

Respons Peserta Didik Terhadap Pembelajaran *Online, Blended Learning* dan Tatap Muka pada Pembelajaran Matematika

Astuti¹✉, L.N Firdaus², Hardiana³, Sumarno⁴

¹ Pendidikan Matematika, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, Jl. Tuanku Tambusai No 23 Bangkinang, Indonesia

^{2,3,4} Universitas Riau, Kampus Bina Widya KM. 12.5, Pekanbaru, Riau, Indonesia
astutimasnur@gmail.com

Abstract

The process of learning mathematics from the end of 2019 to the beginning of 2022 underwent many changes. The learning process experienced by students in the mathematics learning process is the online or online learning process, the mixed learning process or blended learning and the face-to-face learning process. In this study the focus is to determine the response of students to the mathematics learning process. This research is quantitative descriptive research. The subjects in this study were junior high school students with a total sample of 120 people. Data collection techniques in this study used a questionnaire. Data analysis in this research is quantitative descriptive analysis. The results showed that online or online learning was in the less positive category with a value of 54.5%. Student responses to blended learning or mixed learning in the less positive category with an average value of 64.5%. Face-to-face learning received responses from students in the positive category with an average value of 79.4%. From the data obtained, students in the mathematics learning process prefer the face-to-face learning process. Face-to-face learning can help students better understand the material presented.

Keywords: Respons, Student, Mathematics Learning Process

Abstrak

Proses pembelajaran matematika mulai pada akhir tahun 2019 sampai pada awal tahun 2022 mengalami banyak perubahan. Adapun proses pembelajaran yang di alami peserta didik pada proses pembelajaran matematika yaitu proses pembelajaran secara *online* atau daring, proses pembelajaran campuran atau blended learning dan proses pembelajaran tatap muka. Pada penelitian ini fokus untuk mengetahui respons peserta didik terhadap proses pembelajaran matematika. Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Subjek dalam penelitian ini yaitu peserta didik SMP dengan jumlah sampelnya 120 orang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket. Analisis data dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran *online* atau daring berada pada kategori yang kurang positif dengan nilai 54,5%. Respons peserta didik pada pembelajaran blended learning atau campuran pada kategori yang kurang positif dengan nilai rata-rata 64,5%. Pembelajaran tatap muka mendapatkan respons dari peserta didik pada kategori positif dengan nilai rata-rata 79,4 %. Dari data yang diperoleh bahwa peserta didik pada proses pembelajaran matematika lebih menyukai proses pembelajaran tatap muka. Dengan pembelajaran tatap muka dapat membantu peserta didik lebih memahami materi yang disampaikan.

Kata kunci: Respons, Peserta Didik, Pembelajaran Matematika

Copyright (c) 2022 Astuti, L.N Firdaus, Hardiana, Sumarno

✉ Corresponding author: Astuti

Email Address: astutimasnur@gmail.com (Jl. Rawamangun Muka No.11 Jakarta Timur, Jakarta)

Received 17 August 2022, Accepted 12 September 2022, Published 24 September 2022

DoI: <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1771>

PENDAHULUAN

Penghujung tahun 2019 dunia diserang oleh virus covid-19 khususnya di Negara Cina. Virus ini menyebar secara global di dunia (A Lee 2020). Wabah virus covid-19 mulai terasa dampaknya di Indonesia pada tahun 2020. Dengan adanya wabah virus ini semua aktivitas manusia sudah mulai dibatasi. Pembatasan aktivitas ini bertujuan untuk menghindari penyebaran virus covid 19 yang begitu cepat. Penerapan protokol kesehatan juga diterapkan dengan ketat, penggunaan masker, isolasi, karantina, menjaga jarak dan menghindari kerumunan untuk menghindari dan menekan penyebaran virus covid 19 (Wilder-Smith and Freedman 2020).

Keberadaan virus corona di Indonesia membuat pemerintah melakukan usaha untuk menekan penyebaran virus ini. Berbagai himbauan, peraturan dan kebijakan yang dikeluarkan pemerintah untuk dijalankan oleh masyarakat Indonesia. Bentuk kebijakan yang sudah dilakukan oleh pemerintah di antaranya adalah Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB), *Physical Distancing* dan *Work From Home* (WFH). Pemerintah Indonesia menerapkan peraturan kepada masyarakat untuk melakukan kegiatan dari rumah, yaitu belajar dari rumah, bekerja dari rumah dan beribadah dari rumah dll.

Dampak dari wabah virus corona ini juga memasuki dunia pendidikan di Indonesia. Pemerintah Indonesia meliburkan sekolah mulai dari jenjang sekolah dasar sampai pendidikan tinggi. Berbagai kebijakan yang diambil oleh pemerintah dalam bidang pendidikan yaitu dalam bentuk surat edaran, yang pertama pencegahan dan penanganan di lingkungan Kemendikbud, *kedua* pencegahan pada Satuan Pendidikan, *ketiga* kebijakan Pendidikan dalam masa darurat penyebaran *corona virus disease-19* (Arifa 2020). Pembelajaran dari rumah mulai diberlakukan, hampir seluruh daerah di Indonesia memberlakukan pembelajaran daring/online mulai dari tingkat dasar hingga pendidikan tinggi (Aini 2021). Pembelajaran dalam jaringan (daring) merupakan solusi atau alternatif dalam proses pembelajaran saat ini (Andriani 2021). Pembelajaran daring ini dapat memfasilitasi belajar kapan saja dan dimana saja. Seluruh masyarakat dalam sektor pendidikan mengalami keadaan dipaksa untuk beradaptasi dan melakukan proses pembelajaran dari rumah, seluruh sekolah dan pendidikan tinggi dilarang melakukan pembelajaran langsung atau tatap muka, proses pembelajaran secara keseluruhan dan serentak diharuskan untuk melakukan pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan kemajuan teknologi.

