dan pembelajaran langsung. Keterampilan sosial siswa SK, SA, AK, dan AA yang menggunakan pembelajaran online lebih baik daripada keterampilan sosial yang menggunakan pembelajaran langsung.

Kata Kunci: prestasi belajar, keterampilan sosial, model pembelajaran, gaya berfikir.

PENDAHULUAN

Pasca pandemik hampir diseluruh Negara sudah terbiasa menggunakan pembelejaran berbasis online, termasuk Negara Indonesia. Pembelajaran berbasis online dapat dilakukan dengan berbagai cara, baik menggunakan media sosial (Song, 2017), menggunakan aplikasi berbasis Android (Muhammad Ashpihani, 2016), atau

menggunakan aplikasi online berbasis website. Menurut Carson (Carson, 2011), pembelajaran berbasis online telah berhasil dilaksanakan untuk meningkatkan kemampuan belajar dan penerapan strategi pembelajaran. Sehingga pelaksanaan pembelajaran online layak dilakukan.

Menurut SE Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan nomor 4 Tahun 2020, pelaksanaan pembelajaran mulai pada semester genap tahun ajaran 2019/2020 dilaksanakan secara jaringan (daring) atau biasa kita kenal dengan pembelajaran daring (Budaya, 2020). Pada dasarnya kita sudah familiar dengan pembelajaran online. Hal ini terlihat dari hasil penelitian terkait efektivitas pembelajaran daring. Berdasarkan hasil beberapa penelitian, e-learning berpengaruh terhadap pemahaman konsep, minat, daya dan kemandirian belajar matematika siswa (Arifin & Herman, 2018; Pambuditama, 2010; Yaniawati, 2012). Pembelajaran dapat dilakukan dengan kombinasi daring dan tatap muka. Menurut Heinze et.al, pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka di kelas atau online disebut *blended learning* (Heinze, Procter, & Studies, 2007). *Blended learning* dapat meningkatkan hasil belajar, respon, motivasi, aktivitas, dan berpikir kritis siswa (Pitaloka & Suyanto, 2019). *Blended learning* dan online learning dapat dilakukan dengan menggunakan *Learning Management System (LMS)*. Ada beberapa LMS yang bisa digunakan untuk pembelajaran online.

Google classroom (GC) merupakan LMS yang dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran berbasis online. Google classroom dapat membantu guru membangun ruang kelas virtual sesuai dengan kondisi pembelajaran di kelas, berdasarkan pembagian kelas nyata di sekolah, dimana kelas dituangkan dalam tugas, kuis dan tugas di akhir setiap pembelajaran (Putranti, 2016). Selain itu fasilitas yang ada pada GC sangat mendukung kegiatan e-learning sehingga terjadi komunikasi interaktif antara mahasiswa dan dosen (Septanto, 2015). Senada dengan pendapat sebelumnya, Pertiwi et.al. Dikatakan “*Blended learning* berbasis Edmodo berimplikasi pada keaktifan guru dalam memanfaatkan teknologi untuk pendidikan dan kemandirian siswa dalam proses pembelajaran” (Pertiwi, Kariadinata, Juariah, Sugilar, & Ramdhani, 2019). GC tersedia dalam dua versi, versi web dan aplikasi seluler, membuat aplikasi ini mudah digunakan.

Dari hasil penelitian Hadi dan Rulviana, proses pembelajaran online pada mata kuliah Geometri dan Pengukuran pembelajaran matematika lebih menarik dan interaktif bagi siswa dan pembelajaran di kelas tidak membosankan (Ceramah, Fida, Hadi, & Rulviana, 2018). Hal ini menunjukkan adanya interaksi yang signifikan dalam pembelajaran. Selain prestasi belajar, keterampilan interaksi sosial siswa juga terpengaruh. Kemampuan siswa dalam berinteraksi sosial disebut dengan Keterampilan sosial. Salah satu cara untuk meningkatkan Keterampilan sosial siswa adalah melalui pembinaan (Muijs, Reynolds, Soetjipto, & Soetjipto, 2008). Pelatihan Keterampilan Sosial telah direkomendasikan sebagai intervensi bagi siswa yang mengalami kesulitan membangun hubungan sosial yang bermakna dengan teman sebaya dan guru di lingkungan sekolah (Gresham, Van Bao, & Cook, 2006, p. 363). Hubungan dengan teman sebaya sangat penting bagi anak sepanjang usia (Wentzel, 2017). Hal ini dimaksudkan untuk membangun hubungan dan melatih kemampuan berinteraksi dengan orang lain. Oleh karena itu, Keterampilan sosial sangat penting untuk mencapai kesuksesan setelah lulus sekolah.

