



PENERAPAN BLENDED LEARNING PADA MATERI HEAT TRANSFER UNTUK MENINGKATKAN CREATIVE THINKING

Ida Safitri, Nathan Hindarto, Ellianawati

Jurusan Fisika FMIPA Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima Maret 2012
Disetujui Maret 2012
Dipublikasikan Mei 2012

Kata Kunci:

Blended Learning
creative thinking
heat transfer
RSBI

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan Blended Learning pada pembelajaran heat transfer terhadap peningkatan creative thinking siswa SMP RSBI. Blended Learning merupakan kombinasi dari pembelajaran tatap muka dengan pendekatan pembelajaran berbasis teknologi. Penelitian Blended Learning ini dibatasi sebagai sebuah metode yang merupakan perpaduan dari Keywords Repetition, My Own Dictionary, dan Word Square Tournament. Penelitian tindakan kelas (PTK) ini terdiri dari dua siklus. Berdasarkan hasil analisis data, besarnya peningkatan hasil belajar siswa dari uji gain antara siklus 1 dan siklus 2 dalam aspek kognitif, afektif, psikomotorik serta creative thinking siswa termasuk dalam kategori sedang. Untuk itu, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar dan creative thinking siswa dengan adanya penerapan Blended Learning.

Abstract

This research aims to determine the effect of implementation of Blended Learning in topic of heat transfer to increase creative thinking of RSBI junior high school students. Blended Learning is a combination of face-to-face learning with technology-based learning approach. In this research, Blended Learning is simplified by combining learning methods of Keywords Repetition, My Own Dictionary, and Word Square Tournament. This research is a classroom action research which consists of two cycles. Based on the results of test analysis, the student's learning outcomes based on the gain from cycle 1 to cycle 2 in the aspect of cognitive, affective, psychomotor, and creative thinking of students are classified as medium category. Hence, it can be concluded that creative thinking and learning outcomes of students can be increased by the implementation of Blended Learning.

Pendahuluan

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN 20/2003) Pasal 50 ayat 3 menyebutkan bahwa "Pemerintah dan/atau pemerintah daerah menyelenggarakan sekurang-kurangnya satu satuan pendidikan pada semua jenjang pendidikan untuk dikembangkan menjadi satuan pendidikan bertaraf internasional". Dengan landasan tersebut, maka setiap daerah di Indonesia terdapat sekolah yang menyelenggarakan program RSBI/SBI yang pelaksanaan proses pembelajarannya menggunakan pengantar bahasa Inggris dan bahasa Indonesia (bilingual) untuk mata pelajaran Matematika dan IPA (Fisika, Biologi, Kimia).

Berdasarkan pengalaman saat melakukan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) untuk mata pelajaran Fisika di sebuah sekolah menengah yang menyelenggarakan program RSBI, ditemukan beberapa kendala dalam pelaksanaan program tersebut, diantaranya adalah kurangnya kemampuan siswa dalam berbahasa Inggris. Sebagian besar siswa beranggapan bahwa mata pelajaran Fisika merupakan pelajaran yang sulit dan menyeramkan, apalagi ketika mempelajarinya dalam bahasa Inggris. Hal ini disebabkan oleh siswa belum bisa mengadaptasi bekal pelajaran bahasa Inggris yang mereka dapatkan saat duduk di bangku sekolah dasar dengan istilah-istilah baru dalam pelajaran Fisika. Kesulitan yang dialami siswa menyebabkan mereka menjadi malas belajar karena kurang bisa memahami materi yang mereka baca. Akibatnya, ketika siswa dihadapkan dengan sejumlah soal, mereka pun mengalami kesulitan dalam menganalisis soal tersebut karena tidak memahami artinya. Untuk itulah, perlu adanya pembenahan dan strategi baru dalam proses pembelajaran di kelas sehingga siswa merasa terbantu dalam mempelajari materi sekaligus meningkatkan minat dan antusiasme mereka untuk belajar.