Keterbasan ilmu dan kemampuan teknologi para pendidik dan peserta didik harus melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan alat teknologi berupa handphone dan laptop dengan memanfaatkan jaringan internet. Para pendidik harus memiliki ide agar proses pembelajaran berjalan sesuai dengan tujuan yang ingin di capai. Model pembelajaran yang baik adalah yang paling sesuai dengan karakteristik peserta didik, tujuan, materi ajar, media, waktu yang disediakan dengan konsisi saat ini (Hidayah et al. 2018). Pembelajaran dengan menggunakan alat teknoogi dengan memanfaatkan jaringan internet banyak menimbulkan permasalahan dalam proses pembelajaran. Adapun permasalahan tersebut adalah, aplikasi yang digunakan bermasalah atau eror system, gawai peserta didik yang tidak memadai khususnya untuk materi yang kapasitasnya besar, (Aini 2021). Model pembelajaran yang digunakan pendidik harus memperhatikan tujuan yang ingin dicapai, kemampuan dan latar belakang peserta didik, kemampuan latar belakang pendidik, keadaan proses belajar yang sedang berlangsung dan alat-alat atau sarana yang tersedia (Ulfa 2018).

Pembelajaran daring ini di praktikan pada semua mata pelajaran yang diajarkan di sekolah, tidak terkecuali mata pelajaran matematika. Mata pelajaran matematika selalu berkaitan dengan angka dan berhitung, dan ini menjadi tantangan tersendiri bagi pendidik matematika dalam proses penyampaian materi melalui daring. Mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang wajib dikuasi oleh peserta didik, karena ide atau gagasan matematika yang dimiliki seseorang bermanfaat

dalam menyelesaikan suatu masalah dalam kehidupannya (Kuncorowati, Mardiyana, and Saputro 2017). Pada saat pembelajaran daring pada mata pelajaran matematika pendidik menggunakan aplikasi seperti google classroom, google form, media sosial (group whatsapp, email, dan lain-lain).

Pada akhir tahun 2021 wabah virus corona sudah mulai berkurang. Pemerintah Indonesia sudah mulai memberikan pilihan kepada sekolah untuk melakukan proses pembelajaran. Sekolah boleh melakukan proses pembelajaran dengan daring dan juga boleh dengan tatap muka. Sekolah ataupun perguruan tinggi yang melaksanakan proses pembelajaran dengan tatap muka wajib melaksanakan protocol kesehatan dan juga jumlah kapasitas ruangnya di batasi. Dengan pembatasan jumlah peserta didik yang hadir, sekolah membuat keputusan bahwa 50% peserta didik tatap muka, sebaliknya 50% lagi daring. Proses pembelajaran tatap muka ini bergilir setiap pekannya, sehingga pembelajaran berlangsung dengan cara blended learning.

Blended learning merupakan pembelajaran yang memadukan kegiatan belajar tatap muka dan kegiatan belajar secara daring atau online dengan bantuan *learning system management (LSM)* (Faisal Hamzah, Abdul Mujib 2022). Blended learning adalah kombinasi strategi penyampaian pembelajaran yang mengambil keunggulan pembelajaran online dan tatap muka (Kirna, Sudria, and Tegeh 2015). Kemajuan *Information Communication and Technology (ICT)* sangat potensial untuk mengembangkan lingkungan belajar, memfasilitasi pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik. Pembelajaran berbasis ICT banyak keunggulan dilihat dari kekayaan sumber belajar (*learning resources*) dan aktivitas belajar (*learning task*) (Kirna, Sudria, and Tegeh 2015).

Pembelajaran dengan memanfaatkan ICT tidak secara langsung membuktikan keunggulannya. Karena ICT ini keunggulannya akan terlihat dari bagaimana teknologi tersebut diintegrasikan atau dimanfaatkan dalam proses pembelajaran (Roblyer and Hughes 2006). Keberhasilan pembelajaran secara online atau memanfaatkan ICT juga tergantung dari kebiasaan pesertadidik dan kemahiran pendidikan dalam memanfaatkannya. Peserta didik di Indonesia secara umum sudah terbiasa dengan tatap muka ataupun sepenuhnya pembelajaran berlangsung dengan adanya interaksi antara pendidik dan peserta didik. Pembelajaran yang memanfaatkan ICT ataupun online memberikan isyarat kepada peserta didik untuk memiliki karakter berbagi informasi, memiliki keterampilan teknis teknologi, seperti yang dikatakan oleh Dabbagh bahwa keberhasilan pembelajaran online mempersyaratkan peserta didik yang *self-directed, self-regulated, self-disciplined, and comfortable with written communication* (Dabbagh 2012).

Independensi, literasi teknologi dan komunikasi adalah tiga hal yang sangat menentukan keberhasilan belajar online (Kirna, Sudria, and Tegeh 2015). Sebagian dari peserta didik belum memiliki karakteristik tersebut terutama dalam independensi dalam belajar, masih banyak peserta didik yang sangat menggantungkan proses belajar dengan pendiknnya. Hal ini disebabkan oleh budaya belajar peserta didik, yaitu budaya belajar tradisional. Budaya belajar tradisional yang cenderung membuat peserta didik pasif dan terbentuk sudah sejak lama membuat peserta didik butuh waktu yang cukup lama untuk beradaptasi dengan pembelajaran yang memanfaatkan ICT ataupun pembelajaran online.

Pemanfaatan teknologi ICT dalam proses pembelajaran tentunya membawa pengaruh yang besar terhadap proses pembelajaran, namun kondisi seperti ini belum terbiasa oleh peserta didik. Kondisi peserta didik yang terbiasa dengan pembelajaran tradisional membuat proses pembelajaran dengan pemanfaatan ICT harus dirancang dengan strategi yang tidak bisa mengabaikan karakteristik peserta didik. Hal ini sejalan dikatakan oleh Morin dkk bahwa penting mempertimbangkan ketika mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran, khususnya pembelajaran virtual (Morin, Thomas, and Saadé 2015). Pembelajaran memanfaatkan ICT dan tatap muka berjalan sampai akhir tahun 2021.

