

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran adalah unsur yang memberi kontribusi serta signifikan untuk mewujudkan proses perkembangan sumber daya manusia agar lebih berkualitas. Terdapat suatu definisi yang menyatakan tentang belajar “belajar merupakan pengalaman terencana yang akan membawa perubahan tingkah laku, pendidikan disekolah memiliki tujuan untuk mengubah peserta didik agar mempunyai keterampilan, pengetahuan, serta sikap pelajar dalam bentuk perubahan perilaku, hasil belajar peserta didik agar peserta didik dapat berperan aktif pada proses pembelajaran (Gintings, 2007, hlm. 34). Dalam kuantitatif bisa dikatakan pendidikan di Indonesia sudah mengalami kemajuan. Sehingga indikator pencapaian bisa dibuktikan dalam kemahiran baca dan tulis masyarakat yang sudah mencapai 67,24%.². Peristiwa ini sebagai hasil terhadap acara penggabungan pendidikan, terutama melalui IMPRES SD serta dibangun dengan rezim Orde Baru. Akan tetapi keberhasilan segi kualitatif pendidikan di Indonesia belum berhasil membangun karakter bangsa yang begitu kreatif, cerdas serta unggul, banyak lulusan insitus pendidikan formal, baik sekolah tingkat menengah ataupun perguruan tinggi, yang belum mampu mengembangkan produktivitas untuk kehidupan mereka. Lulusan sekolah menengah susah untuk bekerja di bidang formal akibat tidak tercukupi keahlian mereka, sedangkan lulusan sekolah atas yang bukan kejuruan (SMK) mendapati problem serupa menurut (Budiningsih, 2005, hlm. 114).

Rendahnya hasil belajar peserta didik Indonesia pada dunia Sains tampak pada hasil peninjauan TIMSS pada tahun 2007 serta PISA tahun 2006. Dalam survei TIMSS tahun 2007, Indonesia berada di peringkat 35 pada 46 negara peserta, dalam PISA (*Programme for International Student Assessment*) pada tahun 2006, prestasi di bidang IPA Indonesia berada di peringkat 54 dari 57 negara (Satria, 2009, hlm. 242). Hasil belajar merupakan transformasi sehingga membawa dampak terhadap manusia berubah pada sikap serta tingkah lakunya. Dari segi perubahan itu mengarah terhadap taksonomi tujuan pengajaran yang di kembangkan oleh Simpson, Bloom, serta Horrow, merangkap bagian kognitif (penerapan, sintesi,

pengetahuan, analisis, pemahaman, afektif, psikomotorik serta evaluasi). Hasil belajar adalah hasil atau tidaknya pengajar dalam memberikan membelajarkan kepada peserta didik terkait pada proses yang akan dilakukan peserta didik dalam belajar. Hasil belajar bisa berupa nilai, keterampilan, serta sikap selepas peserta didik sudah menjalani proses belajar. Bilamana telah timbul perubahan tingkah laku dalam diri seseorang, maka dari itu seseorang telah dikatakan berhasil dalam proses belajar, (Purwanto, 2006, hlm. 102).

Rencana mendukung siswa dalam meningkatkan hasil belajar, pada proses belajar harus dilakukan usaha supaya bisa inovatif, inspiratif, interaktif, memotivasi siswa agar lebih aktif, menyenangkan, serta menantang. Dalam Proses pembelajaran pula harusnya memberikan giliran yang memadai untuk gagasan, kemandirian siswa sesuai dalam bakat, minat, kreativitas, perubahan fisik serta psikologis siswa. Agar kegiatan tersebut bisa terlaksanakan dengan efisien, model pembelajaran serta media dibutuhkan untuk perlengkapan pada proses pembelajaran. Melainkan harus ada kemauan dari diri peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar, memiliki kemandirian tinggi, dalam meningkatkan hasil belajar harus diusahakan dengan baik, dalam pelaksanaannya proses belajar harus sesuai standar, pada karakteristik belajar harus memiliki sifat kolaboratif, efektif, konseptual, dan saintifik (Perbawaningsih, 2005, hlm. 312).

Harding, Kaczynski, serta Wood (Aprina, 2009, hlm. 5) menyatakan Model *blended learning* adalah pembelajaran yang memadukan pembelajaran tatap muka (*face to face*) serta pembelajaran jarak jauh sehingga menggunakan sumber belajar *online*, sehingga penggunaan model *blended learning*, pada proses belajar bisa menghubungkan dari bermacam-macam sumber dengan cara maya serta fisik. Model pembelajaran yang diperluas dengan cara memanfaatkan teknologi informasi merupakan model *blended learning*, ialah suatu metode belajar yang memadukan kelebihan pembelajaran yang dilakukan dengan cara tatap muka (*face to face*) serta maya/*online*. Perihal tujuan dikembangkan *blended learning* adalah menghubungkan ciri yang terbaik terhadap pembelajaran di kelas (tatap muka/ *face to face*) serta ciri yang terbaik pembelajaran *online* dalam memajukan pembelajaran dengan cara mandiri agar peserta didik aktif (Husamah, 2014, hlm. 78-79).

