

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah suatu kegiatan sosial yang melekat dan menuntun manusia menjadi manusia yang kompleks dan modern. Pendidikan dapat diartikan sebagai proses yang bersifat resiprokal pada individu untuk penyesuaian diri dengan alam, dengan individu lain dan alam semesta. Meningkatkan mutu pendidikan menjadi sebuah harapan, keinginan, serta tuntutan bersama untuk mencapai tujuan pendidikan yang ingin dicapai.

Indonesia merupakan salah satu negara berkembang yang masih mempunyai berbagai permasalahan dalam pendidikan. Salah satu masalah tersebut adalah ketertinggalan dalam mutu pendidikan serta kurangnya pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (*Information and Communication Technology [ICT]*) dalam dunia pendidikan.

Situasi pandemi *covid-19* yang terjadi saat ini menyebabkan adanya kebijakan untuk diliburkannya kegiatan sekolah di seluruh Indonesia. Nadiem (Mendikbud, 2020) menyebutkan bahwa dalam dua bulan lagi Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Sekolah Menengah Pertama (SMP) akan mulai bertahap dibuka kembali khusus untuk daerah yang sudah berstatus zona kuning dan dengan menerapkan protokol kesehatan.

Saat ini kegiatan belajar dilaksanakan di rumah melalui Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Namun ini membuat peserta didik tidak bersemangat dalam belajar serta kurang memahami materi pembelajaran dikarenakan minimnya interaksi belajar pendidik dengan peserta didik serta sumber belajar elektronik. Kondisi ini menuntut pendidik untuk tetap melaksanakan pembelajaran dikelas (*face to face*) dan diimbangi dengan menerapkan pembelajaran dari rumah (*learn from home*) dengan menggunakan model pembelajaran bauran (*blended learning*). Maka dari itu sangat diperlukan adanya interaksi belajar melalui kegiatan pembelajaran tatap muka (*face to face*) dengan *e-learning* yang melibatkan teknologi untuk pelaksanaan pendidikan di masa pandemi ini.

Berdasarkan hasil observasi wawancara peneliti dengan pendidik biologi SMAN 01 Bengkulu Tengah pada tanggal 7 Juni 2020, menyatakan bahwa peserta didik terlihat sulit memahami materi pembelajaran biologi selama masa pandemi covid-19 dalam kondisi wabah covid-19. Hasil belajar biologi peserta didik menjadi tergolong rendah, hanya 19 orang peserta didik dari 31 orang peserta didik yang dinyatakan mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 2,75 pada Ujian Semester.

Pendidik mata pelajaran biologi mengatakan bahwa hal ini disebabkan selama masa pandemi covid-19 peserta didik hanya diberikan tugas daring sehingga tidak ada interaksi sosial antara pendidik dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Suasana belajar yang dialami peserta didik menjadi tidak terawasi dan tidak terarahkan dengan baik untuk menggali dan menguasai seluruh materi pembelajaran. Pendidik juga belum menggunakan model pembelajaran inovatif yang memanfaatkan media pembelajaran elektronik yang interaktif sehingga mengakibatkan peserta didik pasif dan kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Permasalahan tersebut berdampak pada banyaknya peserta didik yang hasil belajarnya tidak mencapai ketuntasan belajar dan rendahnya motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan pemikiran tersebut, peneliti mencoba melakukan analisis literatur mengenai pengaruh model pembelajaran bauran ( *blended learning*) terhadap hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik. Penggunaan model pembelajaran *blended learning* dapat mendukung peserta didik agar dapat belajar di sekolah dan juga di rumah.

*Blended learning* yang merupakan suatu strategi mengajar yang diterapkan oleh pendidik yang di dalamnya terdapat kombinasi kegiatan *e-learning* dan tatap muka. peserta didik dengan pendidik di kelas dalam agar proses belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif, intensif, dan efisien waktu serta mewujudkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai yaitu meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik.

## **B. Identifikasi Masalah**

Jika dilihat dari uraian latar belakang penelitian diatas, adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

1. Hasil belajar peserta didik di mata pelajaran Biologi rendah, dari 31 orang hanya 19 siswa yang tuntas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 2,75.
2. Peserta didik hanya diberikan tugas daring mandiri sehingga tidak banyak komunikasi dan interaksi belajar antara pendidik dan peserta didik selama pembelajaran.
3. Pendidik belum optimal memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang interaktif sehingga mengakibatkan peserta didik pasif dan kurang termotivasi selama mengikuti pembelajaran.

## **C. Rumusan Masalah**

Jika dilihat dari uraian latar belakang serta identifikasi masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimanakah konsep dan implementasi pembelajaran *blended learning*?
2. Bagaimanakah hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan model pembelajaran *blended learning*?
3. Bagaimanakah rancangan model pembelajaran *blended learning* yang dapat diterapkan oleh pendidik ?

## **D. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk menganalisis konsep dasar pembelajaran bauran (*blended learning*) dan pengaruhnya terhadap peningkatan hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dipaparkan di atas, peneliti merumuskan beberapa manfaat dari penelitian ini adalah:

### **1. Bagi Pendidik**

- a. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif rujukan dalam pemilihan model pembelajaran yang dapat digunakan ketika masa pandemi covid-19.

- b. Memberikan gambaran perancangan model pembelajaran berupa pembelajaran *blended learning* untuk mempermudah peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar selama masa pandemi covid-19.
- c. Menambah referensi dalam memilih beberapa media pembelajaran berbasis teknologi yang akan digunakan dalam suatu kegiatan belajar mengajar .

## **2. Bagi Peserta didik :**

Dengan menggunakan model pembelajaran *blended learning* ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik selama masa pandemi covid-19.

## **3. Bagi Sekolah:**

Dengan penggunaan model pembelajaran *blended learning* diharapkan dapat menciptakan suasana belajar mengajar yang lebih modern dan bermutu pendidik dan peserta didik.

## **4. Bagi Peneliti Lain**

- a. Memberikan referensi informasi tentang peningkatan hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik dengan model pembelajaran *blended learning*.
- b. Memberikan tambahan wawasan dan pengalaman serta terampil dalam memilih dan menerapkan penelitian literatur dan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi pendidik dan peserta didik selama masa pandemi covid-19.

## **E. Definisi Variabel**

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang menjadi objek penelitian untuk mendapatkan pengetahuan dan informasi mengenai suatu permasalahan. Variabel-variabel untuk penelitian ini terdiri dari variabel bebas (*independen*) dan variabel variabel terikat (*dependen*). “Variabel bebas (*Independen*) adalah tipe variabel yang menjelaskan atau memengaruhi variabel lain. Sedangkan variabel terikat (*dependen*) adalah tipe variabel yang dijelaskan atau dipengaruhi oleh variabel independen” (Anas, 2017:124-125). Berikut ini variabel-variabel yang ada di dalam penelitian ini :

- 1) Variabel bebas (*Independen*) dalam penelitian ini adalah model pembelajaran bauran (*Blended learning*). Model pembelajaran didefinisikan

sebagai kerangka konseptual yang melukiskan atau mendeskripsikan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar (Suprijono, 2011, hlm 46). Model pembelajaran bauran (*blended learning*) adalah pola pengajaran yang menggabungkan pembelajaran konvensional (*face to face*) dan virtual (*e-learning*).