Bulan Maret 2022 Pembelajaran dilaksanakan sekolah maupun perguruan tinggi sudah kembali normal. Sekolah sudah diberikan izin untuk melaksanakan proses pembelajaran tatap muka dengan syarat harus menjalani protokol kesehatan, semua pendidik dan peserta didik sudah divaksin. Hal ini sesuai dengan surat edaran Nomor 4 tahun 2021 oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset dan teknologi. Selama pandemi peserta didik mengalami banyak hal dalam proses pembelajaran, yang sebelumnya pembelajaran tradisional yaitu tatap muka datang kesekolah, kemudian dipaksa dengan pembelajaran daring yang memanfaatkan ICT sepenuhnya, kemudian lagi peserta didik mengalami pembelajaran penggabungan memanfaatkan ICT dan tatap muka.

Hasil wawancara dengan salah seorang guru pada tanggal 3 maret 2022 bahwa proses pembelajaran matematika di sekolah masih dilaksanakan dengan tatap muka, daring dan blended learning, hal ini terjadi sesuai dengan kondisi sekolah dan pendidik. Jika proses ini masih tetap dilanjutkan untuk proses pembelajaran matematika dikhawatirkan proses pembelajaran tidak dapat dilakukan dengan maksimal.

Berbagai cara yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran membuat peserta didik memberikan respons terkait proses pembelajaran baik pembelajaran daring, blended learning maupun tatap muka. Respons peserta didik terhadap pembelajaran yang dialami merupakan sesuatu yang sangat penting untuk diketahui dalam upaya pengembangan proses berpikir peserta didik terhadap pembelajaran (Hasan 2017). Data respons peserta didik ini sangat penting bagi pendidik untuk mengetahui proses pembelajaran mana yang cocok dan sesuai kebutuhan mereka dalam proses pembelajaran matematika, sehingga proses pembelajaran dapat dilakukan secara maksimal.

Respons peserta didik terhadap pembelajaran matematika sudah banyak diteliti sebelumnya yaitu oleh Delviana tahun 2022 yaitu tentang respons peserta didik terhadap pembelajaran tatap muka terbatas selama pandemic, dengan hasil penelitian selama pembelajaran tatap muka terbatas siswa menunjukkan bahwa pembelajaran lebih menyenangkan dan kesulitan dalam belajar lebih minim (Delviana 2022). Penelitian oleh Andriani dan Risna tahun 2021 yaitu respons peserta didik terhadap pembelajaran daring pada mata pelajaran matematika, dengan hasil penelitian bahwa pembelajaran daring selama pandemi mendapatkan respons yang kurang positif (Andriani 2021; Bella, Matondang, and Wati 2021). Penelitian oleh Aini dan Simbolon tahun 2021 tentang analisis proses pembelajaran matematika pada masa covid 19, dengan hasil penelitian bahwa ada beberapa factor yang menjadi penghambat dalam pembelajaran online, diantaranya adalah gawai, jaringan internet, dan kesiapan

dalam beradaptasi dengan pembelajaran online (Aini 2021; Simbolon and Harahap 2021). Penelitian oleh Kirna tahun 2015 bahwa siswa SMA memberikan respons yang positif terhadap proses pembelajaran blended learning (Kirna, Sudria, and Tegeh 2015).

Hasil penelitian yang disebutkan di atas menjadi acuan novelty dalam penelitian ini yaitu dalam penelitian ini akan mencari data tentang responss peserta didik terhadap pembelajaran *daring, blended learning* dan tatap muka. Hasil penelitian ini diperoleh dengan tujuan agar guru matematika atau pendidik mengetahui proses pembelajaran yang cocok dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran matematika, sehingga pembelajaran jadi maksimal dan dapat mengembangkan proses berpikir peserta didik.

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan merupakan metode penelitian deskriptif kuantitatif . Penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif ini bertujuan untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, factual, akurat mengenai factor-faktor, sifat-sifat serta hubungan antara fenomena yang diselidiki (Nazir 2013).

Tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan tentang respons peserta didik terhadap pembelajaran daring, blended learning dan tatap muka pada mata pelajaran matematika dijenjang sekolah menengah pertama (SMP). Penelitian ini dilaksanakan di tiga sekolah SMPN yaitu SMPN 1 Bangkinang Kota, SMPN 1 Bangkinang, dan SMPN 2 Kuok yang berada di kabupaten Kampar, dengan 40 peserta didik di setiap sekolah.

Tabel 1. Subjek Penelitian

| Asal Sekolah | kelas | | | Jenis kelamin | | Total |
|-------------------------|-------|------|----|---------------|-----------|-------|
| | VII | VIII | IX | Laki-laki | Perempuan | |
| SMP N 1 Bangkinang | | 15 | 25 | 17 | 23 | 40 |
| SMP N 1 Bangkinang Kota | | 30 | 10 | 12 | 28 | 40 |
| SMP N 2 Kuok | 23 | 17 | | 23 | 17 | 40 |
| Jumlah | 23 | 62 | 35 | 52 | 68 | 120 |

Sumber data penelitian yaitu data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh langsung dari responden yaitu peserta didik yang diambil melalui angket. Dalam penelitian ini responden diberikan angket yang berisikan pertanyaan yang harus diisi. Pertanyaan yang diberikan bertujuan untuk mengetahui respons peserta didik di SMP terhadap pembelajaran daring, blended learning dan tatap muka pada mata pelajaran matematika yang diukur dengan skala likert. Skala likert yang digunakan yaitu 4 skala penilaian yang terdiri dari sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS) (Nana Sudjana 2011). Data sekunder diperoleh dari sumber artikel ilmiah, buku dan sumber lainnya yang berkaitan dengan penelitian ini dan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran matematika.

Angket dalam penelitian ini terdiri dari 45 pertanyaan yang terdiri dari masing-masing 15 pertanyaan untuk pembelajaran daring, blended learning dan tatap muka. Pertanyaan yang diberikan sama terhadap setiap proses pembelajaran. Daftar isi angket terdiri dari 3 indikator yaitu kepuasan, minat, dan motivasi. Menurut Kotler kepuasan adalah tingkat kepuasan seseorang setelah membandingkan kinerja atau hasil yang dirasakan dibandingkan dengan harapannya (Kotler, Philip 2007). Seorang peserta didik dapat dianggap puas jika sudah merasa pelajaran memenuhi kebutuhan dan harapannya (Yasir, Suarman, and Gusnardi 2017). Sadirman mengungkapkan motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberi arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh objek belajar itu tercapai (A.M 2013). Menurut (Ahmadi, Abu 2011), minat adalah sikap jiwa orang seorang termasuk ketiga fungsi jiwanya (kognisi, konasi, dan emosi), yang tertuju pada sesuatu dan dalam hubungan itu unsur perasaan yang kuat.

Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif, dan penarikan kesimpulan. Data yang diperoleh yaitu data angket respons peserta didik. Angket yang sudah diisi peserta didik akan di analisis dengan membuat skor setiap jawaban yang diberikan menggunakan skala likert. Skor angket dapat dilihat pada tabel 2 (Sudjana. 2011).

Tabel 3. Skor Angket Peserta Didik

| Kategori Jawaban Peserta Didik | Skore pertanyaan | |
|--------------------------------|------------------|---------|
| | Positif | Negatif |
| Sangat setuju (SS) | 4 | 1 |
| setuju (S) | 3 | 2 |
| Tidak setuju (TS) | 2 | 3 |
| Sangat tidak setuju (STS) | 1 | 4 |

Data skor yang diperoleh kemudian akan dihitung skor total setiap item dan menghitung persentase perolehan skor total tersebut. Dengan menggunakan rumus (Sudjana. 2011)

$$PNRS = \frac{\sum_1^n NRS}{NRS \text{ maksimum}} \times 100\% \quad (1)$$

Langkah terakhir adalah menentukan kategori persentase respons peserta didik sesuai pada tabel 4 (Sudjana. 2011). Langkah yang dilakukan untuk menganalisis respons peserta didik dengan cara menghitung persentase banyak peserta didik yang memberikan respons positif dengan jumlah peserta didik yang memberikan respons kemudian dikalikan 100%

Tabel 4. Kategori Persentase Respons Peserta Didik

| Interval (%) | Kategori |
|--------------|----------------|
| 95-100 | Sangat positif |
| 75-94 | Positif |
| 60-74 | Cukup Positif |
| 55-59 | Buruk |
| 0-54 | Sangat Buruk |

Peneliti juga melakukan wawancara dengan salah satu dari guru matematika yang ada disekolah tersebut dengan memberikan beberapa pertanyaan yang sesuai dengan angket yang diisi oleh peserta didik. Hasil wawancara tersebut akan dibandingkan dengan angket yang sudah diisi oleh peserta didik kemudian baru diambil kesimpulan

HASIL DAN DISKUSI

Data Respons Peserta Didik terhadap Pembelajaran e-Learning pada Pembelajaran Matematika

Penelitian ini bertujuan memberikan gambaran tentang respons peserta didik terhadap proses pembelajaran daring ataupun e learning pada mata pelajaran matematika. Peserta didik diberikan angket yang berisi pertanyaan yang berkaitan dengan pembelajaran daring. Angket disebarkan pada tiga sekolah yaitu SMP N 1 Bangkinang, SMPN 1 Bangkinang Kota, dan SMPN 2 Kuok. Peserta didik dituntun untuk menjawab angket dengan jujur dan tanpa paksaan, Ini bertujuan agar data yang didapatkan sesuai dengan kondisi peserta didik yang sebenarnya. Data yang diperoleh dapat menjadi acuan untuk mewujudkan keinginan ataupun kebutuhan peserta didik pada proses pembelajaran matematika sehingga hasil belajar matematika peserta didik dapat dimaksimalkan. Adapun hasil respon peserta didik terhadap pembelajaran daring dapat dilihat pada tabel 4 di bawah ini.

Tabel 5. Rata-rata Respons Peserta Didik Terhadap Pembelajaran e-Learning pada Pembelajaran Matematika

| No | Indikator | Rata-Rata Respons (%) | Kategori |
|-----------|------------------|------------------------------|-----------------|
| 1 | Kepuasan | 54,3 | Buruk |
| 2 | Minat | 54,6 | Buruk |
| 3 | Motivasi | 54,5 | Buruk |
| Rata-rata | | 54,5 | Buruk |

Tabel 4 di atas terlihat bahwa indikator kepuasan peserta didik terhadap pembelajaran e-learning pada pembelajaran matematika mendapatkan respons buruk. Respons yang buruk ini ditandai dengan pengisian angket peserta didik pada pertanyaan “dengan e-learning membantu saya untuk lebih mudah mengerti matematika” rata rata respons siswa 50%. Data yang diperoleh ini senada dengan penjelasan guru yang mengajarkan matematika, Bahwa selama pembelajaran dengan e-learning banyak peserta didik yang kurang faham dengan materi yang disampaikan. Peserta didik kesulitan menjawab soal yang diberikan, hal ini dibuktikan dengan ketika diberikan tugas banyak peserta didik yang tidak mengumpulkan tugas.

Data Respons Peserta Didik terhadap Pembelajaran Blended Learning pada Pembelajaran Matematika

Angket yang disebarkan pada peserta didik juga berisi pertanyaan tentang pembelajaran blended learning dengan bunyi pertanyaan yang sama namun pada kondisi yang berbeda. Peserta didik di tuntun untuk menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan proses pembelajaran blended learning. Pada saat pemberian angket peneliti memberikan penjelasan mengenai proses pembelajaran blended learning dan juga mengingatkan peserta didik proses pembelajaran blended learning yang pernah di alami.

Penjelasan dan mengingatkan kembali peserta didik mengenai proses pembelajaran blended learning bertujuan agar peserta didik mengisi angket dengan benar dan. Hasil respon peserta didik terhadap pembelajaran blended learning pada mata pelajaran matematik dapat dilihat pada tabel 5 dibawah ini.

