

# ANALISIS EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN DARING DAN LURING TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA SMAN 6 MALANG

S. S. Sachputra<sup>1</sup>, S. A. Indrowaty<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Brawijaya, Kota Malang  
e-mail: sofyansachputra@student.ub.ac.id, sriajuindrowaty@ub.ac.id

## Abstrak

Virus COVID-19 menjadi masalah kesehatan dunia. Salah satu sekolah yang terdampak oleh Virus COVID-19 adalah SMAN 6 Malang. Dengan adanya pandemi COVID-19, terpaksa dilakukannya pembelajaran daring. Tetapi, dengan pandemi yang sudah reda, pemerintah telah mengizinkan pembelajaran luring. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui efektivitas pembelajaran daring dan luring terhadap hasil belajar kognitif siswa SMAN 6 Malang. Metode yang digunakan deskriptif kuantitatif. Instrumen yang digunakan yaitu angket. Data dalam penelitian ini menggunakan metode dokumentasi, yang dimana dokumentasi yang digunakan adalah nilai ulangan yang dimiliki siswa tahun ajaran 2020/2021 sebagai hasil belajar daring dan nilai ulangan siswa tahun ajaran 2021/2022 sebagai hasil belajar luring. Hasil dari penelitian ini adalah pembelajaran daring dan luring termasuk dalam kategori "Efektif" dengan persentase daring 71% dan luring 74%. Berdasarkan hasil analisis deskriptif hasil belajar siswa kelas 12 BSBU (Bahasa dan Budaya), kelas 12 BSBU memperoleh rata-rata nilai daring sebesar 80,14 dan rata-rata nilai luring sebesar 87,45. Selanjutnya, kelas 12 MIPA 1 memperoleh rata-rata nilai daring sebesar 83,03 dan rata-rata nilai luring sebesar 74,35.

**Kata kunci:** hasil belajar, pembelajaran daring, pembelajaran efektif, pembelajaran luring

## Abstract

*The COVID-19 virus is a virus that was discovered in China in 2019 in Wuhan City. COVID-19 has become a global health problem. One of the schools affected by the COVID-19 virus is SMAN 6 Malang. With the COVID-19 pandemic, online learning is forced. However, with the pandemic over, the government has allowed offline learning. The purpose of this study is to determine the effectiveness of online and offline learning and the difference in learning outcomes between online and offline learning of Japanese language classes of students of SMAN 6 Malang. The method used was descriptive quantitative. The result of this study is that online and offline learning is included in the "Effective" category with a percentage of 71% online and 74% offline. Based on the results of descriptive analysis of student learning outcomes of class 12 BSBU (Language and Culture), class 12 BSBU obtained an average online score of 80.14 and an average offline score of 87.45. Furthermore, class 12 MIPA 1 obtained an average online score of 83.03 and an average offline score of 74.35.*

**Keywords:** effective learning, online learning, offline learning, learning outcomes

## 1. Pendahuluan

Virus COVID-19 ialah virus yang ditemukan di Cina, tepatnya tahun 2019 di Kota Wuhan. Virus COVID-19 telah menjadi masalah kesehatan dunia. WHO secara resmi menyatakan Virus COVID-19 sebagai pandemi pada tanggal 11 Maret 2020. Virus ini dengan cepat menular dan merebak hampir ke semua negara, tidak terkecuali termasuk Indonesia. Virus COVID-19 sendiri pada awal tahun 2020 baru masuk ke Indonesia. Dengan merebaknya virus COVID-19, secara tidak langsung berdampak ke beragam sektor masyarakat, mulai dari sektor ekonomi, industri, pariwisata dan juga yang tidak kalah terdampak adalah sektor pendidikan.

Satu dari banyak langkah yang dilakukan oleh pemerintah adalah menghentikan kegiatan massal. Untuk mencegah agar tidak terlalu luas penyebarannya, salah satu kegiatan massal yaitu kegiatan belajar mengajar terpaksa dihentikan. Hal ini membuat dilakukannya pembelajaran jarak jauh (daring) yang sebelum ini jarang/tidak pernah dilakukan. Pembelajaran daring dijalankan siswa di kediaman sendiri-sendiri secara daring mempergunakan platform belajar yang banyak tersedia.

