

## Media Pembelajaran Pobiqobra Berbasis Blended Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa MAN 3 Jombang

**M. Tholib**

MAN 3 Jombang, Provinsi Jawa Timur  
Corresponding Author. Email: [101tholib@gmail.com](mailto:101tholib@gmail.com)

**Abstract:** This study aims to describe the impact of the application of blended learning-based "Pobiqobra" media on students' motivation and mathematics learning outcomes at MAN 3 Jombang. The learning media "Pobiqobra" is applied by combining direct face-to-face learning combined with online learning, namely by using powerpoint media, learning blogs, quipper and short geogebra with "Pobiqobra". This study used descriptive qualitative method. The research subjects were students of class XI MIPA 4 at MA Negeri 3 Jombang, totaling 35 people. This research instrument uses a questionnaire and the data collected is analyzed qualitatively. The results of this study indicate that there is a positive impact on the high motivation and learning outcomes of students by applying the Pobiqobra learning media. The results of student questionnaire analysis on learning Mathematics are 86% of students feel happy and 98% say the learning media used is very effective and satisfying.

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dampak penerapan media "Pobiqobra" berbasis blended learning terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa di MAN 3 Jombang. Media pembelajaran "Pobiqobra" ini diterapkan dengan mengombinasikan antara pembelajaran tatap muka langsung dipadu dengan pembelajaran online yaitu dengan menggunakan media powerpoint, blog pembelajaran, quipper dan geogebra yang singkat dengan "Pobiqobra". Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas XI MIPA 4 MA Negeri 3 Jombang yang berjumlah 35 orang. Instrument penelitian ini menggunakan angket dan data yang terkumpul dianalisis secara kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat dampak positif dengan tingginya motivasi dan hasil belajar siswa dengan menerapkan media pembelajaran Pobiqobra. Hasil analisis angket siswa terhadap pembelajaran Matematika adalah 86% siswa merasa senang dan 98% menyatakan media pembelajaran yang digunakan sangat efektif dan memuaskan.

### Article History

Received: 08-03-2022  
Reviewed: 14-03-2022  
Accepted: 09-04-2022  
Published: 21-04-2022

### Key Words

Learning Media,  
Pobiqobra, Motivation,  
Learning Outcomes.

### Sejarah Artikel

Diterima: 08-03-2022  
Direview: 14-03-2022  
Disetujui: 09-04-2022  
Diterbitkan: 21-04-2022

### Kata Kunci

Media  
Pembelajaran,  
Pobiqobra,  
Motivasi, Hasil  
Belajar.

**How to Cite:** Tholib, M. (2022). Media Pembelajaran Pobiqobra Berbasis Blended Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa MAN 3 Jombang. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 7(1), 13-22. doi:<https://doi.org/10.33394/jtp.v7i1.5033>



<https://doi.org/10.33394/jtp.v7i1.5033>

This is an open-access article under the [CC-BY-SA License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



## Pendahuluan

Kurikulum 2013 yang mengamanatkan bahwa pembelajaran harus berpusat pada peserta didik. Di Permendikbud nomor 22 tahun 2016 tentang Standar Proses dipaparkan tentang prinsip-prinsip pembelajaran pada Kurikulum 2013 di antaranya pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran terutama di era pandemi ini. Di samping saat ini masa pandemi dan masa tatap muka terbatas yang banyak memanfaatkan IT untuk pembelajaran jarak jauh, pemerintah juga sangat mendorong pemanfaatan IT sebagai sarana penunjang untuk pendidikan dalam menyongsong era revolusi industri 5.0 yang menuntut perubahan model pembelajaran dengan semakin masifnya penggunaan teknologi informasi dan gadget, penggunaan robot dan

kecerdasan buatan (*artificial intelligence*). Era revolusi ini telah banyak mengurangi tenaga manusia dalam melakukan pekerjaan dan dengan berbagai penerapan teknologi digital yang berkembang pesat saat ini menyebabkan banyak tenaga manusia yang tergantikan dengan teknologi AI.