Tabel 6. Rata-rata Respons Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Blended Learning pada Pembelajaran Matematika

| No | Indikator | Rata-Rata Respons (%) | Kategori |
|----|-----------|-----------------------|---------------|
| 1 | Kepuasan | 63,8 | Cukup positif |
| 2 | Minat | 64,7 | Cukup positif |
| 3 | Motivasi | 64,9 | Cukup positif |
| | Rata-rata | 64,5 | Cukup positif |

Pembelajaran blended learning pada indikator kepuasan mendapatkan respons yang cukup positif dari peserta didik. Respons peserta didik dapat terlihat dari jawaban angket yang disebar. Pada pertanyaan “dengan pembelajaran blended learning dapat membantu saya untuk lebih mudah mengerti matematika”. peserta didik memberikan jawaban rata-rata 62,18% ini tergolong dalam kategori cukup positif. Hasil angket ini dikuatkan dengan hasil wawancara dengan seorang peserta didik bahwa dengan blended learning materi yang didapatkannya hanya sebatas ketika tatap muka saja, karena ia tidak bisa mengikuti pembelajaran ketika diberikan secara online, hal ini dikarenakan ketika ia mengalami kesulitan ia tidak dapat untuk bertanya secara langsung kepada guru ataupun teman. Pendapat ini pun dikuatkan dengan hasil wawancara guru, bahwa pada proses pembelajarannya online atau dirumah peserta didik banyak tidak menyelesaikan tugas yang diberikan.

Data Respons Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Tatap Muka Pada Pembelajaran Matematika

Peserta didik juga diberikan angket mengenai pembelajaran tatap muka yang berjalan selama ini sebelum datang virus covid19. Peserta didik diharapkan dapat menjawab pertanyaan yang ada pada angket mengenai proses pembelajaran tatap muka. Tujuan untuk mengisi angket ini adalah untuk mendapatkan respons peserta didik tentang pembelajaran tatap muka yang sudah hampir dua tahun tidak mereka rasakan. Pada saat peneliti mengambil data ini peserta didik terlihat semangat dan ada rasa bahagia, sepertinya mereka bisa menyampaikan harapannya melalui angket yang diberikan. Hasil respons peserta didik mengenai pembelajaran tatap muka dapat dilihat pada tabel 6 di bawah ini.

Tabel 7. Rata-rata Respons Peserta Didik terhadap Pembelajaran Tatap Muka pada Pembelajaran Matematika

| No | Indikator | Rata-Rata Respons (%) | Kategori |
|----|-----------|-----------------------|----------|
| 1 | Kepuasan | 79,2 | Positif |
| 2 | Minat | 80,5 | Positif |
| 3 | Motivasi | 78,6 | Positif |
| | Rata-rata | 79,4 | Positif |

Respons peserta didik pada indikator kepuasan mendapatkan nilai rerata 79,2 % yang berada pada kategori positif. Berdasarkan hasil angket tentang kepuasan pada pertanyaan “apakah dengan offline learning atau tatap muka membantu saya untuk lebih mudah mengerti matematika?”, peserta

didik menjawab dengan rerata 80,5% pada kategori positif. Hal ini menandai bahwa dengan tatap muka peserta didik lebih mudah mengerti mengenai materi yang disampaikan. Hasil angket ini didukung dengan hasil wawancara dengan salah seorang guru, bahwa peserta didik dapat menyelesaikan tugas atau latihan yang diberikan pada saat proses pembelajaran. Dengan pembelajaran tatap muka peserta didik dapat dengan mudah meminta bantuan jika mengalami masalah pada saat proses pembelajaran, hal ini dapat dilihat dari hasil respons peserta didik dengan pertanyaan “kegiatan pembelajaran matematika yang telah dilaksanakan dengan tatap muka membantu saya lebih mudah memahami masalah ketika belajar matematika”, jawaban atau respons peserta didik pada kategori positif. Hasil angket juga menunjukkan bahwa setelah mengikuti pembelajaran dengan tatap muka pemahaman peserta didik menjadi meningkat.

Diskusi

Respons Peserta Didik terhadap Pembelajaran e-Learning pada Pembelajaran Matematika

Respons yang diberikan peserta didik terhadap pembelajaran daring atau e-learning tidak sepenuhnya kesalahan atau kelemahan peserta didik. Kelemahan juga terlihat pada pendidik, karena pada saat pembelajaran dengan e-learning pendidik juga belum maksimal dengan penggunaan aplikasi yang dipilih. Hal ini terjadi karena adanya ketidaksiapan atau ketidakmampuan guru dalam pembelajaran e learning, karena selama ini pendidik terbiasa dengan pembelajaran tradisional atau tatap muka. Ketidakmampuan pendidik dalam menguasai pembelajaran dengan e learning ini karena pendidik belum diberikan bekal ilmu untuk proses pembelajaran e-learning. Pendidik juga belum mendapatkan kesempatan untuk menambah ilmu mereka sehingga mereka kesulitan dalam berinovasi dengan pembelajaran e-learning.

Proses pembelajaran e-learning sangat didukung oleh keberadaan sarana yaitu jaringan internet, paket data dan Hand Phone atau laptop yang dimiliki oleh pendidik dan peserta didik. Tempat penelitian ini adalah di daerah kabupaten Kampar. Di daerah ini ada beberapa tempat yang tidak atau kurang bagus jaringan internetnya. Contohnya di SMPN 1 Bangkinang jaringan internet kurang bagus, hanya jaringan internet tertentu saja yang mempunyai jaringan internet yang bagus. Dengan keadaan seperti ini membuat proses pembelajaran menjadi kurang lancar, sehingga materi yang disampaikan tidak dapat diserap oleh peserta didik dengan maksimal.