Model *Blended Learning* bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik. Menurut (Rovai dan Jordan ,2004, hlm. 4) yang menyatakan “Model pembelajaran *Blended Learning* memberi dampak baik dan relevan dalam hasil belajar siswa. *Blended Learning* diharapkan bakal membimbing peserta didik agar memikat minat belajar peserta didik supaya bisa meningkatkan hasil belajar speserta didik sebagaimana yang dikatakan (Dwiyogo, 2011, hlm. 11) mengatakan bahwa hasil penelitiannya pada jurnal bahwa metode *Blended Learning* mempunyai kemampuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa serta menurunkan kualitas sekolah dibanding dalam pembelajaran yang sepenuhnya menggunakan pembelajaran *online*.

Model *blended learning* menggabungkan beragam metode serta rencana pengajaran dengan memanfaatkan teknologi virtual. Pada model *blended learning* bisa menerapkan cara efektif dalam menepatkan kondisi yang tersepakati seluruh pihak. Model *blended learning* merupakan pembelajaran berjalan yang berguna sehingga materi pembelajaran disiapkan, serta mempersiapkan sedemikian rupa sehingga peserta didik lebih gampang mencernanya. Pada model ini bisa dilaksanakan tidak terus menerus saat proses pembelajaran tatap muka saja, melainkan pada proses aktifitas diluar tatap muka, baik dilingkungan sekolah, di rumah, atau di tempat lain yang terdapat akses internetnya (Dobrzanski & Brom, 2008, hlm. 248). Memakai pembelajaran melalui model *blended learning* bisa menyediakan waktu pembelajaran peserta didik. Keadaan ini mengizinkan peserta didik bisa mengulang kembali materi pembelajaran yang sudah di sampaikan. Peserta didik bisa menambah pemahaman materi pembelajaran dengan cara mengulang kembali materi belajar, melatih soal baik secara mandiri atau dengan kelompok. Sedangkan, *blended learning* juga dapat mempercepat serta mempermudah cara komunikasi non-stop antar pengajar dengan peserta didik (Eklund, Kay, dan Lynch, 2003; Harry, 2007, hlm. 243).

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan diatas, maka Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Analisis Model Pembelajaran *Blended Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”. Dengan harap model pembelajaran *blended learning* bisa meningkatkan hasil belajar siswa serta menjadikan peserta didik yang mandiri sehingga mampu memecahkan masalah.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan maka peneliti merumuskan rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Analisis model pembelajaran *blended learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa”. Dari rumusan masalah diatas, telah diuraikan menjadi pertanyaan penelitian sebagai berikut

1. Apa definisi model pembelajaran *blended learning*?
2. Bagaimana implementasi model pembelajaran *blended learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa?
3. Apa kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *blended learning*?

C. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut?

- 1) Untuk mengetahui hasil kajian analisis definisi model pembelajaran *blended learning*
- 2) Untuk mengetahui hasil kajian analisis implementasi model pembelajaran *blended learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa
- 3) Untuk mengetahui hasil kajian analisis kekurangan dan kelebihan model pembelajaran *blended learning*,

2. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai, maka peneliti berharap hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang berkepentingan Adapun manfaat yang diharapkan adalah

a) Manfaat Teoritis

Manfaat dari penelitian ini adalah untuk menganalisis dan memberikan gambaran terhadap model pembelajaran *blended learning*, serta diharapkan dapat dijadikan sebagai usaha untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa agar penelitian ini kualitas pembelajarannya lebih baik lagi.

b) Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberi manfaat secara praktis kepada semua pihak yang terkait dalam penelitian ini, diantaranya:

- 1) Untuk bahan referensi dalam mengembangkan ilmu pengetahuan tentang meningkatkan hasil belajar melalui model pembelajaran *blended learning* di SMA.
- 2) Model pembelajaran *blended learning* dapat dijadikan alternatif pada pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar.
- 3) Model pembelajaran *blended learning* diharapkan bisa memberi pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.
- 4) Penelitian ini diharapkan bisa menjadi salah satu bahan referensi dalam bidang pendidikan bagi mahasiswa atau mahasiswi yang terkhusus membahas mengenai hasil belajar peserta didik melalui model pembelajaran *blended learning*.
- 5) Penelitian ini secara pribadi menjadi salah satu bentuk implementasi dari ilmu pengetahuan yang diperoleh penulis selama mengikuti program perkuliahan sarjana di Universitas Pasundan (UNPAS) Bandung.

c) Manfaat dari Segi dan Aksi Sosial

Diharapkan lebih mudah memahami materi pelajaran yang menggunakan model *blended learning* dan dapat menjadi pengetahuan mengenai strategi pembelajaran bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk meneliti

D. Definisi Variabel

Variabel pada penelitian merupakan: 1) Model pembelajaran *blended learning* sebagai variabel independen (variabel x) dan hasil belajar peserta didik sebagai variabel dependen (variabel y). Dalam definisi operasional ini variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian, yaitu:

1. Model Pembelajaran *Blended Learning*

Blended Learning merupakan pola belajar yang dicampurkan antara pembelajaran di kelas dengan *online learning*, dikombinasikan dengan menggunakan jaringan internet yang didalamnya terdapat pembelajaran berbasis web. Peserta didik dituntut mesti belajar mandiri serta bertanggung jawab dalam pembelajaran serta siswa harus berperan aktif pada pembelajaran baik didalam maupun diluar kelas.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah bentuk perubahan manusia pada sikap serta tingkah laku pada penelitian ini adalah berupa keterampilan dan sikap perubahan tingkah laku selama proses pembelajaran. Hasil belajar pada penelitian ini adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik dari berbagai aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Setelah siswa mengalami pembelajaran *blended learning*, serta memberikan gambaran kepada siswa bahwa hasil belajar yang telah diperoleh bisa diukur melalui kemajuan yang diperoleh peserta didik selama proses pembelajaran dengan sungguh-sungguh.

E. Landasan Teori

1. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual untuk mengorganisasi pengetahuan belajar yang akan mencapai tujuan belajar, serta berguna sebagai pedoman untuk para perencana pembelajaran serta pengajar dalam merancang kegiatan belajar mengajar (Trinato, 2011, hlm.145). Menurut (Cunningham, 1982, hlm.5) mengatakan bahwa merencanakan model pembelajaran untuk menyeleksi serta menggabungkan pengetahuan, imajinasi, asumsi, serta fakta, agar keadaan yang akan muncul dengan tujuan memvisualisasi serta memformulasi hasil yang diharapkan, urutan aktivitas yang diperlukan, serta perilaku pada batas yang mampu diterima serta yang akan digunakan dalam kehidupan, baik untuk dirinya ataupun untuk kepentingan orang banyak.

Model pembelajaran merupakan hubungan dengan kesenjangan antara apa yang ada sekarang (*what is*) dan bagaimana seharusnya (*what should be*) yang bertalian dengan kepentingan, prioritas, alokasi sumber, penentuan tujuan, dan program, Bagaimana sebaiknya agar mengacu pada masa yang akan datang. Model merupakan cara ataupun beraturan secara sistematis. Pembelajaran merupakan pengendalian lingkungan yang terdapat proses interaksi dalam memperoleh sesuatu, model pembelajaran merupakan pendekatan spesifik dalam mendidik (Eggen dan Kauchak, 2012, hlm. 7).

Pendapat diatas bisa disimpulkan adalah merencanakan model pembelajaran bahwa sebuah upaya mengganti aktifitas pembelajaran agar pembelajaran berjalan dengan memikirkan kondisi pembelajaran dengan bantuan metode tertentu untuk

menghasilkan output belajar yang efisien, efektif, serta mempunyai daya pikat agar mendalami apa yang sudah dipelajari.

a) Ciri-ciri Model Pembelajaran

- 1) Model pembelajaran mempunyai acuan berdasarkan teori pembelajaran.
- 2) Model pembelajaran wajib mempunyai tujuan yang harus tercapai.
- 3) Model pembelajaran bisa dibuat acuan dalam melakukan perbaikan pada aktifitas belajar mengajar.
- 4) Model pembelajaran mempunyai susunan langkah yang menjadikan pedoman bagi pengajar yaitu reaksi, prinsip sistem sosial, serta sistem pendukung.
- 5) Model pembelajaran bisa di jadikan pedoman dalam pembuatan rencana yang dimanfaatkan pada aktifitas belajar mengajar.

2. Pengertian *Blended Learning*

Menurut (Clark dan Mayer, 2008, hlm. 10) mengatakan *elearning* merupakan pembelajaran yang disajikan dalam layanan komputer. Huruf “ E ” pada *E-learning* berarti materi akan disampaikan berupa digital maka bisa di simpan pada perangkat elektronik. *E-learning* memberikan ilustrasi serta teknologi informasi dan komunikasi, dalam internet, pembelajaran dapat lebih luas serta fleksibel, terjadi dimana saja, serta kepada siapa saja dilokasi mana saja (distributed), berbasis komunitas. Menurut (Castle and McGuire, 2010, hlm. 36), *e-learning* bisa meningkatkan pengalaman belajar sebab peserta didik bisa belajar dimanapun serta pada kondisi apapun selama dirinya terhubung dalam internet tanpa harus mengikuti pembelajaran tatap muka (*face to face learning*). *Blended learning* merupakan salah satu pendekatan yang fleksibel dapat membuat program yang mendukung campuran dari berbagai waktu serta tempat untuk pembelajaran berlangsung.