Melalui pengembangan Keterampilan sosial tersebut, seorang siswa dapat memiliki kemampuan bersosialisasi dan mencari sumber informasi yang berkaitan dengan materi yang dipelajari. Dalam menggali sumber informasi, siswa melakukan

proses berpikir untuk menerima dan menyerap informasi. Gregorc dalam (DePorter, Reardon, & Singer-Nourie, 2011) mengatakan bahwa terdapat dua kemungkinan dominasi otak terkait pemrosesan informasi, yaitu (1) persepsi konkrit dan abstrak, dan (2) kemampuan mengatur secara berurutan (linier) dan abstrak (non linier). Masih dalam buku ASme De Porter dan Hernarcki (2011) menggabungkan dua kemungkinan tersebut menjadi empat ciri gaya berpikir, yaitu: (1) sekuensial konkrit (SK), (2) sekuensial abstrak (SA), (3) acak konkrit (AK), dan abstrak acak (AA). Masing-masing ciri gaya berpikir mempunyai karakter yang berbeda-beda. Hal ini juga akan memberikan pengaruh yang berbeda terhadap keterampilan sosial dan prestasi siswa. Noviyanti et.al mengatakan bahwa Dari hasil penelitian blended learning dan e-learning dengan menggunakan terdapat peningkatan Keterampilan pemecahan masalah matematis dengan tingkat kalsifikasi sedang (Novi Yanti & Sugiharta, 2019). Menurut Widyningrum et al., dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi dalam pembelajaran flipped class memberikan pengaruh yang lebih baik terhadap kemampuan berpikir kreatif mahasiswa pada mata kuliah Studi Bahasa dan Sastra Indonesia (Widyaningrum et al., 2020).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian quasi eksperimen. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel independen. Pertama, ciri-ciri gaya berpikir dengan empat kriteria yaitu sekuensial konkrit (SK), sekuensial abstrak (SA), acak konkrit (AK), dan abstrak acak (AA). Kedua, model pembelajaran dengan dua kriteria yaitu model pembelajaran langsung (kelompok kontrol) dan model pembelajaran online menggunakan pembelajaran online (kelompok eksperimen). Setiap kelas terdiri dari 50 siswa.

Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan angket. Teknik analisis data untuk pengujian hipotesis menggunakan uji Multivariate Analysis of Variants (MANOVA). Sebelum melakukan pengujian hipotesis dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas multivariat, uji normalitas univariat, uji homogenitas multivariat, dan uji homogenitas univariat. Penelitian ini menggunakan tingkat signifikansi 95%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menemukan bahwa karakteristik gaya berpikir mempunyai pengaruh terhadap keterampilan sosial dan cara pandang siswa. Hal ini terlihat pada Tabel 1 nilai signifikansi karakteristik gaya berpikir dengan perspektif belajar sebesar 0,000 dan nilai signifikansi karakteristik gaya berpikir dengan keterampilan belajar sebesar 0,019 dengan $\alpha = 0,05$. Dari data penelitian model pembelajaran tidak berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar. Namun model pembelajaran mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Keterampilan Sosial siswa. Terlihat pada Tabel 1 nilai signifikansi model pembelajaran dengan prestasi belajar sebesar 0,574 dan nilai signifikansi model pembelajaran dengan keterampilan sosial sebesar 0,000.