Salah satu sekolah yang terdampak oleh Virus COVID-19 dan diberlakukan pembelajaran daring adalah SMAN 6 Malang. Dengan adanya pandemi COVID-19 yang tidak dimungkinkan dilakukannya pembelajaran secara tatap muka, dengan terpaksa dilakukannya

pembelajaran jarak jauh secara daring (dalam jaringan). Tetapi sekarang, dengan keadaan pandemi yang sudah reda, pemerintah telah mengizinkan pembelajaran kembali seperti dahulu yaitu pembelajaran tatap muka atau pembelajaran luring. Akibat dari adanya peralihan sistem pembelajaran tersebut, peneliti ingin melakukan penelitian guna mengetahui efektivitas pembelajaran daring dan luring terhadap hasil belajar kognitif siswa SMAN 6 Malang.

Proses pembelajaran dilakukan oleh dua orang, yaitu pengajar dan yang diajar. Tugas pengajar ialah mengajar dan tugas siswa sebagai yang diajar ialah belajar. Belajar adalah proses komunikasi dua arah, dengan pendidik mengajar dan siswa belajar. Belajar pada hakekatnya adalah suatu proses transformasi yang terjadi pada perseorangan sebab dari hasil pengalaman komunikasi dengan sekitarnya [6].

Efektif ialah transformasi yang berpengaruh, bermanfaat dan bermakna. Pembelajaran efektif ditandai dengan cirinya yang secara aktif melibatkan siswa. Pembelajaran memfokuskan pada internalisasi, mengenai hal yang dilaksanakan sehingga terukir serta diimplementasikan peserta didik dalam kehidupan sehari-harinya [2]. Dari pengertian belajar, pembelajaran serta efektif sebelumnya, hakikat pembelajaran efektif ialah mekanisme belajar mengajar tidak hanya fokus pada hasil, tapi dengan cara apa proses pembelajaran yang efektif mampu memberikan pemahaman yang baik [1].

Slavin (1994) membuat model pembelajaran efektif, ditinjau dari hasil Carroll [5], serta menganalisis unsur-unsur pembelajaran. Unsur-unsur tadi mencakup 4 inti, yaitu: Pertama, kualitas pembelajaran. Kualitas proses pembelajaran terkait dengan banyaknya informasi dan dukungan yang diberikan kepada siswa agar mereka dapat belajar dengan lebih mudah. Kedua, tingkat pembelajaran yang memadai. Sejauh mana pendidik percaya bahwa siswa siap menerima sesuatu hal yang baru. Ketiga, ganjaran. Ganjaran menyangkut hal mengenai guru yakin siswa terstimulus menyelesaikan tugas-tugas dan ingin memahami sesuatu yang telah diajarkan, setelah mendapatkan penguatan atau ganjaran yang dibagikan. Keempat, waktu. Dalam hal ini merujuk pada berapa banyak waktu yang dihabiskan siswa memahami materi yang telah diberikan.

Pembelajaran online/daring ialah sistem pembelajaran yang dilaksanakan dalam jaringan dan tidak perlu bertemu secara langsung diantara pendidik dan peserta didik. Luring ialah kependekan dari "luar jaringan" yang dipakai sebagai kata ganti offline. Maka dari itu, pengertian dari aktivitas luring adalah aktivitas yang dilakukan tanpa perlu adanya akses internet atau aktivitas tanpa internet.

Hasil belajar ialah hasil pembelajaran setelah seorang individu berinteraksi dengan sekitarnya. Nana Sudjana juga berpendapat, hasil belajar adalah kecakapan yang siswa peroleh setelah mengikuti aktivitas pembelajaran yang dibuat dan dilakukan oleh pendidik di sekolah atau tempat belajar tertentu.

Penelitian ini menggunakan beberapa penelitian terdahulu sebagai rujukan, diantaranya adalah penelitian oleh Nesi, Y. M. D et al. (2021)[4] dalam penelitiannya mengenai Keefektifan Pembelajaran Sebelum dan Selama Pandemi terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Materi Pengukuran. Berdasarkan data penelitian yang telah dilakukan, diketahui tidak terdapat perbedaan antara hasil belajar kognitif peserta didik sebelum pandemi dan selama pandemi. Fokus dalam penelitian ini adalah guna menemukan informasi mengenai efektivitas pembelajaran selama dan sebelum pandemi terhadap hasil belajar siswa, sedangkan fokus penelitian ini ialah guna mengetahui efektivitas pembelajaran selama dan sesudah pandemi terhadap hasil belajar siswa SMAN 6 Malang.