Rovai dan Jordan (2004, hlm. 3) model *Blended Learning* pada dasarnya adalah penggabungan kelebihan pembelajaran yang dilakukan dalam tatap muka serta cara virtual (*Elearning*). Pembelajaran *online* ataupun *elearning* pada *Blended Learning* sebagai pembelajaran ruang kelas tradisional serta memakai model tatap muka. Melalui model *Blended Learning* proses belajar akan lebih efektif karena proses belajar mengajar yang biasa dilakukan (conventional) akan di bantu pada

pembelajaran dengan cara *elearning* serta infrastruktur teknologi informasi bisa dilakukan kapanpun. *Blended Learning* berasal dari bahasa Inggris, yang terdiri dari dua suku kata *Blended* dan *Learning*. Yang berarti *Blended* campuran ataupun kombinasi yang baik. *Blended Learning* pada dasarnya suatu gabungan keunggulan pembelajaran yang dilaksanakan dengan cara tatap muka ataupun dengan cara virtual. Semler mengatakan : “*Blended learning* mengkombinasi aspek yang baik dari pembelajaran *online*, kegiatan tatap muka terstruktur, serta praktek dunia nyata. Sistem pembelajaran *online*, latihan di kelas, serta pengalaman (*on the job*) sehingga memberi pengalaman berharga bagi diri mereka. *Blended Learning* menggunakan pendekatan yang memberdayakan berbagai sumber informasi yang lainnya. *Blended learning* adalah campuran antar *online* serta pertemuan tatap muka (*Face to face meeting*) pada suatu kegiatan pembelajaran yang terintegrasi (Husamah, 2014, hlm.16).

Blended learning dapat digunakan sebagai metode yang mengkombinasi antar pertemuan tatap muka yang berada diruang kelas tradisional serta pengajaran *online* agar mendapat objektivitas pembelajaran. *Blended learning* merupakan suatu pendekatan yang mengintegrasikan *face to face teaching* serta aktivitas instruksional berbantuan komputer pada sebuah lingkungan pedagogic (Akkoyunlu dan Soylu, 2006, hlm. 3). Makna asli paling umum *Blended learning* mengacu pada pembelajaran yang mengombinasi ataupun mencampurkan antara pembelajaran tatap muka (*face to face*) serta pembelajaran berbasis komputer (*online* serta *offline*), (Dwiyogo tahun 2011, hlm. 17). *Blended learning* merupakan kombinasi antar teknologi multimedia, Video Streaming, CD ROM, *E-mail*, kelas virtual, *Voice mail*, *teleconference*, animasi teks *online* serta video streaming. Seluruh ini merupakan kombinasi antara bentuk tradisional pelatihan dikelas serta pelatihan satu persatu. *Blended learning* merupakan salah satu solusi sangat tepat dalam proses pembelajaran yang sinkron tidak hanya pada kebutuhan pembelajaran namun juga pada gaya belajar siswa (Husamah, 2014, hlm.19).

Blended Learning adalah model pembelajaran yang mencampurkan antar pembelajaran *face to face* serta *online*. Prinsip model pembelajaran *blended learning* merupakan mengoptimalkan pengintegrasian komunikasi lisan yang ada pada pembelajaran tatap muka dengan komunikasi tertulis pada pembelajaran

online. Penerapan model ini mampu meningkatkan kualitas belajar, sehingga berhasil menjadi trend serta banyak digunakan di perguruan tinggi terkemuka di dunia (Garrison dan Vaughan, 2008, hlm. 3). “*Blended Learning* sebagai program pembelajaran dimana lebih dari satu wujud pengiriman yang dipakai dengan tujuan mengoptimalkan hasil belajar serta biaya pelaksanaan pembelajaran. *Blended learning* yaitu menggabungkan berbagai kegiatan seperti pertemuan tatap muka, modul belajar berbasis Internet, dan komunitas belajar virtual (Link, & Wagner, 2009, hlm. 316).

Blended learning adalah kombinasi dari teknologi CD ROM, Multimedia, kelas virtual, video streaming, *voic mail*, *email*, animasi teks *online*, telepon *conference*, serta animasi teks *online*. Semua ini dipadukan dalam bentuk tradisional pelatihan dikelas. *Blended learning* sebagai solusi yang sangat tepat bagi proses pembelajaran yang sesuai tidak hanya dengan kebutuhan pembelajaran akan tetapi juga cara pembelajar, (Thorne, 2003, hlm. 16). *Blended learning* adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan antar pembelajaran tradisional tatap muka maupun pembelajaran jarak jauh yang menggunakan sumber belajar *online* serta beragam pilihan komunikasi sehingga mampu di gunakan oleh guru maupun peserta didik. Pelaksanaan pendekatan ini mengharuskan menggunakan sumber belajar *online*, terutama yang berbasis web, tanpa harus meninggalkan aktivitas tatap muka. Dalam pelaksanaan *blended learning* pembelajaran ini berjalan lebih baik karena keranekaragaman sumber belajar yang mungkin di peroleh menurut (Harding, Kaczynski dan Wood, 2005, hlm. 58).

a) Karakteristik *Blended Learning*

Ada tiga pengertian *Blended learning* yang di kemukakan oleh (Graham, Allen, Ure (dalam Bonk dan Graham, 2006, hlm. 4) sebagai berikut :

- 1) Penggabungan antar strategi pembelajaran
- 2) Penggabungan antar metode pembelajaran
- 3) Penggabungan antar *online learning* dan pembelajaran tatap muka.