Hasil wawancara dengan salah seorang peserta didik bahwa ketika pembelajaran matematika dengan pembelajaran e learning ia harus pergi kesuatu tempat terlebih dahulu untuk mendapatkan jaringan internet yang lancar dan untuk mendapatkan kenyamanan. Kesulitan lain yang dialami peserta didik yaitu penggunaan handphone bersamaan dengan saudaranya. Ia tidak mempunyai handphone atau laptop untuknya sendiri. Dengan keadaan seperti ini sudah jelas bahwa pembelajaran e learning pada sebagian peserta didik dapat memuaskan peserta didik karena keterbatasan sarana yang dimilikinya. Pada pembelajaran e-learning ini tidak hanya mempengaruhi kepuasan saja namun juga mempengaruhi minat dan motivasi peserta didik. Hasil dari table 4 di atas dapat disajikan dengan diagram yang dapat dilihat pada gambar 1 di bawah ini

Minat peserta didik dengan proses pembelajaran e-learning pada pembelajaran matematika mendapatkan respons yang kurang positif. Data ini dapat tergambar dari jawaban pertanyaan peserta didik dengan pertanyaan “Saya lebih senang jika pembelajaran matematika menggunakan pembelajaran berbasis e-learning”. Respons peserta didik rata-rata 54.5% yaitu berada di kategori buruk. Data yang diperoleh ini tidak hanya informasi dari peserta didik saja, pendidik mata pelajaran matematika juga mengatakan hal sama. Ketika di wawancarai pendidik tersebut memberikan informasi bahwa ketika proses pembelajaran *e learning* berlangsung peserta didik tidak sepenuhnya mengikuti proses pembelajaran, ketika proses pembelajaran berlangsung ada sebagian peserta didik yang hanya hadir saja pada saat proses pembelajaran namun tidak mengikuti proses pembelajaran. Ketika proses pembelajaran berlangsung banyak peserta didik yang mematikan camera dan mikrofonnya. Pada saat kondisi camera dan mikrofon yang dimatikan peserta didik melakukan hal yang lainnya seperti berada di jalan, dalam keadaan posisi yang tidak siap belajar dan lain-lainnya.

Minat peserta didik mendapatkan respons yang kurang positif, maka motivasi juga mendapatkan respons yang kurang positif. Data yang diperoleh tentang rata-rata motivasi peserta didik terhadap pembelajaran e learning pada pembelajaran matematika mendapatkan nilai 54.5%. Pada angket yang diberikan terdapat pertanyaan “Pembelajaran dengan *e-learning* membuat saya semangat dalam belajar”. Jawaban peserta didik rata-rata 55.21% dengan kategori buruk. Banyak peserta didik yang tidak termotivasi dengan pembelajaran *e learning*. Hasil wawancara dengan salah seorang peserta didik mengatakan bahwa dengan proses pembelajaran *e learning* membuat peserta didik cepat bosan, karena tidak dapat berinteraksi langsung dengan teman sekelasnya. Biasanya peserta didik dapat berdiskusi ataupun bermain di waktu istirahat sekolah, Namun pada saat pembelajaran e learning peserta didik hanya berinteraksi dengan melalui dunia maya.

Hasil temuan penelitian juga sama dengan penelitian terdahulu bahwa pembelajaran daring mendapatkan respons kurang positif dari peserta didik (Bella, Matondang, and Wati 2021). Penelitian Arifa pada tahun 2020 bahwa Masih terdapat berbagai kendala dalam pembelajaran daring, Pemerintah bekerja sama dengan berbagai sektor terkait melakukan berbagai upaya untuk dapat mengatasi hambatan yang terjadi dalam PJJ, baik dari sisi regulasi, peningkatan kesiapan pendidik, serta perluasan jaringan dan akses sumber belajar, agar dapat berjalan secara efektif (Arifa, 2020). Hasil penelitian yang lain juga menunjukkan hasil yang sama bahwa yang menjadi faktor penghambat dalam pembelajaran online adalah jaringan internet, gawai dan kuota internet (Aini, 2021, Simbolon & Harahap, 2021).

Hasil yang ditemukan bahwa respons kurang positif peserta didik dalam pembelajaran matematika pada pembelajaran online, hal ini terdapat perbedaan dengan dengan beberapa penelitian yang sudah ada seperti hasil penelitian dari Andriani tahun 2020, bahwa hasil penelitiannya menunjukkan respons siswa terhadap pembelajaran daring pada mata pelajaran matematika di kelas XI MIPA SMA Negeri 1 Weru tahun ajaran 2019/2020 mendapat respons yang positif (Andriani 2021). Hasil yang sama juga ditunjukkan oleh Purniawan 2020 bahwa pembelajaran daring efektif di gunakan di masa pandemic covid 19 (Amelia 2020; Purniawan and Sumarni 2020). Pembelajaran online berbasis regulasi

social dapat memberikan perilaku belajar online yang positif seperti membaca materi tambahan tentang salah menjawab pertanyaan dan merevisi catatan (Hwang 2021).

Respons Peserta Didik terhadap Pembelajaran Blended Learning pada Pembelajaran Matematika

Dengan pembelajaran *blended learning* juga belum bisa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran matematika hal ini dilihat dari angket dengan pertanyaan “saya termotivasi untuk mempelajari matematika dengan menggunakan pembelajaran *blended learning*” jawaban dari peserta didik dengan rata-rata 62.82 % pada kategori cukup positif. Minat peserta didik juga berada pada kategori cukup positif yaitu berada pada nilai rerata 64,7%. Data ini didukung oleh pernyataan siswa yang mengatakan bahwa pembelajaran *blended learning* kurang menarik bagi saya.

Kendala yang dihadapi peserta didik dengan pembelajaran *blended learning* pada mata pelajaran matematika hampir sama dengan kendala yang dihadapi pada pembelajaran online atau daring. Karena belum terbiasanya dengan pembelajaran *online* dan juga tidak didukung gawai, kuota internet dan jaringan.

Pembelajaran dengan *blended learning* bahwa kepuasan, minat, dan motivasi peserta didik pada pembelajaran dengan *blended learning* pada pelajaran matematika mendapatkan respons yang cukup positif dari peserta didik. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian Nelliraharti tahun 2021 menunjukkan bahwa pembelajaran *blended learning* tidak efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserat didik (Nelliraharti and Murnia Suri 2021).