Selanjutnya adalah penelitian dengan judul "Analisis Perbedaan Hasil Belajar pada Pembelajaran Matematika Secara Daring dan Luring Siswa Kelas V SDN Tegal Alur 21 Petang" yang dilakukan oleh Mellynda dan Wati pada tahun 2022 [3]. Fokus penelitian adalah agar dapat menjawab pertanyaan dalam bentuk empiris terhadap perbedaan pembelajaran daring dengan pembelajaran luring pada mata pelajaran matematika materi volume bangun ruang dilihat terhadap hasil belajar siswa, sedangkan fokus pada penelitian kali ini memiliki perbedaan yaitu untuk menganalisis angket dan hasil belajar siswa untuk mengetahui efektivitas pembelajaran selama dan sesudah pandemi.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian terdahulu yaitu adanya perbedaan waktu penelitian dimana penelitian ini berfokus

pada waktu selama pandemi dan sesudah pandemi. Dengan demikian, penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran setelah dilakukan pembelajaran daring dalam jangka waktu yang cukup lama.

## 2. Metode

Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif dan pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif. Dengan pemilihan metode ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai efektivitas pembelajaran daring dan luring terhadap hasil belajar siswa SMAN 6 Malang. Populasi dalam penelitian ini peneliti memilih semua siswa yang tengah mempelajari bahasa Jepang sebagai populasi karena telah diketahui bahwa mereka telah memiliki pengalaman dalam pembelajaran menggunakan sistem pembelajaran daring dan pembelajaran luring. Teknik yang digunakan sebagai pemilihan sampel adalah memanfaatkan teknik purposive sampling. Purposive sampling ialah teknik pemilihan sampel sumber data dengan kriteria tertentu. Dalam penelitian ini, kriteria tertentu dengan memilih siswa kelas BSBU dan MIPA 1 angkatan tahun 2020 yang berjumlah 59 siswa adalah karena mereka telah memiliki pengalaman dalam mempelajari bahasa Jepang di SMAN 6 Malang dengan menggunakan sistem pembelajaran daring dan luring.

Instrumen yang digunakan yaitu angket. Teknik pengumpulan data adalah angket dan dokumentasi. Untuk mendapatkan data efektivitas pembelajaran daring dan luring, digunakan angket dengan prosedur pengambilan data sebagai berikut:

- a. Menentukan indikator angket terlebih dahulu.
- b. Membuat pernyataan sesuai dengan indikator angket.
- c. Mengkonsultasikan angket yang telah dibuat kepada para ahli yang dipilih.
- d. Memberikan angket yang telah dibuat kepada para responden.

Tabel 1. Indikator angket

No	Teori	Indikator yang dicari	Pernyataan
1.	Kualitas pembelajaran (Teori Slavin, Carrol 1994)	Sejauh mana kemampuan guru dalam menjelaskan materi	1. Materi yang diberikan oleh guru sudah tepat 2. Metode yang digunakan oleh guru bervariasi 3. Saya memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru 4. Pengetahuan dan keterampilan saya meningkat setelah pembelajaran online 5. Saya sering bertanya tentang materi yang belum saya mengerti 6. Nilai saya turun selama pembelajaran online
2.	Tingkat Pembelajaran yang memadai	Keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan/kesiapan siswa	7. Guru menjelaskan materi sebelum memberikan tugas

	(Teori Slavin, Carrol 1994)	menerima pembelajaran online	8. Guru hanya memberikan tugas tanpa menjelaskan materi 9. Saya mencatat penjelasan materi oleh guru
3.	Ganjaran atau insentif  (Teori Slavin, Carrol 1994)	Pemberian motivasi oleh guru dan pemberian reward	10. Guru memberikan motivasi saat proses pembelajaran online berlangsung 11. Saya melihat tugas teman saya karena saya tidak paham dengan materi yang disampaikan 12. Guru memberikan reward berupa nilai tambah saat siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru
4.	Waktu  (Teori Slavin, Carrol 1994)	Waktu untuk penyelesaian tugas	13. Proses pembelajaran online dilakukan sesuai jadwal 14. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami materi dan bertanya jika belum paham 15. Guru memberikan tugas dengan tenggat waktu yang cepat 16. Saya mampu menyelesaikan tugas sesuai dengan tenggat waktu

Untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa SMAN 6 Malang, peneliti menggunakan metode dokumentasi. Dalam hal ini, hasil yang akan dipergunakan dalam penelitian ini adalah nilai ulangan yang dimiliki siswa tahun ajaran 2020/2021 sebagai hasil belajar daring dan ulangan siswa tahun ajaran 2021/2022 sebagai hasil belajar luring. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan deskriptif dan statistik. Data yang didapat berupa angket dan hasil belajar siswa dianalisis untuk mengetahui efektivitas pembelajaran dan perbedaan hasil belajar siswa.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### *Efektivitas Pembelajaran Daring dan Luring Siswa SMAN 6 Malang*

Setelah didapatkan data penelitian, dilakukan analisis deskriptif terhadap angket penelitian. Analisis deskriptif ini bertujuan guna mengetahui karakteristik responden terhadap butir-butir pernyataan dalam angket. Angket yang disebar kepada responden berjumlah 59, sedangkan angket yang tidak kembali sejumlah 13 (22%). Oleh sebab itu, angket yang dapat dianalisis sebanyak 46 (78%) dari angket yang dibagikan.

Tabel 2. Skor hasil angket pembelajaran daring

No	Kode	Nomor Item														Total Skor		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		15	16
1	R 1	5	5	5	3	5	3	5	1	5	4	4	5	5	5	5	5	70
2	R 2	5	4	3	3	2	4	5	2	1	5	4	3	4	4	2	5	56
3	R 3	4	4	5	4	3	1	4	2	3	3	3	4	3	5	2	4	54
4	R 4	4	4	4	3	4	3	4	2	4	5	4	5	5	5	2	5	63
5	R 5	4	4	3	3	3	4	5	2	4	1	4	3	4	4	5	4	57
6	R 6	5	4	3	3	4	3	5	2	3	5	4	4	3	5	2	5	60
7	R 7	5	5	5	5	5	5	5	2	1	4	3	4	4	5	3	3	64
8	R 8	4	4	3	2	4	3	4	2	4	3	3	4	4	4	3	4	55
9	R 9	5	5	4	4	3	1	1	1	3	4	3	4	4	5	3	4	54
10	R 10	5	4	3	3	2	4	5	2	1	4	4	4	4	4	2	4	55
11	R 11	5	5	4	5	3	3	4	1	3	3	4	5	4	5	3	3	60
12	R 12	4	4	4	4	3	3	4	2	3	3	2	3	4	4	2	4	53
13	R 13	5	4	3	3	3	3	4	2	3	5	4	4	4	4	5	3	59
14	R 14	5	5	5	3	3	2	5	1	3	4	3	4	4	5	3	5	60
15	R 15	4	4	3	1	2	5	2	1	4	3	5	3	3	4	2	1	47
16	R 16	4	4	5	3	5	3	5	2	4	4	4	5	4	4	4	4	64
17	R 17	5	4	5	3	2	1	5	2	3	3	2	4	5	5	3	5	57
18	R 18	5	5	5	4	4	2	5	2	5	4	1	4	4	4	2	4	60
19	R 19	5	4	4	4	3	2	5	1	4	4	3	4	4	5	2	4	58
20	R 20	3	2	4	4	5	4	5	4	3	2	1	3	2	3	5	1	51
21	R 21	5	4	3	3	2	4	5	2	1	4	4	4	4	4	4	4	57
22	R 22	5	5	4	4	3	1	5	1	4	4	4	3	5	5	3	5	61
23	R 23	4	4	4	3	4	3	4	2	4	4	3	4	5	4	2	5	59
24	R 24	5	4	5	4	4	3	4	2	4	4	3	4	4	5	2	4	61
25	R 25	4	4	3	2	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	55
26	R 26	4	4	4	3	2	3	4	2	3	3	3	3	3	4	2	3	50
27	R 27	4	4	4	2	4	3	4	3	4	2	2	3	4	4	2	5	54
28	R 28	4	5	3	2	3	1	3	2	3	4	3	3	4	5	3	3	51
29	R 29	5	3	1	5	1	1	1	5	1	3	1	1	5	5	1	5	44
30	R 30	4	3	3	2	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	5	3	57
31	R 31	4	3	4	3	3	2	4	2	3	3	4	4	4	3	2	4	52
32	R 32	4	4	3	3	4	3	5	2	4	4	4	4	4	4	4	2	58
33	R 33	4	4	3	3	3	3	4	2	3	3	3	4	4	4	3	4	54
34	R 34	5	4	4	3	3	2	5	1	4	4	3	4	4	4	3	3	56
35	R 35	5	3	4	5	5	1	5	1	5	4	3	5	4	5	1	5	61
36	R 36	4	4	4	3	2	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	57
37	R 37	4	3	3	4	3	4	4	2	3	3	4	5	4	5	3	4	58
38	R 38	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	62
39	R 39	5	5	4	1	3	4	4	2	3	2	3	4	3	4	4	3	54
40	R 40	4	5	4	4	4	2	4	2	3	4	4	4	4	4	3	4	59
41	R 41	4	5	5	5	4	1	4	2	4	5	3	5	5	5	2	5	64
42	R 42	5	3	2	2	1	5	4	5	3	3	3	3	4	5	4	3	55
43	R 43	4	5	3	1	3	1	3	2	1	4	3	3	4	5	3	3	48
44	R 44	4	4	4	4	3	3	4	2	4	3	3	4	4	4	3	4	57
45	R 45	5	5	5	4	4	1	5	1	5	4	1	4	5	5	1	5	60
46	R 46	5	5	5	4	4	1	5	1	5	4	3	5	5	5	2	5	64
		Jumlah														2625		

