

BAB II KAJIAN TEORI

A. Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTMT)

1. Pengertian Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTMT)

Pembelajaran tatap muka terbatas (PTMT) merupakan sebuah proses pembelajaran yang dilakukan secara langsung *face to face* antara peserta didik dengan tenaga pendidik/guru di sekolah secara terbatas. Dampak yang dirasakan yaitu sekolah-sekolah dilakukan penutupan demi memutuskan rantai *cluster* penyebaran baru covid-19, digantikan dengan pembelajaran jarak jauh (Syah, 2020). Namun seiring dengan berjalannya waktu pembelajaran jarak jauh dirasakan kurang begitu efektif kepada peserta didik dan pada akhirnya pemerintah memberikan keputusan untuk membuka pembelajaran kembali di sekolah dengan syarat protokol kesehatan yang ketat dan juga dilakukan secara terbatas, hal tersebut tertuang dalam surat keputusan (SKB) 4 Menteri yaitu Menteri Kesehatan, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama dan Menteri Dalam Negeri, Nomor 737 tahun 2020.

Batasan-batasan tersebut seperti pada jumlah peserta didik yang dapat mengikuti pembelajaran, tenaga pendidik yang bertugas di sekolah dan juga lama jam pembelajaran itu diberlakukan di sekolah. Pada proses pelaksanaan pembelajaran PTMT tentu pelaksanaannya tidak akan semudah pelaksanaan pembelajaran tatap muka seperti umumnya, harus adanya yang dipertimbangkan dari aspek kesehatan peserta didik dan tenaga pendidik serta sarana prasarana dalam mendukung sebuah proses pembelajaran agar berjalan sesuai dengan tujuan/capaian pembelajaran yang diinginkan. Satuan pendidikan tentunya dapat melakukan sebuah *prepare* dalam beberapa alternatif pembelajaran tatap muka, yang mana akan terbentuk sebuah bentuk pembelajaran secara tatap muka yang sesuai dengan kondisi lingkungan sekolah dan tentunya juga dengan tetap menerapkan protokol kesehatan yang ketat di dalam lingkungan sekolah baik itu peserta didik ataupun para tenaga pendidik/guru (Fitriansyah, 2021).

2. Kebijakan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTMT)

Kebijakan pembelajaran tatap muka secara terbatas tertuang dalam Keputusan Empat Menteri tentang pedoman pelaksanaan pembelajaran selama pandemi Covid-19, pembelajaran tatap muka terbatas (PTMT) merupakan kebijakan yang akan diterapkan di satuan pendidikan. Pelaksanaannya melalui 2 (dua) tahap, dengan masa transisi yang berlangsung selama 2 (dua) bulan sejak dimulainya pembelajaran tatap muka di satuan pendidikan. Pembelajaran tatap muka bertransisi ke fase normal baru. Menurut peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, perencanaan pembelajaran tatap muka harus mempertimbangkan beberapa faktor, antara lain:

- 1) Melakukan vaksinasi kepada seluruh staf sekolah dan guru/tenaga pendidik;
- 2) Memperkuat daya tahan tubuh peserta didik, guru, dan tentunya staf yang ada di sekolah;
- 3) Mengoptimalkan sarana dan prasarana penerapan pembelajaran yang mengikuti protokol kesehatan.

Namun, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah mempublikasikan dan merilis pedoman penyelenggaraan pembelajaran di masa pandemi covid-19 sebelum penerapan pembelajaran tatap muka terbatas (PTMT) (Kemendikbud, 2020).

B. Strategi Pembelajaran Luring

1. Pengertian Pembelajaran Luring

Pembelajaran tatap muka, juga dikenal sebagai pembelajaran luring, adalah konsep pembelajaran yang mengambil bentuk model pembelajaran konvensional dan mengumpulkan guru dan peserta didik dalam satu ruang untuk belajar (Gintings, 2008). Istilah "pembelajaran luring" mengacu pada jenis pendidikan yang tidak memiliki akses ke internet atau jaringan intranet. Berikut ini adalah fase-fase pembelajaran tatap muka tradisional:

- a. fase pengantar, di mana guru memperkenalkan lingkungan belajar dan tujuan ke kelas;
- b. Tahap pengembangan merupakan bagian dari pelaksanaan proses belajar mengajar dimana materi disampaikan secara verbal dan dibantu dengan pemanfaatan media;
- c. Fase evaluasi, di mana guru dapat memperoleh wawasan dari mereka dengan menarik kesimpulan atau ringkasan dari materi pelajaran, mempresentasikannya, dan menyimpulkan dengan mengucapkan terima kasih atas komitmen mereka untuk belajar.