Hasil penelitian ini bertentangan dengan penelitian Kirna pada tahun 2015 bahwa Siswa SMA memberikan respons yang positif terhadap penerapan BL dan memberikan masukan yang berguna untuk mengembangkan konten *online* dan pengelolaan BL untuk siswa SMA (Kirna, Sudria, and Tegeh 2015). Hasil penelitian yang berbeda dengan temuan juga ditunjukkan oleh penelitian Diah pada tahun 2021 bahwa pembelajaran dengan *blended learning* mendapatkan pembelajaran dilaksanakan dengan lancar dan hasil belajar matematika tuntas walaupun mendapatkan beberapa kendala (Dewi and Purwanto 2021). Hasil penelitian hamzah juga menunjukkan bahwa pembelajaran *blended learning* dengan menggunakan schoology pada pelajaran matematika efektif digunakan dalam kegiatan belajar rutin (Faisal Hamzah, Abdul Mujib 2022).

Respons Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Tatap Muka pada Pembelajaran Matematika

Respons peserta didik terhadap pembelajaran tatap muka pada kategori minat peserta didik dengan pembelajaran tatap muka pada pelajaran matematika mendapatkan respons yang positif yaitu berada pada rerata 80,5%. Dari pertanyaan yang diberikan salahsatunya adalah “saya lebih senang jika pembelajaran matematika menggunakan pembelajaran tatap muka” jawaban peserta didik berada pada rata-rata 80,5%. Data hasil angket juga didukung dengan hasil wawancara salah seorang peserta didik. peserta didik mengatakan bahwa dengan tatap muka mereka lebih aktif dan lebih senang mengikutinya karena mereka bisa berinteraksi dengan teman dan guru. Dengan tatap muka juga bisa berdiskusi atau bertanya kepada teman sehingga waktu yang digunakan pada saat pembelajaran matematika lebih efektif.

Motivasi peserta didik menjadi lebih baik pada saat pembelajaran dengan tatap muka pada pembelajaran matematika. motivasi peserta didik berada pada kategori positif dengan nilai rata-rata 78,6%. Hasil angket yang diberikan dengan pertanyaan “saya siswa termotivasi untuk mempelajari matematika dengan menggunakan pembelajaran tatap muka”, hasil jawaban dari pertanyaan tersebut berada pada kategori positif dengan rerata 79,4%. Hasil angket ini didukung dengan hasil wawancara dengan guru bidang studi matematika, guru menyampaikan dengan pembelajaran tatap muka peserta didik lebih banyak hadir dibandingkan dengan daring. Dengan hadirnya peserta didik ini merupakan salah satu bentuk semangat untuk mengikuti pembelajaran matematika.

Bahwa dengan tatap muka bahwa kepuasan, motivasi dan minat belajar matematika peserta didik berada pada kategori positif. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik lebih suka dan menginginkan pembelajaran matematika itu dengan belajar di sekolah atau tatap muka bertemu dengan teman dan guru. Peserta didik lebih membutuhkan guru nyata di bandingkan guru yang ada di dunia maya. Dengan adanya interaksi antara peserta didik dan guru membuat peserta didik dapat bertanya secara langsung baik dengan guru maupun dengan teman sekelasnya.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian sebelumnya oleh Haris pada tahun 2021 bahwa dengan pembelajaran tatap muka terbatas peserta didik dapat kembali ke sekolah dan berinteraksi dengan teman sebayanya, dapat langsung menerima pembelajaran dari guru serta dapat berdiskusi terkait pembelajaran yang dipelajari (Arifin 2021). Hasil penelitian yang sama juga diperoleh dari Olivia pada tahun 2022 bahwa selama pembelajaran tatap muka terbatas, pembelajaran lebih menyenangkan, siswa lebih bersemangat dalam belajar, kenyamanan siswa lebih terjamin, materi lebih mudah dipahami, kualitas pembelajaran lebih baik, memudahkan interaksi antar guru dan teman, serta minimnya kesulitan yang dialami oleh siswa (Delviana et al., 2022). Hasil penelitian Hidayati pada tahun 2022 mengatakan bahwa siswa menyukai pembelajaran hybrid karena siswa lebih menyukai pembelajaran tatap muka karena dapat memahami materi dengan jelas dan dapat berinteraksi dengan siswa lain (Hidayati et al. 2022)

Hasil penelitian ini dapat memberikan masukan kepada guru yang mengajarkan mata pelajaran matematika dalam mengambil keputusan dalam proses pembelajaran. Banyak cara atau metode dalam proses pembelajaran matematika, namun sebagai seorang guru harus bisa memilih metode yang cocok dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Suasana proses pembelajaran saat ini mengalami perubahan yang cepat yaitu dari proses daring, blended learning dan tatap muka. Berdasarkan hasil penelitian bahwa proses pembelajaran tatap muka yang dibutuhkan oleh peserta didik.

Penelitian yang dilakukan masih dalam tingkat kabupaten, yaitu kabupaten Kampar hal ini lah yang menjadi keterbatasan dalam penelitian. karena keterbatasan tersebut data yang didapatkan dalam ruang lingkup yang kecil. Diharapkan bagi peneliti selanjutnya agar dapat melaksanakan penelitian dengan ruang lingkup yang lebih besar sehingga akan mendapatkan hasil yang berbeda ataupun sama.

KESIMPULAN

Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk memberikan informasi mengenai respons peserta didik terhadap proses pembelajaran matematika. Proses pembelajaran matematika di tingkat SMP memberikan respons bahwa proses pembelajaran matematika dengan tatap muka memiliki respons yang positif. Proses pembelajaran online atau daring dan blended learning mendapatkan respons yang buruk dari peserta didik pada proses pembelajaran matematika. Data respons pembelajaran ini diambil pada saat proses pembelajaran tatap muka sudah boleh dilaksanakan di sekolah. Data yang diperoleh dapat menjadi masukan bagi guru dalam mengambil keputusan metode atau cara yang digunakan pada saat proses pembelajaran matematika di tingkat SMP.