b) Kelebihan *Blended Learning*

Beberapa kelebihan penggunaan model pembelajaran *Blended Learning* menurut (Suryani dan Ningsih 2013, hlm. 3) yaitu :

1. Siswa bisa mengakses materi pelajaran yang sudah ada pada pembelajaran *online*.
2. Siswa memiliki kesempatan dalam berdiskusi dengan gurunya ataupun dengan siswa lainnya diluar jam tatap muka
3. Aktivitas belajar dilaksanakan siswa diluar kelas tatap muka, sehingga bisa dikontrol guru.
4. Guru mampu memperluas materi belajar dari fasilitas internet.
5. Guru bisa meminta peserta didik membaca terlebih dahulu dan mengerjakan tugas sebelum pembelajaran dimulai.
6. Guru bisa menangani quiz, mempersiapkan umpan balik agar lebih efektif.
7. Peserta didik bisa berbagi files dengan peserta didik lainnya.

c) Kekurangan *Blended Learning*

Sementara itu kekurangan *blended learning* menurut (Hande, 2014, hlm. 3-4) adalah:

1. Tidak seluruh daerah ditemukan server internet yang baik. Hingga jaringan internet sangat buruk serta lambat yang mempengaruhi siswa untuk membuat tugas *online*.
2. Batasan waktu dalam pengumpulan tugas *online*, tidak jarang membuat siswa stres.
3. Masih banyak konstruksi komputer yang kurang bisa mengakses *Blended Learning* Sistem.
4. Metode pembelajaran *online* mungkin tidak tersedia untuk semua siswa jika sedang berada diluar daerah sekolah.

d) Tujuan *Blended Learning*

Menurut (Pradnyana, 2013, hlm. 6) mengatakan tujuan pembelajaran *blended learning* adalah :

1. Mengakomodasi siswa agar berkembang baik dalam proses belajar, sesuai pada gaya belajar serta preferensi pada pembelajaran.

2. Menyediakan peluang lebih praktis agar guru serta siswa dalam pembelajaran dengan cara mandiri, berguna, serta terus tumbuh lebih baik.
3. Pengembangan jadwal fleksibilitas untuk siswa, dalam memadukan aspek terbaik, *face to face* serta pengarahannya *online*.
4. Kelas tatap muka bisa dipakai dengan melibatkan peserta didik pada pengetahuan interaktif. Sementara porsi *online* memberi siswa dalam konten multimedia yang luas pengetahuannya, serta dimana saja selama siswa mempunyai jaringan Internet yang baik.
5. Mengatasi masalah belajar, dibutuhkan dengan diselesaikan melewati pemakaian metode pembelajaran yang beragam.

3. Langkah-Langkah *Blended Learning*

Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Blended Learning* Alessi & Trollip (Suryani, 2013, hlm. 4) mengatakan 4 langkah yang bisa dilakukan dosen pada penerapan model pembelajaran *blended learning* adalah sebagai berikut :

- a) Mempersiapkan informasi, guru menyediakan materi belajar yang diintegrasikan dalam internet sebelum pembelajaran tatap muka dilaksanakan.
- b) Membina siswa, materi pembelajaran yang telah ada di *e-learning* bisa dibahas dalam forum diskusi kelas *online* ataupun pertemuan tatap muka
- c) Memberikan Latihan dapat diberikan pada pertemuan tatap muka untuk membuat lebih jelas materi yang sudah dipelajari, sehingga bisa juga didiskusikan baik dalam pertemuan dengan cara *face to face* atau pada *online*.
- d) Melakukan penilaian umpan balik dalam proses belajar, penilaian bisa dilakukan dalam pertemuan *face to face* dapat berupa quiz, serta diskusi bisa dilakukan dalam kelas *online*.

4. Komponen *Blended Learning*

a) *E-Learning*

Menurut (Feasey, 2001, hlm. 74) mengatakan *elearning* adalah aktifitas belajar yang menggunakan jaringan Internet, LAN, WAN menjadi metode penyajian yang didukung berbagai bentuk layanan pembelajar lain. Menurut (Koran, 2002, hlm.

146) mendefinisikan *elearning* merupakan pengajaran serta pembelajaran yang memanfaatkan rangkaian elektronik menyampaikan isi pembelajaran, bimbingan serta interaksi. Menurut (Karmaga, 2002, hlm. 146) mengatakan *elearning*

merupakan aktivitas belajar yang di lakukan melalui perangkat elektronik yang menghubungkan internet dalam mendapatkan materi pembelajaran yang sesuai pada kebutuhan.

Berdasarkan beberapa definisi *elearning*, bisa di simpulkan *elearning* merupakan aktivitas pembelajar yang melibatkan penggunaan fasilitas internet serta peralatan elektronik dalam keterampilan siswa, meningkatkan pengetahuan, serta mempermudah proses belajar.

b) Pembelajaran Tatap Muka

Husamah (2014, hlm. 111-112) mengatakan, pembelajaran *face to face* merupakan aktivitas belajar yang berbentuk interaksi langsung antar peserta didik serta pendidik. Metode pembelajaran adalah tehnik melaksanakan pembelajaran yang di laksanakan dalam tercapainya suatu tujuan belajar. Pembelajaran *face to face* di gunakan dalam menyempurnakan pembelajaran yang berkaitan dengan beberapa kelemahan pada implementasi pembelajaran berbasis teknologi. Metode pembelajaran tatap muka yang biasanya digunakan sebagai berikut :

1) Metode Ceramah

Metode sederhana ini di lakukan oleh guru dalam menyampaikan materi didepan kelas dalam cara berbicara langsung dengan siswa ataupun dengan bantuan media lainnya.