Untuk memenuhi amanat kurikulum dan menyongsong era revolusi industri 5.0 di era pandemi ini, maka para guru dituntut untuk memiliki "Karakter Guru Abad 21", yaitu: pertama, guru harus memiliki semangat belajar. Semangat ini sangat diperlukan karena ilmu pengetahuan, tata nilai, kondisi sosial dan psikologis masyarakat selalu berubah. Kedua, guru harus mampu mengembangkan media pembelajaran yang efektif. Demikian pula para siswa, pun juga harus dikenalkan dan dibiasakan menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam pembelajaran sejak dini. Fakta yang kita hadapi saat ini adalah di dalam kurikulum 2013, TIK bukan mata pelajaran yang berdiri sendiri seperti halnya kurikulum 2006. Dengan demikian guru harus dapat mengintegrasikan TIK ke dalam pembelajaran, agar sesuai dengan amanat kurikulum bahwa pembelajaran harus memanfaatkan TIK. Namun sayang fakta yang penulis lihat di sekolah tempat penulis mengajar, yaitu MAN 3 Tambakberas Jombang, sebagian besar guru belum mampu memanfaatkan TIK secara efektif untuk pembelajaran.

MAN 3 Tambakberas Jombang adalah madrasah yang sangat kosen dengan pengembangan program "digital school". Tetapi faktanya masih banyak dari para pendidik yang belum mengupgrade kompetensinya dalam bidang IT, sehingga masih banyak pula peserta didik yang belum memperoleh layanan pengajaran berbasis IT. Hal ini akan sangat berpengaruh pada semangat belajar peserta didik, yang ditandai dengan kurangnya minat belajar peserta didik. Banyak peserta didik yang sering merasa bosan dan tidak bersemangat untuk mengikuti proses belajar di kelas. Dan akibat dari semangat belajar yang menurun maka akan terjadi penurunan pula prestasi belajar peserta didik.

Untuk memecahkan permasalahan di atas, penelitian ini berupaya mengembangkan inovasi pembelajaran dengan *blended learning*. *Blended learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang bisa meningkatkan minat dan potensi peserta didik dengan menggabungkan pembelajaran tradisional tatap muka dengan pembelajaran online menggunakan berbagai sumber belajar digital (Nurdin, 2013; Satriadi, 2016). Sumber belajar digital yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media Powerpoint, Blog, Quipper dan Geogebra yang berikutnya kami singkat dengan sebutan media "Pobiqobra". Adapun penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dampak penerapan media "Pobiqobra" pada pembelajaran Matematika di MAN 3 Jombang.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas XI MIPA 4 MA Negeri 3 Jombang yang berjumlah 35 orang. Penelitian ini fokus pada mata pelajaran Matematika pokok bahasan tentang Program Linier. Data yang terkumpul dianalisis secara kualitatif. Selanjutnya untuk mengetahui tingkat motivasi siswa dalam pembelajaran Matematika digunakan angket online via [surveymonkey.com](https://www.surveymonkey.com), data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif dan akhirnya ditemukan peningkatan nilai yang dicapai oleh siswa.

## Hasil Penelitian dan Pembahasan Strategi Pemecahan Masalah

### 1. Presentasi dengan powerpoint

Langkah pertama yang dilakukan saat pembelajaran Matematika dengan pendekatan blended learning adalah dengan presentasi powerpoint. Media ppt biasanya sudah di share terlebih dahulu sebelum pembelajaran dan bisa di unduh langsung di blog pribadi guru ([link https://paktholib.wordpress.com/bahan-ajar/3-power-point/](https://paktholib.wordpress.com/bahan-ajar/3-power-point/)).



**Gambar 1. Tampilan file ppt pembelajaran Program Linier**



**Gambar 2. Tampilan presentasi pembelajaran Program Linier dengan media powerpoint**

Selanjutnya secara tutorial dan terbimbing guru menggiring pemahaman siswa tentang contoh-contoh soal yang relevan. Contoh soal tersebut harus hirarki mulai dari kategori mudah menuju yang sulit, sehingga guru harus selektif dalam memilih dan menyajikan soal, dengan menyesuaikan kondisi kelas tersebut.