Dengan berdasarkan penjelasan diatas tersebut kegiatan pembelajaran guru dan peserta didik tatap muka dalam ruang dimana interaksi langsung terjadi di dalam kelas, menunjukkan, berdasarkan uraian proses pada fase-fase pembelajaran di atas, karena pembelajaran tatap muka merupakan suatu proses yang direncanakan secara aktif di dalam kelas atau di tempat tertentu. Ketika seorang guru berfungsi sebagai sumber pengetahuan dan informasi untuk menyebarkan materi pelajaran untuk mencapai tujuan atau keberhasilan yang diinginkan, ini adalah aspek yang sangat signifikan dari peran mereka dalam pendidikan..

Berdasarkan pengertian yang diberikan di atas, dapat diketahui bahwa pembelajaran tatap muka adalah suatu proses pembelajaran yang direncanakan yang berlangsung di suatu lokasi tertentu dan melibatkan kegiatan pembelajaran pendidik dan peserta didik secara tatap muka sehingga terjadi interaksi yang bersifat umum dalam pembelajaran di kelas. Fungsi guru dalam pembelajaran sangat penting ketika instruktur berfungsi sebagai sumber pengetahuan dan memberikan informasi melalui penyampaian materi pelajaran.

2. Kebijakan Pembelajaran Luring

Strategi pembelajaran dalam hal ini adalah rencana tindakan (rangkaiian kegiatan) yang memanfaatkan sejumlah bahan dan metode pembelajaran yang berbeda untuk mencapai tujuan tertentu, khususnya tujuan pembelajaran. (Majid, 2013, hlm. 8). Ciri-ciri pembelajaran langsung adalah sebagai berikut:

- a. Adanya tujuan pembelajaran
Pembelajaran secara tatap muka langsung yang mana pada dasarnya lebih menekankan tujuan pembelajaran yang harus berorientasi kepada peserta didik, mengandung uraian yang jelas tentang situasi penilaian dan memuat tingkat ketercapaian kinerja yang diharapkan.
- b. Struktur umum dan kemajuan kegiatan pembelajaran sangat penting.
Pembelajaran dengan bentuk ceramah, praktik secara langsung atau kerja secara berkelompok adalah contoh pembelajaran secara langsung. Dengan bantuan pembelajaran langsung ini, peserta didik dan guru dapat memberikan pembelajaran yang langsung ditransformasikan.

3. Kelebihan Dan Kekurangan Strategi Luring

Strategi tatap muka merupakan strategi pembelajaran yang banyak sekali digunakan dari seluruh strategi pembelajaran yang lainnya, namun justru hal itu menjadi cara yang banyak digunakan di lingkup pendidikan kita. Menurut Answan Zain (2013, hlm. 97), menyatakan kelebihan metode pembelajaran secara luring yaitu :

- a. Guru mudah menguasai kelas
- b. Mudah mengorganisasikan tempat duduk/kelas
- c. Dapat diikuti oleh sejumlah siswa yang besar
- d. Mudah mempersiapkan dan melaksanakannya
- e. Guru mudah menerangkan pelajaran dengan baik

Tentunya tuntutan terhadap guru relatif lebih rendah, dengan mempersilahkan guru untuk “hanya” berkonsentrasi pada apa yang menjadi penyajian materi yang disampaikan sesuai dengan capaian pembelajaran yang dituju oleh tenaga pendidik/guru. Adapun kekurangan dari kebijakan pembelajaran luring yaitu sebagai berikut :