Blended Learning merupakan kombinasi dari pembelajaran tatap muka dengan pendekatan pembelajaran berbasis teknologi. Dalam tulisan ini, penulis membatasi Blended Learning sebagai sebuah metode yang di dalamnya merupakan perpaduan dari beberapa strategi pembelajaran, yaitu Keywords Repetition, My Own Dictionary, dan Word Square Tournament. Dalam Keywords Repetition, guru menyampaikan materi pelajaran Fisika dengan memberikan

penekanan dan pengulangan pada kata kunci yang merupakan konsep penting yang harus diingat dan dipahami siswa dalam materi tersebut. Dalam pelaksanaannya, metode ini dilakukan bersamaan dengan demonstrasi atau eksperimen sehingga siswa turut aktif dalam proses pembelajaran. My Own Dictionary merupakan sebuah media bagi siswa untuk berkreasi membuat kamus mereka sendiri (Nation, 2001). Di dalamnya berisi daftar kosa kata (vocabulary list) yang wajib mereka temukan artinya serta kata-kata dan istilah baru yang mereka temukan dalam buku. Word Square Tournament merupakan kombinasi dari dua metode pembelajaran, yaitu Word Square dan Teams Games Tournament (TGT). Siswa dibagi menjadi beberapa tim, yang terdiri dari 4-5 orang dengan kemampuan heterogen. Setiap tim berkompetisi untuk mencari jawaban kartu soal pada sebuah kotak yang hurufnya sudah diacak, kemudian tim yang memperoleh skor tertinggi akan mendapatkan reward. Semangat berkompetisi dalam game semacam ini dapat membuat siswa menjadi termotivasi untuk berusaha melakukan yang terbaik demi tim masing-masing sehingga mereka akan terpacu untuk rajin belajar dan meningkatkan kemampuan masing-masing individu.

Sesuai dengan panduan penyelenggaraan program RSBI/SBI, dalam proses pembelajaran diberikan ruang yang cukup untuk peserta didik agar memiliki akhlak mulia, budi pekerti luhur, kepribadian unggul, kepemimpinan, jiwa entrepreneurship, jiwa patriot, jiwa inovator, prakarsa, kreativitas, kemandirian berdasarkan bakat, minat dan perkembangan fisik maupun psikologisnya secara optimal yang terintegrasi pada keseluruhan kegiatan pembelajaran (Depdiknas, 2009).

Kemajuan dalam berbagai bidang yang terjadi dewasa ini menuntut para generasi penerus bangsa untuk mengembangkan potensi dan kreativitas demi meningkatkan taraf hidup yang lebih baik. Ancaman persaingan global pun semakin menggelora. Hal ini menunjukkan pentingnya peran dari pihak sekolah, yaitu untuk menumbuhkan dan membantu mengembangkan pola berpikir kreatif (creative thinking) siswa sebagai bekal mereka dalam menghadapi era globalisasi.

Dalam rangka menumbuhkan creative thinking tersebut, siswa dapat mulai melatih pola pikirnya dengan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang ada di lingkungan

sekitar mereka dan sekaligus berhubungan dengan materi yang mereka pelajari di sekolah, di antaranya adalah materi perpindahan kalor (heat transfer). Aplikasi dari materi ini sangatlah beragam, bahkan siswa mengalami sendiri setiap waktu. Dengan memupuk kreativitas sejak dini melalui pemecahan masalah-masalah kecil, siswa akan terbiasa menyelesaikan masalah dengan pola pemikiran divergen yang akan berguna kelak saat mereka dihadapkan dengan permasalahan yang lebih besar.

Dari keseluruhan strategi yang terpadu dalam Blended Learning ini, diharapkan siswa dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif (creative thinking) mereka. Model pembelajaran seperti ini menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran (student centered), yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif dalam menggali kreativitas mereka sehingga dapat menumbuhkan dan mengembangkan daya kreasi, inovasi, nalar, dan eksperimentasi untuk menemukan kemungkinan-kemungkinan baru di masa yang akan datang.