Setelah tutorial baru kemudian guru memberi soal-soal latihan. Disini guru menunjuk secara acak beberapa siswa untuk maju mengerjakan soal latihan di papan tulis, dan tidak hanya itu, dia harus juga berani menerangkan kepada teman-temannya. Tujuannya adalah agar para siswa tidak hanya berorientasi pada hasil, tapi mereka juga akan belajar memahami konsep dan prosesnya. Tujuan yang lain adalah agar para siswa juga terlatih secara mental untuk presentasi dan berdiskusi, dua hal yang sangat bermanfaat ketika sudah studi lanjut di perkuliahan.



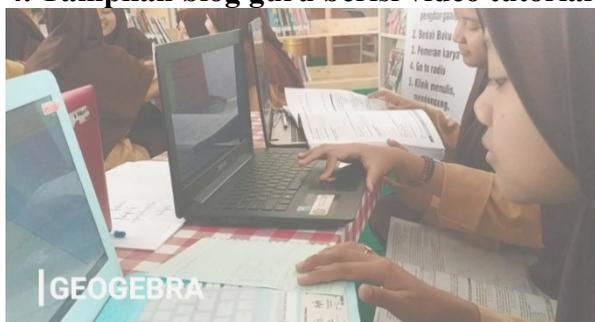
**Gambar 3. Tampilan presentasi siswa**

## 2. Penerapan software geogebra dan blog pendidikan dalam pembelajaran

Ketika pemahaman soal dan contoh soal sudah cukup, guru mulai mengaitkan materi tersebut dengan teknologi melalui software untuk menambah daya tarik materi yang di bahas. Software yang menarik dan mudah di kaitkan dengan banyak materi matematika adalah geogebra (link [www.geogebra.org](http://www.geogebra.org)). Software ini mempunyai kemampuan mengilustrasikan gambar dan grafik-grafik matematik secara cepat dan tepat, tidak hanya itu geogebra juga mampu memberikan solusi cepat atas permasalahan-permasalahan aljabar. Tutorialnya sudah dibuatkan di channel youtube ataupun di blog pendidik (link video tutorial di <https://www.youtube.com/watch?v=ZHUBZmEBN94> atau <https://paktholib.wordpress.com/2019/08/19/penerapan-geogebra-untuk-pembelajaran-program-linier/>). Penggunaan media ini pasti akan sangat menarik dan membuat pelajaran Matematika menjadi lebih keren dan lebih bermakna bagi anak-anak didik kita.



**Gambar 4. Tampilan blog guru berisi video tutorial geogebra**



**Gambar 5. Eksplorasi software geogebra oleh para siswa**

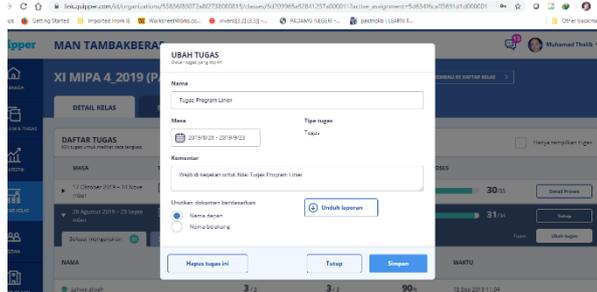
## 3. Penerapan e-learning dengan quipper school

Kemudian untuk menu penugasan secara mandiri dan terstruktur guru membuatkan tugas dalam jaringan (daring) via e-learning Quipper School (link <https://www.quipper.com/id/school/>).

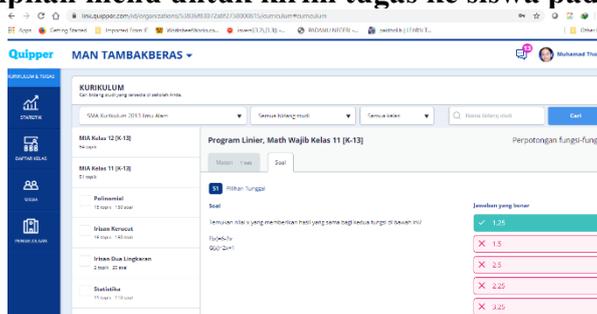


**Gambar 6. Halaman login e-learning dengan quipper school**

Untuk akses login di quipper school ini ada dua jenis yaitu akun guru dan akun siswa, maka sebelumnya para siswa harus sudah membuat akun siswa dan masuk ke kelas online dengan memasukkan kode kelas yang didapat dari guru mapel. Portal belajar quipper ini berisi konten yang sangat lengkap, ada teori, contoh soal dan pembahasannya. Portal ini juga disertai fasilitas report progress aktivitas siswa di kelas maya. Waktu penugasan pun bisa di setting fleksibel tergantung tingkat kesulitan dan jumlah item tugasnya, sehingga para siswa mengatur sendiri waktu belajarnya secara mandiri terutama memanfaatkan saat jam-jam kosong atau waktu hari libur sekolah.