2) Metode Tanya Jawab

Metode Tanyajawab adalah salah satu cara penyampaian melalui bentuk pertanyaan yang perlu di jawab siswa. Sementara, guru bisa memberi kesempatan kepada siswa dalam menjawab pertanyaan siswa lain.

3) Metode Diskusi

Bertujuan untuk memecahkan serta menemukan solusi masalah yang di temukan dalam mempelajari materi pembelajaran.

4) Metode Demonstrasi

Digunakan untuk memperlihatkan proses ataupun cara kerja sesuatu yang berhubungan dengan materi belajar yang di ajarkan.

5. Hasil Belajar

a) Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan pola-pola perbuatan, nilai, pengertian, sikap-sikap, apresiasi serta keterampilan yang menjadi objek penilaian kelas berupa kemampuan baru yang di peroleh peserta didik setelah mereka mengikuti proses belajar mengajar tentang mata pelajaran tertentu, dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan mengacu pada klasifikasi hasil belajar dari Bloom yang secara garis besar yaitu aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor (Supratiknya, 2012, hlm. 5).

Menurut Purwanto (2011, hlm. 23) “Hasil belajar merupakan tercapainya tujuan pendidikan pada peserta didik yang mengikuti proses belajar mengajar, hasil belajar juga bisa di artikan perubahan yang diakibatkan manusia berubah dalam sikap serta tingkah lakunya”. Hasil belajar merupakan realisasi ataupun pemekaran dari kecakapan potensi maupun kapasitas yang di miliki seseorang. hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki setelah seseorang menempuh pengalaman belajarnya (Purwanto, 2011, hlm. 54).

b) Tujuan Hasil Belajar

Tujuan pembelajaran didefinisikan dalam bentuk kompetensi yang diharapkan dimiliki peserta didik setelah melalui proses pembelajaran. Kompetensi di definisikan menjadi keterampilan, penguasaan pengetahuan, nilai serta sikap, yang di operasionalkan pada kehidupan sehari-hari (Mulyasa, 2007, hlm. 117). Berdasarkan pengertian tersebut, bisa menyatakan bahwa hasil belajar hendaknya adalah perubahan kemampuan yang teramat baik kemampuan berupa pengetahuan, keterampilan, sikap, maupun nilai yang berubah sesuai dengan perkembangan zaman serta ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu, penilaian hasil belajar peserta didikpun hendaknya mengalami perubahan cara, baik cara asesmennya maupun cara penilaiannya.

Selama ini, cara asesmen dan penilaian hasil belajar lebih banyak dikembangkan berdasarkan gagasan penilaian hasil belajar yang dikemukakan oleh (Dimiyati & Mudjiono, 2002, hlm. 27) “Dunia pendidikan di kenal dengan Taksonomi Bloom. Hasil belajar diklasifikasikan menjadi tiga domein (ranah), adalah: domein afektif, psikomotor, serta kognitif,. Ketiga domein tersebut

dijabarkan secara lebih rinci menjadi bagian-bagian yang dijadikan acuan pengembangan instrumen penilaian hasil belajar. Domein kognitif meliputi hasil berpikir yang digradasi mulai dari memahami, menganalisa, mengingat, menerapkan, mengevaluasi, serta mensintesis. Domein afektif terdiri dari jawaban, penerimaan, reaksi, ataupun penilaian, organisasi, serta internalisasi. Domein psikomotor terdiri dari gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan ataupun ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, gerakan ekspresif, serta interpretatif Jenis Hasil Belajar”.

(1) Ranah Kognitif

Hasil belajar kognitif merupakan perubahan tingkah laku yang terjadi dalam kawasan kognisi, hasil belajar kognitif tidak merupakan kemampuan tunggal melainkan kemampuan yang menimbulkan perubahan tingkah laku dalam domain kognitif yang terdiri dari beberapa jenjang. Tujuan ranah kognitif merupakan untuk mendapatkan informasi yang akurat mengenai tingkat pencapaian tujuan instruksional oleh peserta didik pada ranah kognitif khususnya pada tingkat hapalan, penerapan, analisis, sintesis, pemahaman, serta evaluasi. Manfaat pengukuran ranah kognitif untuk memperbaiki mutu ataupun meningkatkan prestasi peserta didik dalam ranah kognitif khususnya pada tingkat hapalan, penerapan, pemahaman, analisis, sintesa serta evaluasi. (Purwanto, 2010, hlm. 50).