Berdasarkan skor hasil angket pembelajaran daring di atas, digunakan rumus untuk menghitung persentase jawaban tiap butir item. Rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase

F = Frekuensi/jumlah jawaban responden

N = Jumlah responden

Kemudian hasil penghitungan rumus tersebut disajikan berikut ini:

Tabel 3. Persentase butir pernyataan angket daring

No	Butir Pernyataan	Jawaban Terbanyak	Jumlah	Persentase
1	Materi yang diberikan oleh guru sudah tepat	Setuju	23	50%
2	Metode yang digunakan oleh guru bervariasi	Setuju	25	54%
3	Saya memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru	Setuju	18	39%
4	Pengetahuan dan keterampilan saya meningkat setelah pembelajaran online	Biasa	19	41%
5	Saya sering bertanya tentang materi yang belum saya mengerti	Biasa	19	41%
6	Nilai saya turun selama pembelajaran online	Biasa	16	35%
7	Guru menjelaskan materi sebelum memberikan tugas	Setuju	21	46%
8	Guru hanya memberikan tugas tanpa menjelaskan materi	Tidak Setuju	27	59%
9	Saya mencatat penjelasan materi oleh guru	Biasa	18	39%
10	Guru memberikan motivasi saat proses pembelajaran online berlangsung	Setuju	22	48%
11	Saya melihat tugas teman saya karena saya tidak paham dengan materi yang disampaikan	Biasa	21	46%
12	Guru memberikan reward berupa nilai tambah saat siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru	Setuju	25	54%
13	Proses pembelajaran online dilakukan sesuai jadwal	Setuju	30	65%
14	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami materi dan bertanya jika belum paham	Setuju	23	50%
15	Guru memberikan tugas dengan tenggat waktu yang cepat	Tidak Setuju	16	35%
16	Saya mampu menyelesaikan tugas sesuai dengan tenggat waktu	Setuju	18	39%

Berdasarkan tabel hasil persentase butir pernyataan di atas, dilakukan analisis berdasarkan teori dan indikator angket yaitu:

1) Kualitas pembelajaran. Bersumber tabel di atas, persentase terbesar dalam indikator kualitas pembelajaran ialah butir nomor 2 yaitu metode yang digunakan oleh guru bervariasi dengan jawaban setuju sebanyak 25 siswa dengan persentase 54%. Dapat disimpulkan bahwa indikator tersebut termasuk dalam kategori cukup efektif.