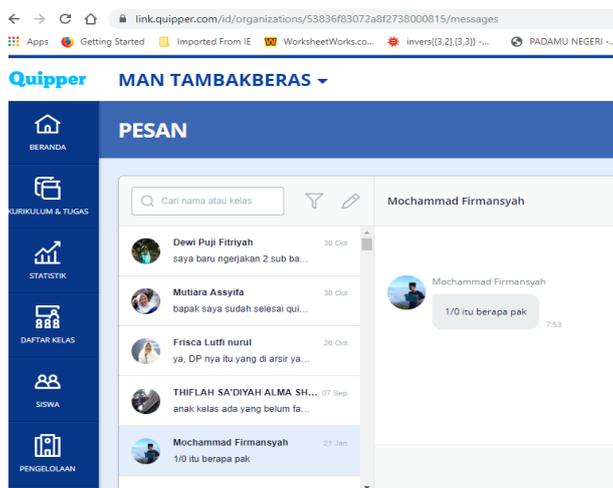


**Gambar 7. Tampilan menu untuk kirim tugas ke siswa pada quipper school**



**Gambar 8. Contoh penugasan mandiri ke siswa pada quipper school**

Salah satu kelebihan dari quipper school adalah adanya menu chat/pesan, yang bisa dimanfaatkan para siswa untuk konsultasi pembelajaran dengan gurunya kapan saja dan dimana saja tanpa terbatas waktu.



**Gambar 9. Tampilan menu chat untuk konsultasi siswa dengan guru**

#### 4. Hasil belajar Matematika yang dicapai

Berikut adalah rekap nilai penugasan siswa secara daring dengan quipper school sebagai hasil belajar Matematika yang dicapai. Nilai daring siswa kelas XI MIPA 4 semester ganjil tahun 2021/2022.

NAMA	TOPIK YANG SELURUH MATERI NYA TELAH DIKERJAKAN	TUGAS YANG SELESAI	RATA-RATA NILAI PERCOBAAN PERTAMA	WAKTU
Zalfa Annisa Qurrota A'yun	3/3	3/3	76.67%	19 Sep 2019 13:09
Aqyah Virjana Wardhani	3/3	3/3	76.67%	18 Sep 2019 12:57
THIFLAH SA'DIYAH ALMA SH...	3/3	3/3	70%	15 Sep 2019 13:26
Mingma Fensela Alqouffiyah	3/3	3/3	56.67%	17 Sep 2019 23:07
Khidmah Adhyah	3/3	3/3	86.67%	19 Sep 2019 13:19
Hiljatul Auliyah	3/3	3/3	83.33%	15 Sep 2019 13:27
Aura Safira Shifa Alkur	3/3	3/3	76.67%	19 Sep 2019 13:22
Fadhilah-Ac Zahra	3/3	3/3	26.67%	17 Sep 2019 14:50
Shaima Annisa Desjanto	3/3	3/3	76.67%	17 Sep 2019 14:54
Hezra Fannasah	3/3	3/3	60%	15 Sep 2019 08:24
Irina Septa Mencia	3/3	3/3	76.67%	19 Sep 2019 13:35
Laili Mukamomah	3/3	3/3	70%	17 Sep 2019 13:40
QURROTU AININ NADHIFAH	3/3	3/3	90%	17 Sep 2019 13:46
Natrahilucana	3/3	3/3	86.67%	19 Sep 2019 11:51
Syiflum Nagra	1/3	3/3	83.33%	17 Sep 2019 14:20
Angel Septia Pramasti	3/3	3/3	80%	18 Sep 2019 08:22
Ihnen Putri	3/3	3/3	76.67%	19 Sep 2019 13:59
Dea Aprilia Putri Anget Subaga	3/3	3/3	96.67%	16 Sep 2019 13:10
Anasida Rahmatunnya	3/3	3/3	80%	18 Sep 2019 10:44
Keni Qur'ani Syahrini	3/3	3/3	80%	17 Sep 2019 14:59
Della Septi	3/3	3/3	86.67%	18 Sep 2019 13:36
APRILIA SYAFKA NINGTAS	3/3	3/3	86.67%	19 Sep 2019 12:15