- 2) Variabel terikat (*Dependen*) dalam penelitian ini adalah hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik. Hasil belajar ialah kemampuan, pengetahuan, kompetensi, dan kapasitas yang dimiliki peserta didik setelah ia mendapat pengalaman belajar dan telah memiliki pemahaman tentang situasi dari tujuan yang dikehendakinya (*insightful*). “Hasil belajar peserta didik adalah perubahan tingkah laku dari tahu menjadi tidak tahu. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotor” (Sudjana, 2014, hlm 3). Hasil belajar berfungsi untuk mengetahui level kecakapan peserta didik selama proses pembelajaran yang diamati dari tiga aspek yakni kognitif, afektif dan psikomotorik. Motivasi belajar adalah suatu pendorong diri peserta didik yang membangkitkan perubahan tingkah laku akibat respon terhadap interaksi dan pengalaman belajarnya. Fungsi motivasi dalam belajar antara lain merangsang atau memancing rasa semangat, menggerakkan potensi, membimbing peserta didik dalam belajar.

## **F. Landasan Teori**

### **1. Model Pembelajaran Bauran (*Blended Learning*)**

#### **a. Definisi Model Pembelajaran**

Pada dasarnya kata model memiliki makna yaitu “bentuk”, dalam penggunaannya model memiliki makna sebagai percontohan atau cetak biru kegiatan terhadap hasil dari kegiatan observasi yang diperoleh dari beberapa unit. “Model merupakan sebagai representasi akurat atau proses aktual menjadi panduan seseorang dalam bertindak” (Agus Suprijono, 2011, hlm 45).

Model pembelajaran ialah sebuah desain atau rangka konseptual yang menggambarkan sebuah deskripsi prosedur sistematis dalam menyusun pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar (Suprijono, 2011, hlm 46). Tercapainya

tujuan belajar dapat diusahakan dengan mengembangkan model pembelajaran baru. Pengembangan model pembelajaran bertujuan untuk menciptakan situasi atau kondisi pembelajaran yang aktif dan menyenangkan sehingga peserta didik dapat meraih hasil belajar dan prestasi secara optimal. (Aunurrahman, 2011, hlm. 140).

“Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar” (Syaiful Sagala, 2005, hlm 175) . Model pembelajaran merupakan pola tutorial atau pedoman dalam merancang pembelajaran. (Agus Suprijono, 2011, hlm 46).

Berdasarkan dari beberapa pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran ialah sebuah kerangka atau tutorial konseptual yang menjadi pedoman dalam merancang pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

#### **b. Ciri dan Karakteristik Model Pembelajaran**

Dalam Rachmadi Widdiharto (2004, hlm 3), Ismail menyebutkan bahwa model pembelajaran punya empat ciri utama yang membedakannya dari strategi atau metode tertentu yaitu:

- 1) Dasar teori yang rasional serta logis yang dirancang oleh penciptanya
- 2) Adanya tujuan pembelajaran yang akan dicapai
- 3) Menerapkan tingkah laku dalam mengajar
- 4) Adanya lingkungan belajar yang diharapkan

Rangke L Tobing, dkk sebagaimana dikutip oleh Indrawati dan Wanwan Setiawan (2009, hlm 27) mengklasifikasikan karakteristik suatu model pembelajaran yang baik, adalah sebagai berikut :

- 1) Prosedur ilmiah

Model pembelajaran memiliki tahapan dan sintaks pembelajaran yang sistematis agar tercapai perubahan tingkah laku pada peserta didik.

- 2) Spesifikasi hasil belajar yang direncanakan

Model pembelajaran memiliki spesifikasi hasil-hasil belajar secara detail tentang perubahan peserta didik.

3) Spesifikasi lingkungan belajar

Suatu model pembelajaran memiliki kondisi lingkungan belajar yang dapat mengobservasi respon peserta didik.

4) Kriteria penampilan

Model pembelajaran memiliki kriteria perubahan penampilan yang bisa didemonstrasikan oleh para peserta didik. .

5) Cara-cara pelaksanaannya

Model pembelajaran memiliki mekanisme pelaksanaan pembelajaran agar guru dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan tingkah laku , , pola, lingkungan, tujuan dan hasil belajar yang direncanakan. Dengan begitu proses pembelajaran akan berjalan baik dan tepat sesuai dengan tujuan perancangan pembelajarannya.

**c. Definisi Model Pembelajaran Bauran (*Blended Learning*)**

Secara etimologi istilah *blended learning* terdiri dari dua kata yaitu “*blended*” dan “*learning*”. Kata *blend* memiliki makna “campuran, gabungan, kombinasi untuk mendapatkan kualitas yang baik” (*Collins Dictionary*), atau formula suatu penyesuaian dari perpaduan atau kombinasi. Sedangkan *learning* memiliki artian umum yakni belajar, atau pembelajaran. Maka dari itu *blended learning* mengandung makna pola pembelajaran yang mengandung unsur penggabungan , kombinasi, atau percampuran antara satu pola dengan pola lainnya. Elenena Mosa (2006, hlm 56) menyebutkan bahwa “Yang dicampurkan adalah dua unsur utama (pola-pola) , yaitu pembelajaran di kelas (*classroom lesson*) atau tatap muka dengan pembelajaran daring (*online learning*).”.

*Blended learning* membutuhkan kehadiran fisik baik pendidik dan peserta didik, dengan beberapa elemen kontrol peserta didik atas waktu, tempat, jalur, atau kecepatan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran praktik kelas tatap muka dikombinasikan dengan kegiatan yang dimediasi komputer atau gadget terkait materi pembelajaran dan penugasan.

Pada perkembangannya istilah *blended e-learning* lebih populer dibandingkan dengan *blended learning*. Kedua istilah tersebut merupakan isu pendidikan terbaru selama perkembangan globalisasi dan teknologi *blended e-learning*. Zhao (2008,

hlm 162) menyatakan “*Isu Blended Blended e-learning*” sulit untuk didefinisikan karena merupakan sesuatu yang baru”.

Berdasarkan pendapat tersebut, terlihat ada persamaan antara *Blended Blended e-learning* yang merupakan penggabungan kegiatan tatap muka (*face-to-face*) dengan unsur-unsur *blended e-learning* seperti *web-based instruction* video streaming, audio, serta komunikasi *synchronous* dan *asynchronous* atau aspek terbaik lainnya. Sederhananya *blended e-learning* ialah penggabungan atau penyatuan pendekatan beberapa unsur *blended e-learning* yang berupa *web-based instruction*, audio, video streaming, *synchronous* dan *asynchronous communication* dalam jalur sistem LSM *blended e-learning* dengan pembelajaran langsung (*face-to-face*) disertai juga metode belajar, teori belajar dan aspek pedagogi. “*Blended learning* terdiri dari kata *blended* (kombinasi/campuran) dan *learning* (belajar). Istilah lain yang sering digunakan adalah *hybrid course* (campuran mata kuliah)” (Dwiyogo, 2018, hlm 59).