2) Tingkat Pembelajaran yang memadai. Bersumber tabel di atas, persentase terbesar dalam indikator tingkat pembelajaran yang memadai ialah butir nomor 8 yaitu guru hanya memberikan tugas tanpa menjelaskan materi dengan jawaban tidak setuju sebanyak 27 siswa

dengan persentase 59%. Dapat disimpulkan bahwa indikator tersebut termasuk dalam kategori cukup efektif.

3) Ganjaran/insentif. Bersumber tabel di atas, persentase terbesar dalam indikator ganjaran/insentif ialah butir nomor 12 yaitu guru memberikan reward berupa nilai tambah saat siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru dengan jawaban setuju sebanyak 25 siswa dengan persentase 54%. Dapat disimpulkan bahwa indikator tersebut termasuk dalam kategori cukup efektif.

4) Waktu. Bersumber tabel di atas, persentase terbesar dalam indikator waktu ialah butir nomor 13 yaitu proses pembelajaran online dilakukan sesuai jadwal dengan jawaban setuju sebanyak 30 siswa dengan persentase 65%. Dapat disimpulkan bahwa indikator tersebut termasuk dalam kategori efektif.

Dari hasil analisis tersebut, dapat dikatakan bahwa semua aspek teori termasuk dalam kategori cukup efektif dan efektif. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran daring yang dilakukan termasuk dalam kategori efektif sesuai dengan teori yang dipaparkan oleh Slavin, Carrol 1994.

Tabel 4. Persentase butir pernyataan angket luring

No	Butir Pernyataan	Jawaban Terbanyak	Jumlah	Persentase
1	Materi yang diberikan oleh guru sudah tepat	Sangat setuju	28	61%
2	Metode yang digunakan oleh guru bervariasi	Sangat setuju	23	50%
3	Saya memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru	Setuju	25	54%
4	Pengetahuan dan keterampilan saya meningkat setelah pembelajaran online	Setuju	20	43%
5	Saya sering bertanya tentang materi yang belum saya mengerti	Biasa	19	41%
6	Nilai saya turun selama pembelajaran online	Biasa	15	33%
7	Guru menjelaskan materi sebelum memberikan tugas	Setuju	23	50%
8	Guru hanya memberikan tugas tanpa menjelaskan materi	Tidak Setuju	17	37%
9	Saya mencatat penjelasan materi oleh guru	Biasa	18	39%
10	Guru memberikan motivasi saat proses pembelajaran online berlangsung	Setuju	22	48%
11	Saya melihat tugas teman saya karena saya tidak paham dengan materi yang disampaikan	Setuju	22	48%
12	Guru memberikan reward berupa nilai tambah saat siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru	Setuju	25	54%
13	Proses pembelajaran online dilakukan sesuai jadwal	Setuju	25	54%
14	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami materi dan bertanya jika belum paham	Setuju	24	52%
15	Guru memberikan tugas dengan tenggat waktu yang cepat	Tidak Setuju	16	35%
16	Saya mampu menyelesaikan tugas sesuai dengan tenggat waktu	Setuju	21	46%

Berdasarkan tabel hasil persentase butir pernyataan di atas, dilakukan analisis berdasarkan teori dan indikator angket yaitu:

1) Kualitas pembelajaran. Bersumber tabel di atas, persentase terbesar dalam indikator kualitas pembelajaran ialah butir nomor 1 yaitu materi yang diberikan oleh guru sudah tepat dengan jawaban sangat setuju sebanyak 28 siswa dengan persentase 61%. Dapat disimpulkan bahwa indikator tersebut termasuk dalam kategori efektif.

2) Tingkat Pembelajaran yang memadai. Bersumber tabel di atas, persentase terbesar dalam indikator tingkat pembelajaran yang memadai ialah butir nomor 7 yaitu guru menjelaskan materi sebelum memberikan tugas dengan jawaban setuju sebanyak 23 siswa dengan persentase 50%. Dapat disimpulkan bahwa indikator tersebut termasuk dalam kategori cukup efektif.

3) Ganjaran/insentif. Bersumber tabel di atas, persentase terbesar dalam indikator ganjaran/insentif ialah butir nomor 12 yaitu guru memberikan reward berupa nilai tambah saat siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru dengan jawaban setuju sebanyak 25 siswa dengan persentase 54%. Dapat disimpulkan bahwa indikator tersebut termasuk dalam kategori cukup efektif.