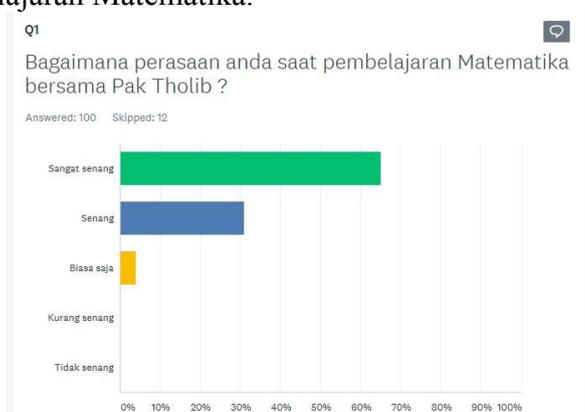
**Gambar 10. Nilai hasil belajar siswa**

Dari data tersebut, banyak siswa yang belum tuntas hanya 4 siswa dengan ketuntasan klasikal sebesar 88,57% dan rata-rata nilainya adalah 81,11. Jadi nilai ketuntasan dan rata-rata nilai Matematika tergolong tinggi.

### 5. Hasil survey respon siswa terhadap pembelajaran Matematika

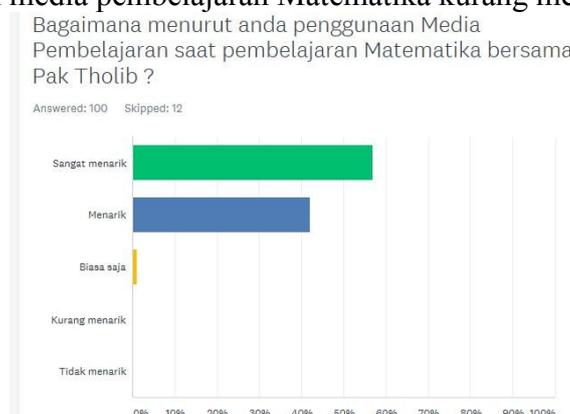
Untuk menguji dampak penerapan model pembelajaran blended learning dengan media “Pobiqobra” ini diperlukan adanya umpan balik (feedback) dalam pembelajaran yang telah dilakukan. Sebagai sarana umpan balik penulis membuat angket online tentang pembelajaran Matematika yang dibuat dan dishare melalui halaman survey monkey (link angket <https://bit.ly/angketmat>). Angket tersebut dibagikan secara online setelah proses pembelajaran selesai dan diberi waktu mengisi selama 3 hari. Angket terdiri dari 6 butir pertanyaan untuk 100 responden acak. Adapun hasil dan analisis per itemnya adalah sebagai berikut :

1) Bagaimana perasaan anda saat pembelajaran Matematika bersama Pak Tholib?. Hasilnya 65% siswa sangat senang saat pembelajaran Matematika, 31% senang saat pelajaran Matematika dan hanya 4% yang netral menyatakan biasa saja saat pelajaran Matematika. Tercatat pula ada sebanyak 0% atau tidak satupun siswa yang menyatakan kurang senang dan tidak senang dengan pelajaran Matematika.