Dari uraian latar belakang terdapat permasalahan sebagai berikut "Apakah penerapan Blended Learning dapat meningkatkan creative thinking siswa SMP RSBI pada materi Heat Transfer?". Sedangkan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan Blended Learning pada pembelajaran Heat Transfer sebagai upaya meningkatkan creative thinking siswa SMP RSBI.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 5 Semarang, pada semester genap tahun ajaran 2010/2011, tepatnya pada bulan Mei 2011. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII D SMP Negeri 5 Semarang. Faktor yang diteliti dalam penelitian ini adalah proses pembelajaran dan hasil belajar kognitif berupa kemampuan berpikir kreatif, hasil belajar afektif, dan psikomotorik selama proses pembelajaran berlangsung menggunakan Blended Learning.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahap, yaitu, (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah dokumentasi, observasi, dan tes. Sebelum melakukan penelitian, dibuat perangkat atau

instrumen penelitian di antaranya, lesson plan, tes tertulis, Word Square, LKS, dan lembar observasi. Tes tertulis digunakan untuk mengukur pemahaman konsep siswa, sedangkan lembar pengamatan digunakan untuk menilai aspek afektif dan psikomotorik siswa. Instrumen penelitian berupa soal tes esai diujicobakan pada siswa yang telah menerima materi. Hasil uji coba dianalisis berdasarkan validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda.

Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif (creative thinking) siswa, hasil belajar pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa, persentase ketuntasan siswa, dan peningkatan kemampuan dengan rumus uji gain ternormalisasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini meliputi hasil belajar siswa pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik serta kemampuan berpikir kreatif (creative thinking) siswa.

Pengambilan data hasil belajar kognitif diperoleh dari tes esai yang dilakukan pada setiap akhir siklus. Hasil belajar ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana daya serap siswa dalam menerima materi pelajaran melalui penerapan Blended Learning. Nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan dari 79,56 pada siklus 1, menjadi 86,56 pada siklus 2. Ketuntasan siswa pada siklus 1 hanya 89%, sedangkan pada siklus 2 mencapai 100%.

Hasil belajar afektif diperoleh dari pengamatan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hasil pengamatan dicatat oleh observer dalam lembar observasi, berisi aspek-aspek yang diamati dalam bentuk check list untuk memudahkan pengisian. Hasil belajar afektif bertujuan untuk memberikan penilaian terhadap tingkah laku/sikap siswa selama pembelajaran di kelas. Nilai rata-rata siswa pada siklus 1 adalah 87,50, sedangkan pada siklus 2 menjadi 94,87. Ketuntasan siswa pada kedua siklus mencapai 100%.

Hasil belajar psikomotorik digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam keterampilan dan aktivitas yang berhubungan dengan koordinasi anggota badan. Pada siklus 1, penilaian aktivitas psikomotorik diperoleh dari praktikum Three Methods of Heat Transfer dan games yang berupa Word Square Tournament.

Tabel 1 Perbandingan Hasil Belajar dan *Creative Thinking*

Komponen	Skor Rata-rata		(g)	Kategori
	Siklus 1	Siklus 2		
Kognitif	79,56%	86,56%	0,34	Sedang
Afektif	87,50%	94,57%	0,56	Sedang
Psikomotorik	88,10%	91,92%	0,32	Sedang
<i>Creative Thinking</i>	76,61%	88,61%	0,42	Sedang

Tabel 2 Persentase *Creative Thinking*

No	Komponen	Siklus	
		I (%)	II (%)
1	<i>Fluency</i>	86,61	95,24
2	<i>Flexibility</i>	71,43	84,52
3	<i>Originality</i>	89,88	94,64
4	<i>Elaboration</i>	72,62	87,70
5	<i>Evaluation</i>	62,50	80,95

Sedangkan pada siklus 2 penilaiannya hanya diambil dari games. Nilai rata-rata meningkat, dari siklus 1 sebesar 88,10 menjadi 91,92 pada siklus 2.

Persentase creative thinking siswa pada lima indikator pada siklus 1 dan 2 ditunjukkan pada tabel berikut ini.

Perbandingan skor rata-rata hasil belajar dan creative thinking siswa yang diperoleh pada siklus 1 dan 2 dengan perhitungan uji gain disajikan pada tabel 1.

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan ketiga aspek hasil belajar siswa dan kemampuan berpikir kreatif. Peningkatan tersebut ditunjukkan dari hasil perhitungan uji gain siklus 1 dan siklus 2. Nilai gain hasil belajar siswa berturut-turut adalah aspek kognitif sebesar 0,34 dengan kategori sedang, aspek afektif sebesar 0,56 dengan kategori sedang, dan aspek psikomotorik sebesar 0,32 dengan kategori sedang. Perhitungan kemampuan berpikir kreatif siswa diperoleh <g> sebesar 0,42 dengan kategori sedang.