Menurut Singgih Prihadi (2013, hlm 153), *blended learning* merupakan model dari kolaborasi antara pembelajaran langsung atau tatap muka di kelas dengan pembelajaran *e-learning* atau online, dapat melalui portal LSM, *website*, dan *social network*. Berbeda dengan Ida Safitri et.al. (2012, hlm 9) yang mengatakan *blended learning* merupakan kombinasi atau perpaduan dari pembelajaran tradisional atau tatap muka dan pembelajaran modern berbasis teknologi.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa *blended learning* (pembelajaran bauran) adalah model pembelajaran yang memadukan atau menggabungkan kegiatan belajar tradisional yaitu tatap muka dengan belajar modern secara online melalui *e-learning* disertai unsur pendukung atau media pembelajaran lainnya. Maka bisa disimpulkan bahwa *blended learning* adalah pola pengajaran yang menggabungkan pembelajaran konvensional (*face to face*), online (*e-learning*), dan *social network*.

#### **d. Tujuan Pembelajaran Bauran (*Blended Learning*)**

Tujuan dasar dari model *blended learning* ialah untuk memberikan kesempatan bagi beragam karakteristik peserta didik agar bisa belajar secara mandiri, berkelanjutan, dan juga bisa berkembang sepanjang hayat. Menurut

Husamah (2018, hlm 22) ada beberapa tujuan dari model *blended learning*, ialah sebagai berikut:

- 1) Agar peserta didik dapat berkembang lebih baik di dalam pembelajaran sesuai dengan preferensi dan gaya belajar
- 2) Secara realistis dan praktis memberikan peluang untuk pendidik dan peserta didik agar dapat belajar dengan mandiri, bermanfaat dan selalu berkembang.
- 3) Fleksibilitas jadwal yang meningkat untuk peserta didik melalui penggabungan tatap muka dan pembelajaran online. Kelas tatap muka bias digunakan untuk pengalaman interaktif bagi peserta didik. Sedangkan kelas online diperuntukkan penekanan konten multimedia yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja.

**e. Komponen-Komponen Pembelajaran *Blended Learning***

Menurut Husamah (2014, hlm 37 ) ada tiga komponen pendukung *blended learning* yang harus diperhatikan oleh pendidik, yaitu

- 1) *Face to face* (tatap muka), adalah kegiatan pembelajaran langsung di kelas dengan adanya interaksi antara pendidik dengan peserta didik.
- 2) *E-learning*, adalah pembelajaran yang interaksi belajar antara pendidik dan peserta didik terjadi tidak langsung namun teknologi dan internet.
- 3) *M-learning*, adalah pembelajaran yang interaksi belajarnya berlangsung melalui teknologi pada telepon genggam atau smartphone, atau gadget lainnya.

**f. Karakteristik Pembelajaran *Blended Learning***

Menurut Husamah (2014, hlm 11) terdapat empat karakteristik *blended learning* yaitu sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran yang mengkombinasikan beragam cara penyampaian, model pembelajaran, metode pembelajaran, serta berbagai media pembelajaran berbasis teknologi yang beragam.
- 2) Sebagai sebuah modifikasi pembelajaran konvensional atau tatap muka (*face to face*), belajar mandiri, dan belajar via *online* (*e-learning*) .
- 3) Pembelajaran didukung oleh penggabungan efektif dari cara penyampaian dan mengajar, model pembelajaran, dan metode pembelajaran.

- 4) Pendidik dan orang tua peserta didik memiliki peran yang sama penting, pendidik sebagai fasilitator, dan orang tua sebagai pendukung.

Menurut Sharpen et.al. (2006, hlm 18) terdapat tiga karakteristik umum dari pembelajaran *blended learning*, yaitu sebagai berikut :

- 1) Determinasi komponen pelengkap kegiatan pembelajaran tatap muka dengan teknologi kelas virtual .
- 2) Penerapan pembelajaran yang mengalami transformasi level karena adanya rancangan pembelajaran yang kompleks .
- 3) Pemanfaatan teknologi yang diwajibkan untuk mendukung kegiatan belajar.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik *blended learning* adalah berupa kelas virtual sebagai komponen pelengkap dari pembelajaran tatap muka, transformasi level implementasi pembelajaran, rancangan pembelajaran yang kompleks, dan kewajiban pemanfaatan teknologi untuk mendukung pembelajaran. Namun implementasi suatu model pembelajaran harus didasari oleh teori belajar yang sesuai dan berkaitan dengan tujuan yang dikehendaki.

#### **g. Ragam Implementasi Pembelajaran Bauran (*Blended Learning*)**

Menurut Husamah (2014 , hlm 15), *blended learning* juga mempunyai dua kategori model utama, yaitu :

1. Peningkatan kelas tatap muka (*Face-to-face*).

Model implementasi ini merujuk pada pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk aktivitas tatap muka, memanfaatkan jejaring terikat (*web-dependent*) serta jejaring pelengkap (*web-supplemented*) yang sifatnya tidak mengubah bentuk aktivitas.

2. Pembelajaran gabungan (*hybrid learning*).

Implementasi model ini dilakukan dengan mengurangi intensitas kelas tatap muka, serta memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar lebih secara online.

Menurut Dr. Wasis D Dwiyoogo (2018, hlm 66), *blended learning* dikembangkan menjadi enam jenis *e-learning* yaitu sebagai berikut:

- 1) Model I : Pembelajaran Tatap muka (*face to face*) dengan pertemuan langsung antara pendidik dan peserta didik di kelas.
- 2) Model II : Pembelajaran Belajar mandiri, dilakukan dengan *e-learning* tanpa presentasi dan kehadiran pengajar dan tanpa melakukan komunikasi elektronik.
- 3) Model III : Pembelajaran Tidak sinkron (*asynchronous*), dilakukan dengan *e-learning* namun ada komunikasi elektronik yang dilakukan tidak dalam waktu yang sama melalui website atau email dan peserta didik tidak perlu hadir secara fisik di kelas.
- 4) Model IV : Pembelajaran Sinkron, pembelajaran dilakukan secara *e-learning* dan ada komunikasi elektronik yang sinkron (*synchronous*) atau hadir secara *realtime* dalam waktu yang sama melalui website atau kelas virtual.
- 5) Model V : Pembelajaran Blended/Hybrid-Tidak Sinkron, dilakukan dengan kehadiran pengajar (*face to face*) sesekali dan komunikasi elektronik yang digabungkan atau campuran (*blended/hybrid*) tidak secara sinkron atau *realtime* .
- 6) Model VI : Pembelajaran Blended/Hybrid-Sinkron, dilakukan dengan kehadiran fisik pengajar (*face to face*) secara langsung dan dengan komunikasi elektronik secara maya (*sinkron*).