Tabel 1. Tes Manova

Source	Dependent Variable	df	F	Sig.
Corrected Model	Prestasi	7	3.849	.001
	Keterampilan Sosial	7	6.119	.000
Intercept	Prestasi	1	1.209E3	.000
	Keterampilan Sosial	1	1.109E4	.000
Karakteristik Gaya	Prestasi	3	8.492	.000

Berpikir	Keterampilan Sosial	3	3.468	.019
Pembelajaran Langsung	Prestasi	1	.318	.574
	Keterampilan Sosial	1	29.012	.000
Karakteristik Gaya Berpikir* Pembelajaran Langsung	Prestasi	3	.361	.781
	Keterampilan Sosial	3	.119	.948
Error	Prestasi	92		
	Keterampilan Sosial	92		
Total	Prestasi	100		
	Keterampilan Sosial	100		
Corrected Total	Prestasi	99		
	Keterampilan Sosial	99		

Untuk mengetahui jenis karakteristik gaya berpikir yang mempengaruhi prestasi belajar dan Keterampilan sosial maka dilakukan uji post MANOVA. Pada penelitian ini tes post MANOVA menggunakan tes Bonferroni. Untuk mengetahui ciri-ciri gaya berpikir manakah yang berbeda dapat dilihat pada kolom Mean Difference (I-J) yang diberi tanda asterisk pada tabel 2.

Tabel 2. Comparisson table

Dependent Variable	Karakteristik Gaya Berpikir(I)	Karakteristik Gaya Berpikir(J)	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.	95% Confidence Interval	
						Lower Bound	Upper Bound
Prestasi	SK	SA	-17.71*	4.532	.001	-29.92	-5.49
		AK	-3.49	5.611	1.000	-18.62	11.64
		AA	4.86	4.624	1.000	-7.61	17.33
	SA	SK	17.71*	4.532	.001	5.49	29.92
		AK	14.21	5.732	.090	-1.24	29.67
		AA	22.57*	4.769	.000	9.71	35.43
	AK	SK	3.49	5.611	1.000	-11.64	18.62
		SA	-14.21	5.732	.090	-29.67	1.24
		AA	8.35	5.805	.922	-7.30	24.01
	AA	SK	-4.86	4.624	1.000	-17.33	7.61
		SA	-22.57*	4.769	.000	-35.43	-9.71
		AK	-8.35	5.805	.922	-24.01	7.30
Keterampilan Sosial	SK	SA	-4.25	1.777	.113	-9.04	.54
		AK	.93	2.201	1.000	-5.01	6.86
		AA	1.12	1.814	1.000	-3.77	6.01
	SA	SK	4.25	1.777	.113	-.54	9.04
		AK	5.18	2.248	.141	-.88	11.24

	AA	5.37*	1.871	.031	.32	10.41
AK	SK	-.93	2.201	1.000	-6.86	5.01
	SA	-5.18	2.248	.141	-11.24	.88
	AA	.19	2.277	1.000	-5.95	6.33
AA	SK	-1.12	1.814	1.000	-6.01	3.77
	SA	-5.37*	1.871	.031	-10.41	-.32
	AK	-.19	2.277	1.000	-6.33	5.95

Based on observed means.

The error term is Mean Square(Error) = 47,182.

*. The mean difference is significant at the ,05 level.

** Concrete Sequential (CS), Abstract Sequential (AS), Concrete Random (CR), and Abstract Random (AR)

Prestasi belajar dengan ciri-ciri gaya berpikir SK berbeda dengan SA, SA berbeda dengan AA, prestasi belajar SK siswa sama baiknya dengan AK, dan prestasi belajar siswa AK sama baik dengan SA dan AA. Hal ini dapat dilihat pada Tabel 2 pada nilai signifikansinya. Sedangkan keterampilan sosial dengan ciri-ciri gaya berpikir SA berbeda dengan AA, keterampilan sosial siswa SK sama baiknya dengan siswa SA, AA, dan AK, keterampilan sosial siswa SA sama baiknya dengan siswa SK dan AK, sedangkan siswa AK mempunyai Keterampilan sosial serta siswa SK, SA, dan AA.