PEMBAHASAN

Kemampuan siswa dalam aspek kognitif diukur dari hasil tes yang diadakan setelah pemberian materi dan proses

pembelajaran dengan penerapan Blended Learning, yang merupakan kombinasi dari Keywords Repetition, My Own Dictionary, dan Word Square Tournament. Siklus 1 diawali dengan tahap perencanaan, di antaranya adalah membuat soal mengenai materi Heat Transfer untuk diujicobakan pada kelas yang sudah menerima materi tersebut, yaitu kelas VIII. Hasil ujicoba soal kemudian dianalisis yang tujuannya untuk mengetahui tingkat validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda soal. Pada tahap pelaksanaan, siswa yang telah diberi perlakuan dengan Blended Learning diberi soal evaluasi yang telah diujicobakan tadi.

Hasil perolehan skor siswa kemudian dianalisis untuk mengetahui sejauh mana daya serap siswa dalam memahami materi pelajaran yang telah disampaikan. Pada siklus 1 ini, ketuntasan siswa secara klasikal adalah 89% dengan skor rata-rata 79,56. Hasil analisis nilai yang diperoleh pada siklus 1 digunakan sebagai bahan refleksi untuk memperbaiki proses pembelajaran pada siklus 2. Dengan adanya pertimbangan hasil refleksi siklus 1, tahap perencanaan siklus 2 dapat lebih dimatangkan lagi sehingga hasil yang dicapai siswa pada siklus 2 mengalami peningkatan. Ketuntasan siswa dapat mencapai 100% dengan skor rata-rata 86,56. Dari skor rata-rata siklus 1 dan siklus 2 dapat diketahui besarnya peningkatan hasil

belajar kognitif, yaitu dihitung dengan rumus uji gain. Hasil perhitungan $\langle g \rangle$ adalah sebesar 0,34 sehingga peningkatan ini masuk dalam kategori sedang.

Sikap dan tingkah laku siswa dalam proses pembelajaran diamati oleh dua observer, yang hasilnya dicatat dalam lembar observasi aspek afektif. Komponen yang diamati dalam aspek ini meliputi (1) kehadiran siswa di kelas, (2) perhatian saat mengikuti pelajaran, (3) keaktifan siswa dalam mengajukan pertanyaan, (4) keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan, (5) sikap/tingkah laku terhadap guru, dan (6) kejujuran dalam mengerjakan tes. Setiap komponen memiliki rentang skor 1-4. Pengamatan aspek afektif ini dilakukan dalam dua pertemuan, hasilnya kemudian dianalisis. Pada kedua siklus dalam penelitian ini, ketuntasan klasikal siswa dapat mencapai 100%, tetapi dengan skor rata-rata yang berbeda. Siklus 1 skor rata-rata siswa adalah 87,50, sedangkan pada siklus 2 mencapai 94,87. Peningkatan ini dihitung dengan rumus uji gain yang menghasilkan $\langle g \rangle$ sebesar 0,56 dengan kategori sedang.

Selain aspek kognitif dan afektif, keterampilan siswa yang berhubungan dengan keterampilan dan koordinasi anggota badan juga dinilai, yaitu dalam aspek psikomotorik. Aspek yang penilaiannya juga diamati dengan lembar observasi ini terdiri dari dua jenis kegiatan, yaitu praktikum dan games. Pada kegiatan praktikum, komponen-komponen yang diamati adalah sebagai berikut: (1) siswa menempatkan diri sesuai kelompok; (2) memperhatikan saat guru memberikan petunjuk dan pengarahan; (3) melakukan percobaan sesuai petunjuk guru; (4) melakukan pengamatan dengan seksama; (5) mencatat hasil pengamatan ke dalam worksheet dengan tepat dan lengkap; (6) berdiskusi dengan kelompok untuk mendapatkan kesimpulan percobaan; (7) berani mengkomunikasikan hasil percobaan di depan kelas; (8) memberikan tanggapan/komentar; dan (9) merapikan alat dan tempat duduk.

Sedangkan pada kegiatan games, yaitu Word Square Tournament, komponen-komponen yang diamati meliputi: (1) siswa menempatkan diri sesuai kelompok; (2) memperhatikan saat guru memberikan petunjuk dan pengarahan; (3) melakukan prosedur games sesuai petunjuk guru; (4) tidak melakukan kecurangan; (5) tidak mengganggu kelompok lain; (6) berani mengajukan diri untuk presentasi mewakili

kelompoknya; dan (7) memberikan komentar/tanggapan.