(2) Ranah Afektif

Menurut (David R. Krathwohl, 2001, hlm. 247), merupakan ranah yang berhubungan pada tingkah laku serta nilai. Sebagian pakar mengatakan tingkah laku seseorang bisa di ramalkan perubahannya apabila seseorang sudah mempunyai penguasaan kognitif tinggi. Tujuan pengukuran ranah afektif selain untuk mendapat informasi yang akurat mengenai tingkat pencapaian tujuan instruksional oleh peserta didik dengan ranah afektif khususnya dengan tingkat partisipasi, penilaian, penerimaan, organisasi serta internalisasi bisa mampu mengarahkan siswa agar senang membaca buku, bekerja sama, menempatkan peserta didik pada situasi belajar mengajar dengan tepat, sesuai pada tingkat pencapaian, kemampuan dan karakteristik peserta didik.

(3) Ranah Psikomotor

Ranah psikomotor merupakan ranah yang berhubungan pada kapasitas ataupun kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Tujuan pengukuran ranah psikomotor melainkan untuk perbaikan pencapaian tujuan instruksional oleh peserta didik dalam ranah psikomotor umumnya pada artikulasi, manipulasi presisi, tingkat imitasi, serta naturalisasi, bisa mampu meningkatkan kemampuan gerak dasar, gerak reflex, gerak terampil, keterampilan perseptual, keterampilan fisik, serta komunikasi non diskusif peserta didik. Beberapa manfaat dari ranah psikomotor merupakan untuk perbaikan ketercapaian tujuan instruksional oleh peserta didik dalam ranah psikomotor khususnya pada manipulas, artikulasi, tingkat imitasi, presi, serta naturalisasi bisa juga meningkatkan kemampuan gerak terampil, gerak dasar, gerak refleks, keterampilan perseptual, keterampilan fisik, serta komunikasi non-diskusif peserta didik (Singer, 1972, hlm. 248).

1. Faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar

Menurut (Suryabrata, 2004, hlm. 142-143), faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar digolongkan menjadi 3, merupakan :

- a. Faktor dari dalam adalah faktor yang bisa mempengaruhi belajar yang berasal dari peserta didik yang sedang belajar.
- b. Minat seseorang adalah ketertarikan individu pada sesuatu. Minat belajar siswa yang tinggi mengakibatkan belajar peserta didik lebih cepat serta mudah.
- c. Motivasi belajar antar peserta didik dengan peserta didik lain tidak sama. Motivasi belajar di pengaruhi dengan beberapa faktor, yaitu: kondisi siswa, kemampuan belajar siswa, cita-cita siswa, unsur dinamis dalam belajar kondisi lingkungan, serta usaha guru membelajarkan peserta didik.

Faktor dari luar adalah faktor yang berasal dari luar peserta didik yang berpengaruh dalam proses maupun hasil belajar. Diantaranya yaitu, lingkungan sosial. Yang di maksud dengan lingkungan sosial disini adalah manusia ataupun sesama manusia, baik manusia itu hadir atau tidak langsung hadir. Kehadiran orang lain pada waktu sedang belajar, sering mengganggu kegiatan belajar. Salah satu dari lingkungan sosial tersebut merupakan lingkungan peserta didik di sekolah yang

terdiri dari teman lain dikelas, guru, kepala sekolah, teman sebaya, dan karyawan lain bisa juga berpengaruh dalam proses serta hasil belajar seseorang.

Faktor instrumen merupakan faktor-faktor yang berkaitan dengan perlengkapan pembelajaran seperti sarana, prasarana (media belajar), struktur program, kurikulum, dan guru sebagai perencana pembelajaran. Dalam menggunakan perlengkapan pembelajaran harus direncanakan oleh guru sesuai dengan hasil yang di harapkan.

F. Metode Penelitian

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang di lakukan pada penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan data di peroleh dari berbagai sumber dengan menggunakan Teknik pengumpulan data yang bermacam macam serta di lakukan terus menerus sampai data jenuh (Sugiyono,2017, hlm. 243). Variabel bebas merupakan variabel telah dibuat bebas, dalam penelitian ini variabel bebas yang dipilih yaitu penggunaan model *blended learning*, variabel terikatnya merupakan variabel yang muncul atas adanya variabel bebas, variabel terikatnya yang digunakan dalam penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar.

Jenis pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi dokumentasi. Menurut Rully & Poppy (2017, hlm. 139) studi dokumentasi diartikan sebagai upaya untuk memperoleh data dan informasi berupa catatan tertulis/gambar yang tersimpan berkaitan dengan masalah yang diteliti. Dokumen merupakan fakta dan data tersimpan dalam berbagai bahan yang berbentuk dokumentasi. Sebagian besar data yang tersedia adalah berbentuk surat-surat, laporan, peraturan, catatan harian, biografi, symbol, artefak, foto, sketsa dan data lainnya yang tersimpan. Dokumen tak terbatas pada ruang dan waktu sehingga memberi peluang kepada peneliti untuk mengetahui hal-hal yang pernah terjadi untuk penguat data observasi dan wawancara dalam memeriksa keabsahan data, membuat interpretasi dalam penarikan kesimpulan.