Table 3. Tabel Karakteristik Gaya Berfikir dengan Pembelajaran Langsung

Dependent Variable	Karakteristik Pembelajaran Gaya Berfikir	Langsung	Mean	Std. Error	95% Confidence Interval	
					Lower Bound	Upper Bound
Prestasi	SK	Pembelajaran Langsung	59.938	4.378	51.243	68.632
		Pembelajaran Online	59.938	4.378	51.243	68.632
	SA	Pembelajaran Langsung	77.643	4.680	68.348	86.938
		Pembelajaran Online	77.643	4.680	68.348	86.938
	AK	Pembelajaran Langsung	63.429	6.619	50.283	76.574
		Pembelajaran Online	63.429	6.619	50.283	76.574
AA	Pembelajaran Langsung	50.923	4.857	41.277	60.569	
	Pembelajaran Online	59.231	4.857	49.585	68.877	
Keterampilan Sosial	SK	Pembelajaran Langsung	72.125	1.717	68.714	75.536
		Pembelajaran Online	78.875	1.717	75.464	82.286

SA	Pembelajaran Langsung	75.357	1.836	71.711	79.003
	Pembelajaran Online	84.143	1.836	80.497	87.789
AK	Pembelajaran Langsung	70.857	2.596	65.701	76.013
	Pembelajaran Online	78.286	2.596	73.129	83.442
AA	Pembelajaran Langsung	70.308	1.905	66.524	74.091
	Pembelajaran Online	78.462	1.905	74.678	82.245

Dari nilai rata-rata (mean) pada tabel 3 diketahui bahwa prestasi belajar AR pada pembelajaran online dengan rata-rata 59,231 lebih baik dibandingkan pembelajaran langsung dengan rata-rata 50,923, sedangkan prestasi belajar siswa dengan karakteristik SK, SA, dan gaya berpikir AK memiliki prestasi belajar yang sama baiknya pada pembelajaran online dan pembelajaran langsung. Selanjutnya Keterampilan sosial siswa SK, SA, AK, dan AA yang menggunakan pembelajaran online lebih baik dibandingkan Keterampilan sosial yang menggunakan pembelajaran langsung.

PENUTUP

Simpulan

Kesimpulan dari hasil penelitian adalah prestasi belajar siswa yang mempunyai ciri-ciri gaya berpikir AA pada pembelajaran online lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran langsung, sedangkan prestasi belajar siswa yang mempunyai ciri-ciri gaya berpikir SK, SA, dan AK gaya berpikir mempunyai prestasi belajar yang sama baiknya dengan pembelajaran online dan pembelajaran langsung. Keterampilan sosial siswa SK, SA, AK, dan AA yang menggunakan pembelajaran online lebih baik dibandingkan keterampilan sosial yang menggunakan pembelajaran langsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, F., & Herman, T. (2018). Pengaruh Pembelajaran E-Pembelajaran Langsung Web Centric Course Terhadap Pemahaman Konsep Dan Kemandirian Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(2), 1-12. <https://doi.org/10.22342/JPM.12.2.4152.1-12>
- Carson, A. D. (2011). Predicting Student Success from the Lassi for Learning Online (LLO). *Journal of Educational Computing Research*, 45(4), 399-414. <https://doi.org/10.2190/EC.45.4.b>
- DePorter, B., Reardon, M., & Singer-Nourie, S. (2011). Quantum teaching: mempraktikkan quantum learning di ruang-ruang kelas. Bandung: Kaifa.
- Gresham, F. M., Van Bao, M., & Cook, C. R. (2006). Keterampilan Sosials training for teaching replacement behaviors: Remediating acquisition deficits in at-risk