4) Waktu. Bersumber tabel di atas, persentase terbesar dalam indikator waktu ialah butir nomor 13 yaitu proses pembelajaran offline dilakukan sesuai jadwal dengan jawaban setuju sebanyak 25 siswa dengan persentase 54%. Dapat disimpulkan bahwa indikator tersebut termasuk dalam kategori cukup efektif.

Dari hasil analisis tersebut, dapat dikatakan bahwa semua aspek teori termasuk dalam kategori cukup efektif dan efektif. Dari hasil analisis tersebut, dapat dikatakan bahwa semua aspek teori termasuk dalam kategori cukup efektif dan efektif. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran daring yang dilakukan termasuk dalam kategori efektif sesuai dengan teori yang dipaparkan oleh Slavin, Carrol 1994 [5].

Selanjutnya untuk mengetahui efektivitas pembelajaran daring dihitung dengan menggunakan rumus dibawah ini:

$$P = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Kriteriaum}} \times 100\%$$

Keterangan:

Skor Kriteriaum = Skor tertinggi tiap item x jumlah item x jumlah responden.

Skor Total = 2.625

Skor Kriteriaum = 5 x 16 x 46

= 3.680

$$P = \frac{2.625}{3.680} \times 100\%$$

P = 71,33%

= 71%

Kemudian, efektivitas pembelajaran luring diperoleh dengan rumus yang sama:

Skor Total = 2.713

Skor Kriteriaum = 5 x 16 x 46

= 3.680

$$P = \frac{2.713}{3.680} \times 100\%$$

P = 73,72%

= 74%

Hasil tersebut dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Tabel 5. Persentase efektivitas pembelajaran daring dan luring

No	Sistem	Persentase
1.	Pembelajaran daring	71%
2.	Pembelajaran luring	74%

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa kedua sistem pembelajaran, baik pembelajaran daring maupun luring, termasuk dalam kategori efektif. Namun, pada pembelajaran luring didapatkan persentase yang lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran daring sehingga dapat dikatakan bahwa pembelajaran luring lebih efektif daripada pembelajaran daring.

#### *Perbedaan Hasil Belajar Kognitif Daring dan Luring*

Setelah didapatkan data penelitian dalam bentuk hasil belajar kognitif siswa kelas BSBU angkatan tahun 2020 peneliti melakukan uji deskriptif dengan mempergunakan SPSS 25.0. Penggunaan SPSS untuk uji deskriptif dipergunakan peneliti untuk melihat rata-rata hasil belajar kognitif. Didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 6. Rata-rata nilai BSBU

	Deskriptif Statistik			
	N	Minimal	Maksimal	Rata-rata
Daring BSBU	22	70	89	80,14
Luring BSBU	22	36	100	87,45

Tabel di atas menampakkan data deskriptif nilai kognitif oleh 22 siswa BSBU pada waktu daring. Siswa BSBU angkatan tahun 2020 memperoleh rata-rata nilai kognitif pada waktu daring sebesar 80,14 dengan nilai minimal sebesar 70 dan nilai maksimal sebesar 89. Kemudian pada rata-rata nilai kognitif pada waktu luring sebesar 87,45 dengan nilai minimal sebesar 36 dan nilai maksimal sebesar 100.

Data menunjukkan adanya perbedaan di antara hasil belajar kognitif siswa selama pembelajaran daring dan luring. Rata-rata yang didapatkan selama pembelajaran daring lebih kecil dibandingkan dengan pembelajaran yang dilakukan secara luring. Berbeda dengan hasil yang didapatkan penelitian pada penelitian sebelumnya (Nesi, Y. M. D et al. (2021) [4] yaitu bahwa dalam penelitian sebelumnya tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kognitif siswa daring dan luring.

Kelas BSBU mendapatkan rata-rata nilai luring lebih besar daripada nilai daring, dikarenakan kelas BSBU lebih condong menggunakan Teori Humanistik yang dalam pembelajaran luring lebih banyak praktik dan peluang siswa untuk aktif lebih besar dibandingkan saat pembelajaran daring.