REFERENSI

- A.M, Sadirman. 2013. *Interkasi Dan Motivasi Belajar Mengajar*.
- A Lee. 2020. "Wuhan Novel Coronavirus (COVID-19): Why Global Is Challenging?" *Public Health* (January): 19–21. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/32111295/>.
- Ahmadi, Abu, Widodo Supriyono. 2011. *Psikologi Belajar*.
- Aini, Kurratul. 2021. "Analisis Proses Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid 19." *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran* 4(1): 218–28.
- Amelia, R. 2020. "The Effect of Online Mathematics Learning on Junior High School Mathematic Resilience during COVID-19 Pandemic." *Journal of Physics: Conference Series* 1657(1). https://api.elsevier.com/content/abstract/scopus_id/85096408862.
- Andriani, Denny. 2021. "Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) Pada Mata Pelajaran Matematika." 2(1): 24–30.
- Arifa, Fieka Nurul. 2020. "Tantangan Pelaksanaan Kebijakan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Covid-19." *Info Singkat: Kajian Singkat terhadap Isu Aktual dan Strategis* 7(1): 13–18.
- Arifin, Haris Nursyah. 2021. "Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Tatap Muka Terbatas Masa Pandemi Covid-19 Ma Al-Amin Tabanan Tahun Pelajaran 2021/2022." *Widya Balina* 6(12): 74–83.
- Bella, Risna Mira, Khoiruddin Matondang, and N Wati. 2021. "Respon Siswa MTs Swasta Al-UMM Terhadap Pembelajaran Daring Selama Pandemi Corona." *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 5(2): 1729–38.
- Dabbagh, Nada. 2012. "Learner Characteristics and Online Learning." *SpringerReference* 7: 217–26.
- Delviana, Olivia Nathania. 2022. "Analisis Respon Siswa MTs. Assa'adah II Bungah Gresik Terhadap Pembelajaran Tatap Muka Terbatas Selama Pandemi." *Jurnal Pendidikan* 10(1): 1–6. <https://unimuda.e-journal.id/jurnalpendidikan>.
- Dewi, Diah Vialita, and Ageng Jelly Purwanto. 2021. "Implementasi Model Pembelajaran Blended Learning Menggunakan LMS Google Classroom Mata Pelajaran Matematika Materi Eksponen Dan Logaritma Pada Siswa Kelas X ACP SMK Negeri 1 Banyuwangi Probolinggo Dan SMK Negeri 1 Puger Bondowoso." *Mitra Pendidikan* 2(2): 69–75.

- Faisal Hamzah, Abdul Mujib, Firmansyah. 2022. "Efektivitas Pembelajaran Blended Learning Menggunakan Schoology Pada Pelajaran *Blended Learning* Merupakan Pembelajaran Yang Memadukan Kegiatan Belajar Tatap Muka Dan Kegiatan Belajar Secara Online Dengan Bantuan Learning System Management (LSM) Yang Men." 10(1): 95–103.
- Hasan, Buaddin. 2017. "Karakteristik Respon Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Geometri Berdasarkan Taksonomi SOLO." *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)* 3(1): 449.
- Hidayah, Nikken Isnaini, Vina Dwi Riski, Lela Kumalasari, and Erika Laras Astutiningtyas. 2018. "Pengaruh Penggabungan Metode Outdoor Dengan Indoor Learning Menggunakan Sistem Sepur Selam." *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah di Bidang Pendidikan Matematika* 4(2): 168.
- Hidayati, Lailatul et al. 2022. "Respon Peserta Didik Terhadap Penerapan Model Pembelajaran Hybrid Learning Di MTs Negeri 2 Sidoarjo." *PENSA E-JURNAL: Pendidikan Sains* 10(1): 155–60. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa>.
- Hwang, G J. 2021. "Effects of a Social Regulation-Based Online Learning Framework on Students' Learning Achievements and Behaviors in Mathematics." *Computers and Education* 160. <https://api.elsevier.com/content/article/eid/1-s2.0-S0360131520302293>.
- Kirna, I Made, Ida Bagus Nyoman Sudria, and I Made Tegeh. 2015. "Apa Respons Dan Harapan Siswa Sma Tentang Blended Learning?" *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran* 48(1–3): 15–25.
- Kotler, Philip, Kevin Lane Keller. 2007. *5 Manajemen Pemasaran*.
- Kuncorowati, R H, Mardiyana Mardiyana, and D R S Saputro. 2017. "The Analysis of Student's Difficulties Based on Skemp's Understanding Theorem at The Grade VII in Quadrilateral Topic." *International Journal of Science and Applied Science: Conference Series* 2(1): 318.
- Morin, Danielle, Jennifer D.E. Thomas, and Raafat George Saadé. 2015. "Fostering Problem-Solving in a Virtual Environment." *Journal of Information Technology Education: Research* 14(2015): 339–62.
- Nana Sudjana. 2011. *20 Pemikiran Islam di Malaysia: Sejarah dan Aliran Penilaian Hasil Dan Proses Belajar Mengajar*.
- Nazir, Moh. 2013. "Metode Penelitian." 15(1): 18–33.
- Nelliraharti, Nelliraharti, and Murnia Suri. 2021. "Efektivitas Model Pembelajaran Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Di Masa Pandemi Covid 19." *Metik Jurnal* 5(2): 77–82.
- Purniawan, and Woro Sumarni. 2020. "Analisis Respon Siswa Pada Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid 19." *Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*: 784–89.
- Roblyer, M D, and Joan E Hughes. 2006. "Integrating Educational Technology into Teaching : Transforming Learning Across Disciplines." : 1–22.
- Simbolon, Salbiyah, and Amin Harahap. 2021. "Analisis Proses Pembelajaran Matematika Pada Masa COVID-19." *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 5(2): 2020–28.
- Ulfa, Maria. 2018. "Terampil Memilih Dan Menggunakan Metode Pembelajaran." : 35–56.

- Wilder-Smith, A., and D. O. Freedman. 2020. "Isolation, Quarantine, Social Distancing and Community Containment: Pivotal Role for Old-Style Public Health Measures in the Novel Coronavirus (2019-NCoV) Outbreak." *Journal of Travel Medicine* 27(2): 1–4.
- Yasir, M., S. Suarman, and G. Gusnardi. 2017. "Analisis Tingkat Kepuasan Siswa Dan Motivasi Dalam Pembelajaran Kelompok (Cooperative Learning) Dan Kaitannya Dengan Hasil Belajar Akuntansi Di SMK Labor Binaan FKIP UNRI Pekanbaru." *Jurnal Pekbis* Volume 9(2): 77–90.