- students. *Behavioral Disorders*, 31(4), 363–377.
<https://doi.org/10.1177/019874290603100402>
- Heinze, A., Procter, C., & Studies, B. S. (2007). Use of conversation theory to underpin blended learning. *Journal of Teaching and Case*, 1(1), 108–120. Retrieved from http://www.academia.edu/download/30747143/Use_of_conversation_theory_to_underpin_blended_learning.pdf
- Kebudayaan, K. P. dan. (2020). SE Mendikbud: Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19. Retrieved June 6, 2020, from <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/03/se-mendikbud-pelaksanaan-kebijakan-pendidikan-dalam-masa-darurat-penyebaran-covid19>
- Kuliah, M., Fida, G., Hadi, R., & Rulviana, V. (2018). Analisis Proses Pembelajaran E-Learning Berbasis Edmodo pada. In *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)* (Vol. 2). Retrieved from <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JBPD>
- Muhammad Ashpihani, M. A. (2016). Implementasi Corona Game Engine Pada Game Edukasi Matematika Sekolah Dasar Berbasis Android.
- Muijs, D., Reynolds, D., Soetjipto, H., & Soetjipto, S. (2008). *Effective Teaching: Teori dan Aplikasi*. Pustaka Pelajar.
- Novi Yanti, F., & Sugiharta, I. (2019). Desimal: Jurnal Matematika Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis: Dampak Blended Learning Menggunakan Edmodo. *Ejournal.Radenintan.Ac.Id*, 2(2), 173–180. Retrieved from <http://ejournal.Radenintan.ac.id/index.php/desimal/index>
- Pambuditama, T. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Learning Untuk Meningkatkan Minat Siswa Terhadap Matematika (Pokok Bahasan Bangun Ruang Sma Kelas X Semester II).
- Pertiwi, A., Kariadinata, R., Juariah, J., Sugilar, H., & Ramdhani, M. A. (2019). Edmodo-based blended learning on mathematical proving capability. *Iopscience.Iop.Org*, 42001. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1157/4/042001>
- Pitaloka, E. D., & Suyanto, S. (2019). Meta Analisis: Blended Learning Pada Pembelajaran Biologi, Kimia, Fisika Dan Matematika Di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 11(1), 32. <https://doi.org/10.17977/um052v11i1p32-39>
- Putranti, N. (2016). Cara MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN ONLINE MENGGUNAKAN EDMODO. *Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains*, 2(2), 139–147. <https://doi.org/10.31571/SAINTEK.V2I2.224>
- Septanto, H. (2015). Elearning Menggunakan Edmodo Sebuah Aplikasi Pembelajaran Berbasis Web Pada Kelas Shift Di STMIK Bina Insani. *BINA INSANI ICT JOURNAL*, 2(Oktober), 121–141. Retrieved from <http://ejournal-binainsani.ac.id/index.php/BIICT/article/view/793>
- Song, Y. (2017). Student-Initiated Use of Facebook for Learning Online Journalism. *Journalism & Mass Communication Educator*, 72(4), 425–441. <https://doi.org/10.1177/1077695816673470>
- Tsetsos, S., & Prentzas, J. (2020). A Survey on Recent Learning Approaches in School Education Using Edmodo. In *Open Educational Resources (OER) Pedagogy and*

- PARctices (pp. 91–111). Retrieved from <https://www.igi-global.com/chapter/a-survey-on-recent-learning-approaches-in-school-education-using-edmodo/243308>
- Wentzel, K. (2017). Peer relationships, motivation, and academic performance at school. Retrieved from <https://psycnet.apa.org/record/2017-17591-031>
- Widyaningrum, H. K., Hasanudin, C., Fitriarningsih, A., Novianti, D. E., Saddhono, K., & Supratmi, N. (2020). The use of Edmodo apps in flipped classroom learning. How is the students' creative thinking ability? *Ingenierie Des Systemes d'Information*, 25(1), 69–74. <https://doi.org/10.18280/isi.250109>
- Yaniawati, R. P. (2012). Pengaruh E-Learning untuk Meningkatkan Daya Matematik Mahasiswa. *Cakrawala Pendidikan*, (2). Retrieved from [http://lppmp.uny.ac.id/sites/lppmp.uny.ac.id/files/3 Poppy Y.pdf](http://lppmp.uny.ac.id/sites/lppmp.uny.ac.id/files/3%20Poppy%20Y.pdf)
- Zaharah , Z., & Kirilova, G. I. (2020). Impact of Corona Virus Outbreak Towards Teaching and Learning Activities in Indonesia. *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*, 7(3), 269–282. <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i3.15104>