Tabel 7. Rata-rata nilai MIPA 1

	Deskriptif Statistik			
	N	Minimal	Maksimal	Rata-rata
Daring MIPA 1	34	70	91	83,03
Luring MIPA 1	34	0	100	74,35

Tabel di atas menampakkan data berikutnya yaitu data deskriptif nilai kognitif oleh 34 siswa MIPA 1 pada waktu daring. Siswa MIPA 1 angkatan tahun 2020 memperoleh rata-rata nilai kognitif pada waktu daring sebesar 83,03 dengan nilai minimal sebesar 70 dan nilai maksimal sebesar 91. Kemudian pada rata-rata nilai kognitif pada waktu luring sebesar 74,35 dengan nilai minimal sebesar 0 dan nilai maksimal sebesar 100.

Data menunjukkan adanya perbedaan yang cukup signifikan diantara hasil belajar kognitif siswa selama pembelajaran daring dan luring. Rata-rata yang didapatkan selama

pembelajaran daring lebih besar dibandingkan dengan pembelajaran yang dilakukan secara luring. Hal ini selaras dengan penelitian sebelumnya (Mellynda, Wati, 2022) [3] dimana dalam penelitian tersebut didapatkan hasil akhir yaitu nilai rata-rata yang didapatkan saat pembelajaran daring lebih besar dibandingkan dengan pembelajaran yang dilakukan secara luring.

Kelas MIPA cenderung mendapatkan rata-rata nilai daring lebih besar daripada nilai luring, dikarenakan kelas MIPA lebih condong menggunakan Teori Behavioristik dikarenakan dalam pembelajaran daring siswa dituntut untuk belajar secara mandiri dan memahami materi pelajaran secara mandiri.

#### 4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, didapatkan hasil berupa 2 kesimpulan, yaitu: Pembelajaran daring dan luring yang dilaksanakan oleh siswa SMAN 6 Malang termasuk dalam kategori efektif dengan masing-masing persentase daring sebesar 71% dan luring sebesar 74%. Terdapat perbedaan hasil belajar yang diperoleh antara pembelajaran daring dan luring. Siswa kelas 12 BSBU memperoleh rata-rata nilai kognitif pada waktu daring sebesar 80,14 dan rata-rata nilai kognitif pada waktu luring sebesar 87,45. Kemudian siswa kelas 12 MIPA 1 memperoleh rata-rata nilai kognitif pada waktu daring sebesar 83,03 dan rata-rata nilai kognitif pada waktu luring sebesar 74,35.

Bagi peneliti lain yang mengambil penelitian dengan topik tentang efektivitas pembelajaran dengan hasil belajar bahasa Jepang, penulis menyarankan untuk meneliti efektivitas suatu metode pembelajaran yang lain dalam pembelajaran bahasa Jepang dan bagi peneliti lain yang ingin mengambil penelitian efektivitas suatu variabel terhadap hasil belajar, peneliti sebaiknya mencari variabel yang masih tersembunyi pada variabel lain, karena hasil belajar tidak terpaku ranah kognitif saja, misalnya pada ranah afektif dan psikomotorik.

#### Daftar Pustaka

- [1] Djiwandono and S.E. Wuryani, "Psikologi Pendidikan," Aceh: Gramedia Widiasarana Indonesia, 2002, pp. 226-227.
- [2] E. Mulyasa, "Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan," Bandung: Rosda, 2010, pp. 149.
- [3] M.N. Fitria and W. Sukmawati, "Analisis Perbedaan Hasil Belajar pada Pembelajaran Matematika Secara Daring dan Luring Siswa Kelas V SDN Tegal Alur 21 Petang," *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, vol. 8, no. 3, pp. 833-840, 2022.
- [4] Nesi, Y. M. D., Aditya, S., Harianto, Y. I., Parno, and Purwaningsih, "Analisis Keefektifan Pembelajaran Sebelum dan Selama Pandemi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII pada Materi Pengukuran," *Jurnal Riset Pendidikan Fisika*, vol. 6, no. 1, pp. 66-74, 2021.
- [5] R.E. Slavin, "Cooperative Learning, Teori, Riset dan Praktik," Bandung: Nusa Media, 1994.
- [6] Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP UPI, "Ilmu dan Aplikasi Pendidikan Bagian I," Bandung: IMTIMA, 2007, pp. 329.