Model implementasi tersederhana ialah Model ke IV yaitu dengan pemanfaatan sumber-sumber online tanpa mengharuskan peserta didik untuk terhubung dengan internet. Maka pendidik perlu melakukan pembelajaran kelas tatap muka yang mana kegiatan peserta didik akan memanfaatkan sumber belajar yang tersedia di internet seperti video belajar, animasi ,film, game dan lain sebagainya. Model implementasi ke-IV ialah pembelajaran langsung di kelas dengan memanfaatkan teknologi internet secara intensif. Sebagai contoh, untuk bahan diskusi peserta didik dapat *browsing* mencari jawaban diskusi dan mempresentasikannya di depan kelas.

Beberapa cara mengimplementasikan *blended learning* pada tahap permulaan diantaranya:

- 1) Pendidik menerapkan dan mengembangkan teknologi komputer dan informasi dalam materi pembelajarannya. Misalnya pendidik mengunduh video pembelajaran, animasi, dan simulasi yang cocok untuk dimanfaatkan sebagai materi pembelajaran di kelas. Berbagai media ini diintegrasikan dalam pembelajaran.
- 2) Pendidik mengembangkan bahan ajar berbantuan komputer. Bahan ajar ini nanti dapat diakses oleh peserta didik dan dapat diakses di luar jam pelajaran. Bahan ajar akan membantu peserta didik yang mengalami kendala atau masalah dalam pembelajaran tatap muka.
- 3) Pendidik menggunakan email untuk mengembangkan *email group* sebagai sarana diskusi pendidik- peserta didik. Grup email juga dapat digunakan untuk berbagi file sumber belajar, mengumpulkan tugas dan lain sebagainya.
- 4) Pendidik mempelajari *Moodle/Google Classroom/edmodo* dan memanfaatkannya sebagai penunjang pembelajaran tatap muka (*face-to face*). Pendidik memanfaatkan berbagai pilihan menu/fitur yang tersedia untuk meningkatkan kualitas pembelajaran tatap muka (*face-to face*).

Pendidik dan sekolah dapat memilih dan menyesuaikan model *blended learning* serta media pembelajaran mana yang sesuai dengan sarana prasarana yang tersedia, kemampuan pendidik, dan kesiapan peserta didik. Implementasi model *blended learning* yang sesuai akan sangat berguna untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

#### **h. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Blended Learning***

Model pembelajaran *blended learning* mempunyai kemungkinan kelebihan-kelebihan yaitu sebagai berikut:

- 1) Materi belajar dapat dengan leluasa untuk dipelajari karena materi-materi yang tersedia secara online.
- 2) Diskusi antara peserta didik dengan pendidik juga dapat dilakukan diluar jam tatap muka.
- 3) Kegiatan pembelajaran dapat dikontrol serta diadministrasikan oleh pendidik dengan baik di luar jam tatap muka
- 4) Pendidik dapat juga menambahkan materi pengayaan

- 5) Peserta didik dapat juga membaca materi serta mengerjakan pretest atau tugas yang dilakukan sebelum pembelajaran.
- 6) Pendidik dapat membuat tes atau kuis, memberikan *feedback*, dan mengolah hasil tes dengan efektif.
- 7) Peserta didik juga dapat saling berbagi file materi belajar dengan peserta didik lain.

Menurut Nokman Riyanto (2018, hal 107) ada kemungkinan keuntungan-keuntungan digunakannya pembelajaran *blended learning* yaitu sebagai berikut :

- 1) Dapat meningkatkan interaksi belajar di luar sekolah dan kepuasan peserta didik
- 2) Banyak pilihan untuk tambahan variasi kegiatan belajar di kelas, sehingga menambah kapasitas dari apa yang dipelajari, dan menambah peluang untuk mengakses tingkat pembelajaran lebih dalam
- 3) Data atau materi belajar dapat disajikan secara cepat ke peserta didik yang belajarnya menggunakan *e-learning*
- 4) Memberikan peluang lebih untuk peserta didik dalam mempelajari materi yang diinginkan, serta fleksibel dalam waktu untuk belajar.
- 5) Dapat menghemat biaya bagi pendidik, sekolah, dan peserta didik.

#### **i. Sintaks Model *Blended Learning***

Setiap model pembelajaran mempunyai rangkaian prosedur sistematis atau sintaks untuk mengarahkan peserta didik dalam proses perubahan tingkah lalunya. Dalam sintaks, kegiatan belajar mengajar digambarkan dengan fase dalam penerapan model pembelajaran.

Woodall D. & Mcknight, C. dalam Nokman (2018, hlm 108) mengemukakan urutan langkah-langkah pembelajaran atau sintaks dalam model pembelajaran bauran (*blended learning*) terdiri atas 8 langkah yaitu *prepare me, tell me, show me, check me, let me, support me, coach me, dan connect me*. Adapun penjelasan kegiatan dari 8 langkah atau sintaks *blended learning* dapat dijelaskan pada Tabel dibawah ini, yaitu sebagai berikut:

**Tabel 1.1** Sintaks Model Pembelajaran *Blended learning*

<b>No.</b>	<b>Sintaks <i>Blended learning</i></b>	<b>Kegiatan Pembelajaran</b>
1	<i>Prepare me</i> (persiapan)	a) Memperkenalkan tujuan pembelajaran kepada peserta didik, bagaimana belajar melalui program online b) Mempersiapkan portal <i>e-learning</i> c) Membagi peserta didik dalam kelompok yang heterogen
2	<i>Tell me</i> (presentasi)	a) Menjelaskan pola pembelajaran sinkronus dan asinkronus b) Menjelaskan langkah-langkah menggunakan portal <i>e-learning</i> untuk aktivitas pembelajaran online
3	<i>Show me</i> (demonstrasi)	a) Membimbing peserta didik untuk dapat menggunakan portal <i>e-learning</i> yang telah dibuat b) Membimbing peserta didik untuk mengakses materi dalam portal <i>e-learning</i> tersebut
4	<i>Let me</i> (latihan/praktek)	a) Memberikan kesempatan kepada peserta didik mempraktekkan menggunakan portal <i>e-learning</i> pada pembelajaran online b) Membimbing peserta didik mengakses berbagai sumber belajar offline dan online untuk menyajikannya dalam bentuk presentasi di kelas secara <i>face to face</i> (sinkronus)

		c) Membimbing kelompok presentasi melakukan presentasi, kelompok diskusi melakukan diskusi pada sesi tanya-jawab dan mengerjakan LKPD
5	<i>Check me</i> (evaluasi)	a) Menilai hasil ringkasan materi pembelajaran yang dipresentasikan di kelas berdasarkan hasil pencarian dari sumber belajar online maupun offline b) Membimbing peserta didik dalam memperoleh pemahaman yang benar dari materi yang dipresentasikan di kelas <i>face to face</i> (sinkronus)
6	<i>Support me</i> (dukungan/bantuan)	a) Memantau peserta didik dan kelompok diskusi selama proses memahami materi presentasi. b) Mengkoreksi dan membantu kesulitan yang dihadapi oleh peserta didik dan kelompok jika ada terjadi miskonsepsi
7	<i>Coach me</i> (saling melatih)	Melatih peserta didik yang sudah memahami materi pembelajaran untuk mengajari temannya yang berada dalam satu kelompok diskusi (pembelajaran tutor sebaya)
8	<i>Connect me</i> (kolaborasi/bergabung dalam kelompok)	a) Membimbing peserta didik mengerjakan lembar kerja Peserta didik secara berkelompok

		b) Membimbing peserta didik dalam mengerjakan tugas kelompok presentasi
--	--	---