Kegiatan praktikum dan games memiliki rentang skor 1-3. Pada siklus 1 aspek psikomotorik diamati dari dua kegiatan tersebut, tetapi dalam siklus 2 tidak ada praktikum melainkan demonstrasi, sehingga penilaian diambil dari pengamatan Word Square Tournament saja. Sebagaimana aspek afektif, dalam aspek psikomotorik baik siklus 1 maupun siklus 2 siswa mencapai ketuntasan 100%, tetapi rata-rata skornya berbeda. Pada siklus 1 skor rata-rata siswa adalah 88,10 sedangkan pada siklus 2 mencapai 91,92. Peningkatan ini dihitung dengan rumus uji gain menghasilkan $\langle g \rangle$ sebesar 0,32 yang masuk dalam kategori sedang.

Pada semua aspek dalam siklus 1, hasil belajar siswa cenderung lebih rendah dari siklus 2. Hal ini disebabkan oleh penerapan Blended Learning belum maksimal, baik dari pihak peneliti (yang sekaligus sebagai guru), maupun dari siswa. Dalam praktik Keywords Repetition, guru yang seharusnya mengucapkan keywords yang ada dalam materi pelajaran sebanyak sepuluh kali pengulangan (Matsuoka & Hirsh, 2010), karena terpengaruh kondisi kelas yang kurang kondusif menyebabkan guru kurang memberikan penekanan terhadap keywords tersebut. Antusiasme siswa dalam pembuatan My Own Dictionary juga kurang, terlihat dari kesadaran mereka yang kurang dalam menyikapi batas waktu pengumpulan yang telah ditentukan oleh guru. Sedangkan dalam Word Square Tournament, siswa dibagi menjadi tujuh kelompok, yang terdiri dari empat siswa tiap kelompok. Namun, dalam pelaksanaan games tersebut cenderung kacau sebab ruangan kelas tidak begitu luas sehingga terjadi keributan karena barisan antar kelompok yang saling berdekatan. Hal ini menimbulkan sulitnya pengawasan sehingga terjadi kecurangan dalam kelompok.

Pada siklus 2, ketiga aspek hasil belajar ini, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik memiliki hasil yang lebih baik daripada siklus 1. Hal ini disebabkan oleh kekurangan/kelemahan yang ada pada siklus 1 dijadikan sebagai bahan refleksi untuk memperbaiki siklus 2, sehingga pada siklus 2 dapat terjadi peningkatan hasil belajar. Guru lebih berhati-hati lagi dan memberikan penekanan dalam melakukan Keywords Repetition, sehingga keywords tersebut tidak hanya diucapkan sepuluh kali pengulangan, bahkan lebih. Pemberian motivasi

dan penegasan dalam pembuatan My Own Dictionary juga dilakukan oleh guru supaya siswa lebih antusias dan bersemangat untuk mengerjakan tugas tepat waktu. Pembentukan Word Square Tournament dilakukan dengan rekonstruksi jumlah kelompok menjadi empat kelompok yang beranggotakan tujuh siswa. Penegasan dan pemberian aturan diperketat untuk meminimalisir adanya kemungkinan siswa melakukan kecurangan.

Creative Thinking

Kreativitas adalah kemampuan untuk menemukan cara-cara baru dalam memecahkan suatu permasalahan (Safaria, 2005:12). Kemampuan berpikir kreatif (creative thinking) siswa dalam penelitian ini diperoleh dari penilaian tes esai yang dibuat sesuai indikator berpikir kreatif dan penilaian My Own Dictionary. Aspek-aspek yang merupakan indikator berpikir kreatif adalah kelancaran (fluency), fleksibilitas (flexibility), keaslian (originality), elaborasi (elaboration), dan evaluasi (evaluation).