**Gambar 11. Grafik angket pertanyaan 1**

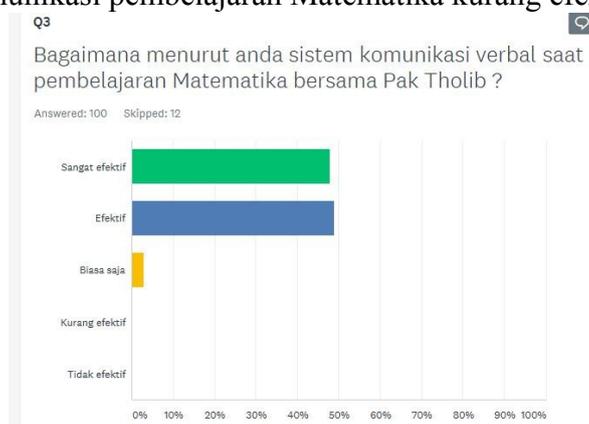
2) Bagaimana menurut anda penggunaan media pembelajaran Matematika bersama Pak Tholib ?. Hasilnya ada 57% menyatakan penggunaan media pembelajaran Matematika sangat menarik, 42% menyatakan media pembelajarannya menarik, dan hanya 1% menyatakan media pembelajaran Matematika biasa saja. Tercatat pula ada sebanyak 0% atau tidak ada siswa yang menyatakan media pembelajaran Matematika kurang menarik dan tidak menarik.



**Gambar 12. Grafik angket pertanyaan 2**

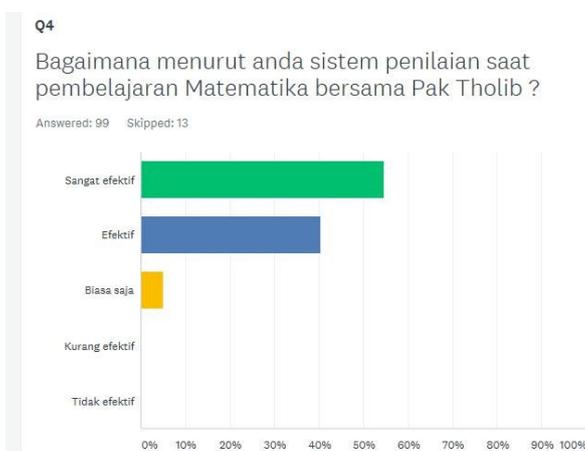
3) Bagaimana menurut anda sistem komunikasi verbal saat pembelajaran Matematika bersama Pak Tholib ?.

Hasilnya ada 48% menyatakan sistem komunikasi saat pembelajaran Matematika sangat efektif, 49% menyatakan efektif dan hanya 3% yang menyatakan sistem komunikasinya biasa-biasa saja. Tercatat pula ada sebanyak 0% atau tidak ada satupun siswa yang menyatakan sistem komunikasi pembelajaran Matematika kurang efektif dan tidak efektif.



**Gambar 13. Grafik angket pertanyaan 3**

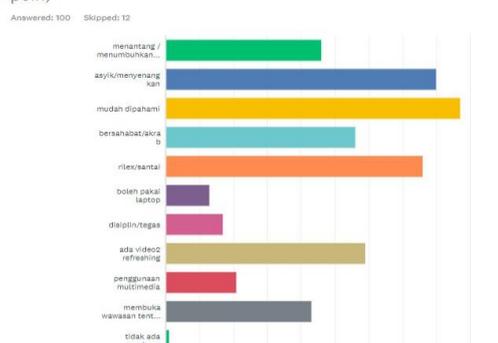
4) Bagaimana menurut anda sistem penilaian saat pembelajaran Matematika bersama Pak Tholib?. Hasilnya ada 54,5% menyatakan sistem penilaian saat pembelajaran Matematika sangat efektif, 40,5% menyatakan efektif dan 5% yang netral menyatakan sistem penilaian saat pelajaran Matematika biasa saja. Tercatat pula ada sebanyak 0% atau tidak ada satupun siswa yang menyatakan sistem penilaian pembelajaran Matematika kurang efektif dan tidak efektif.



**Gambar 14. Grafik angket pertanyaan 4**

5) Apa enaknya pembelajaran Matematika bersama Pak Tholib?. Hasilnya ada 2 poin tertinggi tentang enaknya saat pembelajaran Matematika adalah mudah di pahami 87%, asyik/menyenangkan 80% dan ada 1% yang menyatakan sama sekali tidak ada anaknya saat pembelajaran Matematika.