## 2. Hasil Belajar

Berlangsungnya interaksi tenaga pendidik dan peserta didik dalam proses belajar mengajar adalah kegiatan inti dari keseluruhan proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Proses belajar mengajar adalah proses yang terdiri dari kegiatan interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar. “Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Artinya belajar selalu menekankan pada proses sehingga seseorang dapat merasakan adanya perubahan perilaku. Belajar juga berarti tidak hanya dikelas saja melainkan sesuatu yang mengakibatkan perubahan perilaku. Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan” (Slameto, 2010, hlm 2).

Menurut Benjamin Bloom (Sagala, 2012, hlm 33), Kemampuan belajar mencakup keseluruhan tujuan pendidikan yang berupa domain kognitif mencakup kemampuan intelektual terdiri atas enam macam kemampuan yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Aspek kognitif mencakup:

- a) Pengetahuan (*Knowledge*) yaitu kemampuan mengingat pengetahuan yang sudah dipelajari,
- b) Pemahaman (*Comprehension*) yaitu kemampuan menangkap gambaran dari pengertian, menerjemahkan, dan menafsirkan.
- c) Penerapan (*Application*) ialah kemampuan untuk menggunakan pengetahuan yang telah dipelajari ke dalam situasi baru dan nyata,
- d) Analisis (*Analisis*) ialah kemampuan untuk dapat menguraikan atau menjabarkan sesuatu objek pemikiran menjadi komponen-komponen sehingga struktur penyusunnya dapat dimengerti atau dipahami,
- e) Sintesis (*Synthesis*) ialah kemampuan untuk dapat menggabungkan atau memadukan komponen-komponen menjadi satu bentuk yang bermakna.

- f) Penilaian (*Evaluation*) ialah kemampuan untuk dapat memberi apresiasi dan mengkaji nilai objek atau harga sesuatu dengan didasarkan oleh kriteria.

Menurut Crow mengemukakan bahwa “ belajar adalah upaya untuk memperoleh kebiasaan-kebiasaan, pengetahuan, dan sikap-sikap” (Dalam Sagala, 2012, hlm 13). Belajar dapat dinilai berhasil apabila seseorang dapat mengulangi kembali pengetahuan atau materi yang sudah dipelajarinya, tipe belajar seperti ini disebut “*Rote Learning*”. Apabila pengetahuan yang telah dipelajari itu dapat disampaikan dan dikembangkan dalam bahasa sendiri, maka tipe belajar ini disebut “*Over Learning*”. Belajar ialah peristiwa upaya untuk memperoleh pengetahuan, kecakapan, dan nilai-nilai positif melalui interaksi dengan lingkungan belajarnya.

Menurut para pakar pendidikan, proses belajar dapat diartikan sebagai berikut:

- a) Menurut Sudjana, “belajar merupakan proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu dimana kegiatan yang dilakukan oleh dua orang pelaku, yaitu guru dan siswa” (Rusman,dkk 2012, hlm 5).
- b) James O. Whitaker menyebutkan bahwa “belajar adalah proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan dan pengalaman” (Rusman dkk 2013, hlm 8). Maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah sebuah perubahan yang diharapkan serta direncanakan dengan sadar melalui suatu proses kegiatan yang disusun agar memperoleh perubahan perilaku ke arah positif.
- c) “ Belajar adalah suatu kegiatan yang melibatkan individu secara keseluruhan, baik fisik maupun psikis, untuk mencapai suatu tujuan” (Darsono, 2000, hlm 32).
- d) “Belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya” (Sardiman, 1988, hlm 22).

Proses belajar itu sendiri mengandung artian yaitu ada deretan kegiatan mengajar dan belajar, yang mana pihak yang mengajar adalah pendidik atau guru dan yang belajar adalah peserta didik atau siswa yang berpedoman pada proses penyampaian bahan atau materi yang bertujuan untuk pengembangan pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (metakognitif) peserta didik sebagai

target pembelajaran. Dalam proses belajar akan melibatkan berbagai komponen lainnya, seperti media belajar, kurikulum, serta fasilitas pembelajaran.

(Darsono, 201, hlm 24-25) secara umum menjelaskan pengertian pembelajaran sebagai “suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa sehingga tingkah laku siswa berubah kearah yang lebih baik”. Menurut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2012 menyatakan bahwa “pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”.

Berdasarkan sejumlah gagasan pengertian pembelajaran di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses atau kegiatan yang mana pendidik memberikan pelajaran kepada peserta didik yang menerima materi belajar. Proses pembelajaran ialah mengkomunikasikan atau mendistribusikan pesan dari pemilik atau sumber pesan dengan melalui media tertentu ke penerima atau penangkap pesan. Materi yang dikomunikasikan berupa isi didikan serta yang berasal dari kurikulum.

Sama halnya dengan inti pokok pembelajaran yaitu proses pembelajaran aktif antara pendidik dengan peserta didik. Pembelajaran menekankan pada keaktifan pendidik dan peserta didik sebagai subjek pembelajaran. Maka jika pembelajaran hanya ada keaktifan guru sedangkan siswa cenderung pasif, maka pada dasarnya kegiatan itu hanya disebut sebagai mengajar. Sama halnya bila pembelajaran hanya siswa yang aktif tanpa melibatkan keaktifan guru dalam mengelolanya agar lebih terarah, maka hanya disebut belajar. Hal ini memperlihatkan bahwa pembelajaran yang baik menuntut keaktifan pendidik dan peserta didik. Hasil belajar ialah tingkat teratas dari proses pembelajaran, yang mana hasil belajar ialah bukti yang diperoleh dari kegiatan atau proses belajar. Pendidik bertujuan agar dapat mendidik, mengajar, serta mentransformasikan ilmu dan pengetahuannya ke pada peserta didik melalui proses belajar mengajar. Dengan harapan peserta didik bisa mendapatkan hasil pemahaman dari proses belajar tersebut.