2. Sumber Data

Sumber data pada penelitian ini bersifat kepustakaan atau berasal dari berbagai literatur, diantaranya buku, jurnal, surat kabar, dokumen pribadi dan lain sebagainya. Sumber data dalam penelitian ini adalah sumber sekunder.

a) Sumber Sekunder

Sumber sekunder merupakan sumber data tambahan yang menurut peneliti menunjang data pokok yaitu, buku ataupun artikel berperan sebagai pendukung buku ataupun artikel primer untuk menguatkan konsep yang ada di dalam buku ataupun artikel tersebut (Rully & Poppy, 2017, hlm. 141)

3. Teknik Pengumpulan Data

a) Editing

Pada pengumpulan data editing merupakan proses dimana peneliti melakukan klarifikasi, memberikan penjelasan mengenai data yang sudah terkumpul atau teknis pada saat peneliti melakukan analisis data. Kegiatan pengeditan akan kebenaran dan ketetapan data. Pada tahap editing ini peneliti akan melakukan pemeriksaan kembali terhadap sumber data yang telah diperoleh sebelumnya, yaitu berupa artikel-artikel dari berbagai jurnal, baik jurnal nasional maupun jurnal internasional.

b) Organizing

Organizing dalam penelitian ini pada dasarnya proses penyusunan yang sesuai dengan sasaran yang akan dianalisis, serta sumber daya yang dimiliki. Tahap organizing peneliti akan mengorganisir atau melakukan pengelompokan terhadap sumber data yang telah diperoleh sebelumnya, yaitu berupa artikel-artikel dari berbagai jurnal, lalu akan dikelompokkan menjadi sumber data primer atau sumber data sekunder, selain itu peneliti akan mengelompokkan sumber data sesuai variabel penelitian yang saling berkaitan dan sesuai dengan permasalahan yang ada dalam penelitian dan mana saja yang layak atau yang tidak layak untuk dijadikan sumber data penelitian.

4. Analisis Data

Analisis data pada penelitian kualitatif dilakukana mulai dari sebelum masuk lapang, selama dilapang, serta setelah selesai dilapang. “Analisis telah mulai sejak merumuskan dan menjelaskan masalah, sebelum terjun kelapangan, dan berlangsung terus sampai penulisan hasil penelitian. Untuk meningkatkan pemahaman tersebut analisis perlu di lanjutkan dengan berupaya untuk mencari makna (Sugiyono, 2017, hlm. 245).

a) Teknik Deduktif

Teknik Deduktif merupakan suatu pendekatan berdasarkan aturan yang di sepakati. Deduktif merupakan cara berfikir yang bertolak dari pernyataan yang bersifat umum menarik kesimpulan yang bersifat khusus. Pendekatan deduktif sebagai suatu cara mengajar yang dikembangkan berdasarkan penalaran deduktif, jadi pendekatan deduktif adalah pendekatan yang dimulai dari definisi kemudian diikuti dengan contoh-contoh (Busrah, 2012, hlm 5).

Pendapat diatas, bisa di ambil kesimpulan bahwa pendekatan deduktif adalah cara berfikir dari hal yang bersifat umum yaitu pemberian penjelasan tentang pembelajaran, rumus ataupun teorema ke hal-hal yang bersifat khusus yaitu berupa penerapan rumus ataupun teorema tersebut, berupa contoh contoh.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika skripsi merupakan bagian yang memuat sistematika penulisan skripsi, yang didalamnya terdapat isi atau kandungan setiap babnya, urutan penulisan, serta hubungan antara setiap bab dengan sub bab lainnya, dalam membentuk sebuah kerangka skripsi. Untuk mendapatkan gambaran yang jelas agar tidak keliru mengenai pokok penulisan skripsi dan memudahkan pembaca dalam membaca skripsi ini, maka penulis Menyusun sistematika ini sebagai berikut.

1. Bab I Pendahuluan

Pada Bab I Merupakan bagian awal dari skripsi yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi variabel, landasan teori atau telaah pustaka, metode penelitian, dan sistematika pembahasan.

2. Bab II Kajian Masalah I

Pada Bab II merupakan ulasan mengenai kajian untuk masalah 1 yang didalamnya terdapat temuan penelitian berdasarkan studi kepustakaan tentang masalah 1 yaitu berupa pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang dirumuskan.

3. Bab III Kajian Masalah II

Pada Bab III merupakan ulasan mengenai kajian untuk masalah 2 yang didalamnya terdapat temuan penelitian berdasarkan studi kepustakaan tentang

masalah 2 yaitu berupa pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang dirumuskan.

4. Bab IV Kajian Masalah III

Pada Bab V merupakan ulasan mengenai kajian untuk masalah 3 yang didalamnya terdapat temuan penelitian berdasarkan studi kepustakaan tentang masalah 3 yaitu berupa pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang dirumuskan.

5. Bab V Simpulan dan Saran

Berisi simpulan dan hasil penelitian yang telah dilakukan , serta pemberian saran untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan dari penelitian yang telah dilakukan sebagai pemaknaan terhadap hasil analisis peneliti.