Enaknya saat pembelajaran Matematika bersama Pak Tholib (pilih max 5 poin)



**Gambar 15. Grafik angket pertanyaan 5**

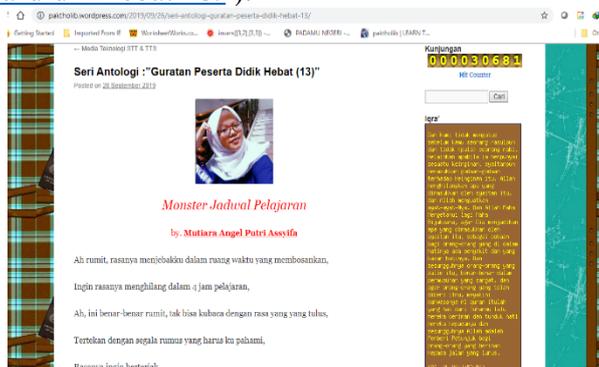
6) Apa tidak enaknyanya pembelajaran Matematika bersama Pak Tholib?. Hasilnya sebanyak 59% menyatakan tidak ada tidak enaknyanya, dan 37% menyatakan banyak tugas, 27% menyatakan menegangkan. Yang ekstrim adalah sebanyak 0% artinya tidak ada satupun anak yang menyatakan pembelajaran Matematika sulit dipahami. Hal yang sangat menggembirakan dalam pembelajaran Matematika.

Tidak enaknyanya saat pembelajaran Matematika bersama Pak Tholib (pilih max 5 poin)



**Gambar 16. Grafik angket pertanyaan 6**

Selain menyebar angket secara online, untuk umpan balik biasanya guru juga memberi penugasan para siswa untuk membuat testimoni tentang pembelajaran Matematika yang berupa esai atau yang lain, yang bisa dikirim via email untuk kemudian di posting di blog pribadi. Tugas sangat bermanfaat sebagai ajang latihan menulis bebas bagi para siswa dan bisa juga sebagai pemacu motivasi literasi digital dari para peserta didik (berikut link contoh testimoni para siswa di blog guru <https://paktholib.wordpress.com/2019/09/26/seri-antologi-guratan-peserta-didik-hebat-13/>).



**Gambar 17. Screenshoot testimoni siswa**

## Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian ini adalah terdapat dampak positif dengan tingginya motivasi dan hasil belajar siswa dengan menerapkan media pembelajaran Pobiqobra. Hasil analisis angket siswa terhadap pembelajaran Matematika adalah 86% siswa merasa senang dan 98% menyatakan media pembelajaran yang digunakan sangat efektif dan memuaskan.

## Saran

Adapun saran berdasarkan hasil penelitian ini adalah (1) Penggunaan Model Blended Learning dengan media “Pobiqobra” dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran Matematika di SMA/MA di era pandemi; (2) Kepada pengambil keputusan/pimpinan di sekolah/madrasah untuk melengkapi sarana dan prasarana pembelajaran di sekolah khususnya sarana laboratorium komputer dan jaringan internet, karena penggunaan model Blended Learning ini dapat dilaksanakan dengan baik apabila ditunjang dengan sarana dan prasarana terutama kualitas perangkat dan jaringan internet yang memadai; (3) Bagi peneliti dan pengembang lain, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut tentang pemanfaatan e-learning madrasah dengan mengoptimalkan jaringan internet dan server sekolah.

## Daftar Pustaka

- Bibi, Sarah. (2015). “Efektivitas Model Blended Learning Terhadap Motivasi & Tingkat Pemahaman Mahasiswa Mata Kuliah Algoritma dan Pemrograman”. *Jurnal Pendidikan Vokasi*. Vol. 5, Nomor 1, Februari 2015.
- Kemdikbud. (2016). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 22 tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Kemdikbud.
- Kemdikbud. (2014). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 59 tahun 2014 tentang Kurikulum SMA/MA. Jakarta: Kemdikbud.
- Kemdikbud. (2014). Permendikbud No 103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Kemdikbud.
- Nurdin, Ichsan. (2013). “Blended Learning dalam Pembelajaran”. <http://daeng-icn.blogspot.co.id/2013/12/blended-learning-dalam-pembelajaran.html> . (Diakses tanggal 22 Nopember 2021)
- Sastradi, Trisna. (2016). “Model Pembelajaran Blended Learning”. <http://www.mediafunia.com/2016/07/model-blended-learning.html> . (Diakses tanggal 24 Oktober 2021)
- Yazdi, Mohammad. (2012). “E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi”. *Jurnal Ilmiah Foristek*. Vol. 2, No. 1, Maret 2012.