Hasil belajar adalah tujuan terakhir dari dilaksanakannya kegiatan pembelajaran di sekolah. Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui proses belajar sistematis yang mengarah pada perubahan yang positif. Akhir dari proses belajar ialah perolehan suatu nilai hasil belajar peserta didik. Hasil belajar peserta didik di

kelas dikumpulkan ke dalam himpunan hasil belajar kelas. Semua hasil belajar tersebut adalah sebagai hasil dari suatu proses interaksi tindak belajar dan mengajar. Dari sisi pendidik, tindak mengajar di tutup dengan proses evaluasi akhir hasil belajar, sedangkan dari sisi peserta didik, hasil belajar ialah berakhirnya rangkaian atau penggalan dan puncak proses belajar (Dimiyati dan Mudjiono, 2013, hlm 3).

Hasil belajar adalah bentukan dari kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mendapat pengalaman belajar. Dalam teori belajar kognitif, seseorang hanya dapat dikatakan belajar jika telah memahami keseluruhan masalah secara mendalam (*insightful*). “ Hasil belajar peserta didik adalah perubahan tingkah laku dari tahu menjadi tidak tahu. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotor “(Sudjana, 2014, hlm 3). Belajar dilakukan guna memunculkan perubahan perilaku pada individu yang belajar. Perubahan perilaku adalah sebagai merupakan perolehan (*outcome*) yang menjadi hasil belajar. “Hasil belajar merupakan perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya” (Purwanto, 2012, hlm 45). Aspek perubahan tersebut mengacu pada taksonomi tujuan pengajaran yang dikembangkan oleh Bloom, Simson dan Harrow mencakup aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik.

Dalam sistem Pendidikan Nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom ( Dimiyati dan Mudjiono, 2009, hlm 298) yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni:

- 1) Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi dan mencipta
- 2) Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi
- 3) Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik yakni, gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan-keterampilan. Gagne mengemukakan bahwa “Hasil belajar dapat berupa Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis, Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang., Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri., Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud *otomatisme* gerak jasmani, dan sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.” (Suprijono, 2011, hlm 5-7).

Jadi, hasil belajar merupakan nilai-nilai atas perbuatan, sikap, dan keterampilan peserta didik sebagai interpretasi dari ketercapaian dari proses pembelajaran. Dengan hasil belajar maka akan diketahui sejauh mana pencapaian peserta didik dari pengalaman proses pembelajarannya yang ditinjau dari tiga aspek yakni kognitif, afektif dan psikomotorik.

Menurut Syamsuduha. St dan Muh. Rapi (2012, hlm 21) faktor – faktor yang mempengaruhi hasil belajar di tinjau dari berbagai aspek sebagai berikut :

- a) Faktor internal ialah yang timbul dari dalam diri pendidik dan peserta didik. Yang termasuk kedalam faktor internal adalah seperti: segi fisiologi (jasmani), dan segi psikologis (rohani).
- b) Faktor Eksternal : ialah Lingkungan sosial dan non-sosial . Lingkungan sosial misalnya : keluarga, sekolah, masyarakat, dan kelompok, Sedangkan lingkungan non-sosial misalnya : sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga peserta didik dan letaknya, serta alat-alat belajar.

Untuk mengetahui nilai hasil belajar peserta didik dapat dilakukan dengan menyelenggarakan tes dan pengukuran. Tes dan pengukuran membutuhkan alat pengumpul data yang disebut sebagai instrumen penilaian hasil belajar. Menurut (Wahidmurni, dkk. 2012, hlm 28), instrumen belajar dibagi menjadi dua jenis besar , yaitu tes dan non tes. “Hasil belajar yang didapatkan bisa diukur melalui kemajuan yang diperoleh peserta didik setelah belajar dengan sungguh-sungguh. Hasil belajar menampakkan terjadinya perubahan tingkah laku pada diri peserta didik yang dapat diobservasi dan dinilai melalui perubahan sikap dan keterampilan. Perubahan

tersebut bisa menandakan terjadinya peningkatan serta pengembangan menjadi lebih baik jika dibandingkan dengan keadaan sebelumnya” (Hamalik, 2012, hlm 155).

Berdasarkan dari beberapa konsep di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian hasil belajar ialah perubahan perilaku kearah positif serta peningkatan kemampuan yang dimiliki peserta didik dari interaksi belajar dan mengajar yang berupa hasil belajar intelektual, aspek kognitif, sikap (afektif), keterampilan (metakognitif), dan hasil belajar motorik. Perubahan tersebut dapat makna oleh adanya peningkatan serta pengembangan menjadi lebih baik jika dibandingkan dengan keadaan sebelumnya

### 3. **Motivasi Belajar**

Kata motif memiliki arti yaitu dorongan atau tenaga bagi seseorang untuk melakukan sesuatu. Motivasi dapat dimaknai juga sebagai faktor penggerak agar menjadi aktif. Aktif pada kondisi tertentu, terutama jika kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan begitu mendesak (Sardiman, 2009, hlm 73). Mc. Donald menyebutkan bahwa “motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “feeling” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan” (Sardiman A.M , 2009, hlm 73). “Motivasi merupakan daya penggerak atau pendorong untuk melakukan sesuatu pekerjaan yang bisa berasal dari dalam diri maupun dari luar” (Dalyono, 2009, hlm 57). Menurut Eko Putro Widoyoko (2012, hlm 234) motivasi ialah situasi yang muncul dalam diri seseorang yang disebabkan karena interaksi antara motif tertentu dengan peristiwa-peristiwa yang diamati oleh seseorang, sehingga mendorong adanya perilaku menjadi sebuah tindakan nyata. “Motivasi belajar merupakan daya penggerak psikis dari dalam diri seseorang untuk dapat melakukan kegiatan belajar dan menambah keterampilan, pengalaman” (Martinis Yamin, 2007, hlm 219).

Berdasarkan dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah suatu dorongan atau tenaga dari dalam diri peserta didik maupun dari luar yang dapat menimbulkan reaksi suatu perubahan perilaku pada peserta didik tersebut sebagai bentuk pengalaman dari peserta didik itu sendiri setelah melakukan interaksi dengan lingkungan serta agar bisa mencapai tujuan yang ingin dicapai. Motivasi yang dapat pengaruh pada perilaku belajar siswa ialah

motivasi yang mendorong untuk meningkatnya semangat serta ketekunan dalam belajar. Motivasi belajar sangat penting karena dapat semangat, gairah dan rasa senang untuk belajar sehingga peserta didik yang memiliki motivasi tinggi, memiliki energi yang banyak untuk belajar sehingga akhirnya bisa mendapatkan prestasi yang lebih tinggi. “Komponen utama dalam motivasi terbagi atas tiga, yaitu kebutuhan, dorongan dan tujuan. Kebutuhan terjadi apabila individu merasa tidak ada keseimbangan antara apa yang ia miliki dengan apa yang ia harapkan. Dorongan merupakan kekuatan mental untuk melakukan kegiatan dalam rangka memenuhi harapan sedangkan tujuan merupakan hal yang ingin dicapai oleh seorang individu” ( Dimiyati dan Mudjiono, 2009, hlm 80-81).