Dalam pembuatan My Own Dictionary siswa diberi kebebasan berekspresi untuk menuangkan dan menggali kreativitas mereka dalam membuat kamus mereka sendiri. Selain vocabulary list wajib yang harus dikembangkan, siswa juga dipersilakan untuk menambahkan kosakata dari buku atau sumber lain yang berkaitan dengan materi Heat Transfer yang tidak mereka ketahui artinya. Semakin banyak daftar kosakata yang mereka buat, maka aspek kelancaran (fluency) semakin bagus. Penilaian aspek keluwesan (flexibility) berkaitan dengan sumber/referensi yang digunakan siswa. Semakin banyak referensi dan alternatif penemuan sumber yang beragam, maka penilaian aspek ini semakin bagus.

Kemampuan siswa dalam membuat kamus sebagai hasil dari karya mereka sendiri menunjukkan aspek orisinalitas/keaslian (originality). Daftar kosakata yang dikembangkan dan disertai dengan arti, penjelasan, peta konsep, dan gambar yang berkaitan dengan materi merupakan penilaian dari aspek elaborasi (elaboration), yaitu kemampuan siswa dalam memberikan rincian/detail tentang sebuah kosakata. Aspek yang terakhir adalah evaluasi (evaluation), diukur dari kemampuan anak dalam memberikan sentuhan estetika/keindahan dalam pembuatan kamus mereka. Apabila semua aspek dalam

indikator berpikir kreatif ini tercapai dengan persentase > 67% maka siswa termasuk dalam kategori kreatif.

Tes esai disusun sesuai indikator kemampuan berpikir kreatif, memuat pertanyaan tentang materi Heat Transfer yang permasalahannya sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dapat melatih siswa untuk membiasakan diri dalam memecahkan persoalan dan mampu melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah (Munandar, 1999:31).

Berdasarkan hasil analisis data, semua aspek dalam indikator berpikir kreatif mengalami peningkatan. Pada siklus 1, rekapitulasi skor rata-rata sebesar 76,61%, sedangkan pada siklus 2 sebesar 88,61%. Peningkatan kemampuan berpikir kreatif dihitung dengan rumus uji gain menghasilkan <g> sebesar 0,42 sehingga termasuk dalam kategori sedang.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: (1) Pengaruh penerapan Blended Learning yang merupakan kombinasi dari Keywords Repetition, My Own Dictionary, dan Word Square Tournament pada pembelajaran Heat Transfer terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif (creative thinking) siswa adalah positif. Hal ini ditunjukkan oleh skor rata-rata dari siklus 1 sebesar 76,61% menjadi 86,61% pada siklus 2. Peningkatan ini dapat diketahui dari besarnya <g> yang diperoleh dari hasil perhitungan, yaitu 0,42 dengan kriteria sedang; (2) Penerapan Blended Learning juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hal ini ditunjukkan dari skor rata-rata yang meningkat dari siklus 1 ke siklus 2, sehingga perolehan nilai gain aspek kognitif sebesar 0,34, aspek afektif sebesar 0,56, dan aspek psikomotorik sebesar 0,32 dengan kategori sedang untuk ketiga aspek.

Saran

Beberapa saran yang perlu diperhatikan untuk perbaikan penelitian pada masa yang akan datang adalah sebagai berikut: (1) Model pembelajaran yang dikombinasikan dalam Blended Learning pada penelitian ini hanya mencakup Keywords Repetition, My Own

Dictionary, dan Word Square Tournament. Adapun kombinasi strategi, metode, dan model pembelajaran pada penelitian selanjutnya dapat dikembangkan dan divariasikan sendiri oleh masing-masing peneliti/guru sesuai kebutuhan dalam pembelajaran di kelas yang bersangkutan; (2) Dalam penelitian ini, aspek kreativitas yang ditingkatkan dengan Blended Learning hanya aspek berpikir (thinking), untuk penelitian selanjutnya dapat dikembangkan lagi untuk aspek yang lain, misalnya aspek afektif dan psikomotorik.

- Matsuoka, W and Hirsh, D. 2010. Vocabulary learning through reading: Does an ELT course book provide good opportunities?. *Reading in a Foreign Language*. 22: 56-70.
- Munandar, U. 1999. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nation, I. S. P. 2001. *Learning Vocabulary in Another Language*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Safaria, T. 2005. *Creativity Quotient*. Yogyakarta: Platinum Diglossia Media Baru.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

DAFTAR PUSTAKA

- Kementrian Pendidikan Nasional. 2009. *Sekolah Bertaraf Internasional*. Jakarta: Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.