McClelland mengemukakan empat model motivasi (Eko Putro Widoyoko, 2012, hlm 234), yaitu sebagai berikut :

- 1) *The survival motive model*, ialah dorongan untuk mempertahankan kelangsungan hidup. Motif ini berupa kebutuhan biologis, misalnya makan dan minum.
- 2) *The stimulus intensity model* , ialah dorongan yang timbul karena adanya stimulus atau rangsangan yang kuat)
- 3) *The stimulus pattern model* , ialah dorongan yang timbul bila rangsangan tidak sesuai dengan harapan individu,
- 4) *The affective arousal model*, ialah dorongan akibat dari rangsangan oleh situasi yang dihadapi seseorang yang dihubungkan dengan keadaan sikap/afeksi atau muncul karena adanya perubahan sikap.

Hasil belajar barangkali dapat lebih optimal apabila ditimbulkan motivasi. Sardiman (2009, hlm 85) menyebutkan tiga fungsi motivasi, yaitu:

- 1) Mendorong manusia untuk bergerak melakukan suatu kegiatan.
- 2) Penentu arah dari kegiatan atau tujuan yang ingin dicapai
- 3) Memilah-milah kegiatan apa saja yang sesuai dan serasi jika dilakukan yang untuk mencapai tujuan.

Selanjutnya Abu Ahmadi dan Ahmad Rohani (1991, hlm 17) juga menyebutkan bahwa fungsi adanya motivasi dalam kegiatan belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Sebagai aktivator semangat dan minat pada peserta didik untuk belajar

- 2) Sebagai pengendali pusat perhatian dari peserta didik atas tugas-tugas tertentu yang berkaitan dengan tujuan belajar.
- 3) Sebagai pemuas kebutuhan peserta didik akan hasil belajar jangka pendek.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar untuk mendorong peserta didik bersemangat untuk belajar, menggerakkan potensi belajar dalam diri peserta didik, dan mengarahkan kegiatan-kegiatan peserta didik dalam belajar. Secara umum motivasi bertujuan secara sadar membangkitkan seseorang timbul rasa keinginan dan daya untuk melakukan sesuatu agar memperoleh hasil dan mencapai tujuan yang dikehendaki. Bagi seorang pendidik tujuan motivasi adalah untuk membangkitkan atau membangun minat para peserta didik agar muncul rasa keinginan dan hasrat untuk dapat meningkatkan prestasi dalam belajar sehingga dapat tercapai tujuan pendidikan sesuai dengan yang ditetapkan dalam kurikulum sekolah (Purwanto, 2007, hlm 73).

Menurut Sardiman (2009, hlm 86) macam atau jenis motivasi dapat dilihat dari berbagai sudut pandang. Dengan demikian, motivasi atau motif-motif yang aktif sangat bervariasi.

- 1) Motivasi jika dilihat dari dasar pembentukannya, yaitu :

- Motif-motif bawaan

Motif bawaan adalah motif yang dibawa sejak lahir, jadi motivasi itu sudah dahulu ada tanpa dipelajari.

- Motif-motif yang dipelajari

motif-motif ini dapat muncul karena jika sudah dipelajari. Motif-motif ini sering kali disebut dengan motif yang penanda secara sosial sebab manusia adalah makhluk sosial yang hidup dengan bersama manusia lain, sehingga motivasi itu pada akhirnya terbentuk.

Di samping itu Frandsen dalam Sardiman (2009, hlm 87), juga menambahkan jenis-jenis motif berikut ini:

- *Cognitive motives.*

Motif ini mengarah pada gejala intrinsik yang menyangkut kepuasan individual. Jenis motif seperti ini bersifat sangat primer dalam kegiatan belajar di sekolah, terutama yang berkaitan dengan pengembangan intelektual.

- *Self-expression.*

Ungkapan diri adalah bagian dari perilaku yang ada pada manusia yang ingin dilihat atau dianggap ada. Ungkapan diri seseorang dapat memunculkan suatu tindakan yang dinilai inovasi, kreativitas, dan imajinasi.

- *Self-enhancement.*

Keinginan akan kemajuan diri sudah ada didalam diri seseorang. Keinginan akan maju ini menimbulkan kompetisi antar peserta didik di dalam pembelajaran.

2) Woodworth dan Marquis dalam Sardiman (2009, hlm 88) mengelompokkan motivasi menjadi beberapa jenis, yaitu sebagai berikut:

- Motif oleh kebutuhan organis, seperti: kebutuhan untuk minum, makan, bernafas, dan lain-lain.
- Motif-motif bersifat darurat, seperti : adanya dorongan usaha untuk menyelamatkan diri, bertahan hidup, dll.
- Motif-motif objektif, seperti : kebutuhan untuk melakukan eksplorasi, memanipulasi, serta menaruh minat.

3) Motivasi jasmaniah dan rohaniah

Motivasi jasmaniah yang berkaitan dengan dorongan pada unsur jasmani seperti misalnya: refleks, insting otomatis, nafsu. Sedangkan yang termasuk motivasi rohaniah adalah dorongan pada unsur rohani seperti kepercayaan dan kemauan (Sardiman, 2009, hlm 88-89).

4) Motivasi intrinsik dan ekstrinsik.

Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif karena adanya dorongan oleh rangsangan dari dalam individu itu sendiri sehingga tidak perlu adanya dirangsang dari luar, seperti semangat untuk belajar. Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif disebabkan oleh karena adanya perangsang dari luar. Sebagai contoh seseorang mau belajar dikarenakan akan ada ujian agar bisa mendapatkan hasil ujian yang baik (Sardiman, 2009, hlm 89-91).

Dalam Eko Putro Widoyoko (2012, hlm 235), McClelland mengidentifikasi ciri-ciri individu yang mempunyai motivasi tinggi dalam dirinya, yakni sebagai berikut:

- 1) Dapat menunjukkan aktivitas fisiologis yang tinggi.
- 2) Memiliki sikap kewaspadaan yang tinggi
- 3) Memiliki tujuan yang jelas akan suatu keberhasilan dan peningkatan prestasi kerja.
- 4) Bertanggung jawab penuh atas kinerjanya.
- 5) Menginginkan balasan seperti penghargaan yang bukan insentif atas peningkatan kinerjanya.
- 6) Cenderung berinovasi, kreatif, dan efisien untuk keberhasilan peningkatan kinerjanya.

Ada beberapa bentuk motivasi yang dapat diaplikasikan dalam rangka mengarahkan belajar peserta didik di kelas, sebagai berikut (Sardiman, 2009, hlm 92-95):

- 1) Memberi Nilai atau angka

Nilai adalah simbol dari hasil aktivitas belajar peserta didik untuk memberikan motivasi kepada peserta didik lainnya.

- 2) Hadiah

Hadiah adalah sebuah pemberian untuk orang lain sebagai penghargaan atau kenang-kenangan. Dalam kegiatan pembelajaran, hadiah diberikan untuk peserta didik yang berprestasi. Hadiah juga bisa dijadikan sebagai motivator bagi peserta didik lain.

- 3) Persaingan atau kompetisi

Persaingan atau kompetisi ini dapat dimanfaatkan sebagai alat motivasi untuk memacu peserta didik agar mereka lebih bergairah dalam kompetisi dengan peserta didik lain untuk menguasai materi pelajaran yang diberikan.

- 4) *Ego-Involvement*

Kesadaran peserta didik akan pentingnya kewajiban atau tugas dan menyelesaikannya untuk mempertahankan reputasi.

- 5) Hukuman

Pemberian hukuman merupakan motivator yang dapat digunakan dengan bijak dalam pembelajaran, bukan karena dendam. Hukuman dapat mendidik dan memperbaiki sikap dan perbuatan peserta didik yang salah atau melanggar agar hal tersebut tidak diulangi.

6) **Hasrat untuk belajar**

Hasrat untuk belajar ialah tanda-tanda atau sinyal psikis yang berhubungan erat dengan kebutuhan peserta didik untuk mengetahui sesuatu dari objek dengan belajar.

7) **Minat**

Minat sangat erat hubungannya dengan motivasi. Maka apabila dalam diri peserta didik terdapat minat akan suatu hal, sehingga hal ini dapat menumbuhkan motivasi yang cukup tinggi.

8) **Tujuan yang diakui**

Deretan tujuan yang diakui ialah alat motivasi yang sangat penting, sebab akan menimbulkan kemauan, keinginan, serta semangat untuk menggapai tujuan tersebut. Sehingga pendidik perlu menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik.

## **G. Metode Penelitian**

### **1. Jenis dan Pendekatan Penelitian**

Metode penelitian merupakan syarat mutlak di dalam suatu penelitian ilmiah.. Dalam memilih metode penelitian harus efektif, dapat mengarah pada tujuan serta dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah. Jenis metode penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah metode studi literatur. Metode studi literatur yaitu metode penelitian yang dilakukan dengan cara menelaah dan mengulas buku, dokumen, atau sumber tertulis lainnya yang relevan dengan subjek penelitian. “Dokumentasi berasal dari kata dokumen yang artinya barang-barang tertulis” (Arikunto, 2010, hlm. 201). Kemudian Sukardi (2004, hlm. 34) menjelaskan mengenai jenis-jenis dokumen atau sumber literatur diantaranya seperti : jurnal, laporan hasil penelitian, majalah ilmiah, surat kabar, buku-buku yang relevan, hasil seminar, artikel riset ilmiah yang belum dipublikasi, surat-surat keputusan dan sebagainya.

Adapun pendekatan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif, dimana data dikumpulkan dan dinyatakan dalam bentuk angka-angka dari sumber data literatur yang menyatakan hasil dari penelitian dan menjawab pertanyaan dari hipotesis. Maka dari itu, penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data dari buku-buku, dokumen tertulis nasional dan internasional ( seperti artikel, jurnal, dan

laporan hasil penelitian ) yang berkaitan dengan hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik dalam penerapan model pembelajaran *bauran (blended learning)*.

## **2. Sumber Data**

Data yang digunakan dalam penelitian studi literatur ini ialah data sekunder. “Sumber data sekunder adalah sumber data penelitian yang diperoleh secara tidak langsung melalui media perantara (diperoleh dan dicatat oleh pihak lain)” (Marzuki, 1991, hlm 55). Data sekunder dalam penelitian ini bersumber dari literatur maupun referensi-referensi jurnal penelitian yang ada mengenai penerapan model pembelajaran bauran (*blended learning*) terhadap hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik. Semua data tersebut diharapkan mampu memberikan deskripsi hasil analisis yaitu peningkatan hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik.

## **3. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah teknik studi dokumentasi dengan menghimpun dokumen dari sumber literatur diantaranya adalah buku, artikel jurnal ilmiah, laporan hasil penelitian mengenai penerapan model pembelajaran bauran (*blended learning*) terhadap hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik. Data kuantitatif hasil belajar dan motivasi belajar dalam penelitian penerapan pembelajaran bauran (*blended learning*) pada artikel jurnal yang telah dikumpulkan.

Adapun langkah-langkah dalam pengumpulan data yaitu :

- a) *Editing*, adalah mengecek ulang data yang telah dikumpulkan terutama dari sisi kelengkapan, makna yang jelas, dan kesesuaian terhadap kajian penelitian.
- b) *Organizing*, adalah mengelola data yang telah diperoleh dengan kerangka yang telah dibuat;
- c) *Finding*, adalah melakukan analisis lanjutan terhadap data-data dan mengkaitkannya dengan teori-teori sehingga mengarah ke kesimpulan dari permasalahan penelitian.

## **4. Analisis Data Induktif**

Penelitian ini menggunakan metode analisis data secara induktif yaitu dengan menggunakan data sebagai pijakan awal dalam melakukan penelitian. Analisis

induktif digunakan untuk menentukan suatu kesimpulan dari pengertian yang bersifat khusus menjadi pengertian yang bersifat umum dan abstrak. Burhan Bungin (2008 , hlm 28) menyebutkan data adalah segala-galanya untuk memulai sebuah penelitian dengan analisis induktif. Data yang dianalisis oleh peneliti akan digunakan hasilnya sebagai bukti untuk memperkuat teori-teori yang berkaitan dengan subjek penelitian yang telah dikumpulkan.

## **H. Sistematika Pembahasan**

Adapun sistematika pembahasan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

### **BAB I. PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang latar belakang penelitian, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi variabel, landasan teori, metode dan pendekatan penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, dan sistematika pembahasan.

### **BAB II. MODEL *BLENDED LEARNING* DAN HASIL BELAJAR *BLENDED LEARNING***

Bab ini berisi kajian mengenai konsep model pembelajaran bauran (*blended learning*) yaitu berupa analisis literatur teori-teori *blended learning*, implementasi *blended learning*, serta penyajian/interpretasi analisis data dengan pembahasan dari variabel terikat 1 yaitu hasil belajar peserta didik dari artikel jurnal penelitian nasional dan internasional.

### **BAB III. MOTIVASI BELAJAR *BLENDED LEARNING***

Bab ini berisi penyajian data dan analisis atau pembahasan data variabel terikat 2 yaitu motivasi belajar peserta didik dari artikel jurnal penelitian nasional dan internasional.

### **BAB IV. RANCANGAN MODEL *BLENDED LEARNING***

Bab ini berisi uraian hubungan antara *blended learning* dengan hasil belajar dan motivasi belajar, rancangan model *blended learning* berdasarkan hasil studi literatur teori dan implementasi model *blended learning* yang telah dilakukan oleh peneliti, serta kemampuan atau persyaratan yang dibutuhkan oleh pendidik sebelum menerapkan *blended learning*.

## BAB V. PENUTUP

Bab terakhir ini berisi kesimpulan hasil penelitian, saran, serta rekomendasi. Kesimpulan berupa ringkasan hasil penelitian dari uraian data-data penelitian. Saran dan rekomendasi dilihat dari hasil penelitian berupa langkah-langkah yang sebaiknya dilakukan oleh pihak-pihak berkaitan dengan hasil penelitian ini.