- a. Kurangnya kemandirian dalam belajar
Pada proses pembelajaran secara luring peserta didik akan selalu bergantung kepada pendidik dalam hal berkaitan mengenai materi

pembelajaran dan terkait dengan pola pembelajaran yang menjadi tidak mandiri.

b. Kurang fleksibel

Beda dengan pembelajaran daring umumnya bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja tanpa terhambat batasan waktu ataupun aturan jam pembelajaran yang diberlakukan di sekolah, hal ini menjadi penghambat untuk tenaga pendidik memberikan sebuah materi pembelajaran apabila sedang ada hal yang berhalangan untuk hadir dalam pembelajaran disekolah.

c. Kegiatan ekstrakurikuler

Kegiatan ekstra peserta didik juga dapat berdampak kurang baik akan sangat mendistorsi peserta didik tentunya pada pembelajaran luring akan banyak sekali peserta didik yang mengikuti kegiatan ekstra didalam sekolah hal itu bagus untuk menambah *softskill* namun hal itu akan menjadi hambatan apabila peserta didik tidak bisa membagi waktu kesemibangan antara pembelajaran dan ekstrakurikuler.

4. Manfaat Pembelajaran Luring

Adapun beberapa manfaat pembelajaran secara luring antara lain adalah sebagai berikut :

a. Manfaat bagi tenaga pendidik

Bisa berinteraksi secara langsung serta berkomunikasi tanpa ada batasan baik itu dalam penyampaian materi ataupun hal pembelajaran dan bisa memberikan pemaparan materi maksimal kepada peserta didik dengan mengetahui capaian kompetensi yang dimiliki oleh setiap murid yang berada dikelas secara langsung

b. Manfaat bagi peserta didik

Manfaat yang didapat oleh peserta didik adalah bagaimana interaksi dalam pembelajaran lebih mudah dan pemaparan materi secara langsung bisa menjadikan sebuah interaksi komunikasi dalam pembelajaran baik itu materi yang diajarkan oleh tenaga pendidik ataupun capaian peserta didik yang didapat dari materi pembelajaran yang diajarkan.

- c. Manfaat bagi sekolah Tentunya sekolah bisa lebih melihat potensi, prestasi, dan capaian peserta didik secara langsung bagaimana sebuah sistem pembelajaran secara luring itu berjalan yang akan menghidupkan kelas dalam, situasi belajar disekolah yang kondusif.

C. Pembelajaran Daring

1. Pengertian Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring pada dasarnya memaksimalkan pemanfaatan dari sapek kemajuan teknologi didalam ruang lingkup pembelajaran dikelas dengan sederhana secara online/daring dan tentunya menggunakan konekis internet agar berjalan secara maksimal (Mustofa dkk, 2019). Sedangkan Bilfaqih & Qomarudin (2015, hlm. menjelaskan gagasan bahwa "belajar dalam jaringan" mengacu pada program implementasi kelas yang menggunakan internet untuk menjangkau audiens target yang cukup besar dan tersebar luas. Jelas dari beberapa sudut pandang profesional yang disebutkan di atas bahwa dalam pembelajaran daring, itu lebih memanfaatkan aspek kemajuan teknologi, aplikasi serta koneksi internet sebagai media penunjang pembelajaran dengan mencakup kelompok belajar yang masif dan luas agar tercapainya sebuah tujuan belajar secara fleksibel baik bagi tenaga pendidik ataupun bagi peserta didik kapanpun dimanapun.

2. Kebijakan Strategi Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring merupakan model pembelajaran yang dilakukan tanpa tatap muka langsung baik antara siswa maupun dengan staf pengajar, tetapi kegiatan pembelajaran dijalankan menggunakan platform/aplikasi pembelajaran digital yang terkoneksi dengan internet (Malyana, 2020). *Blended learning* adalah pendekatan baru untuk pendidikan yang memanfaatkan teknologi, khususnya internet, untuk memfasilitasi pembelajaran. keberanian, memanfaatkan akses pembelajaran jaringan online secara maksimal. Pembelajaran daring adalah jenis pendidikan digital yang disampaikan melalui internet. Pembelajaran daring dianggap sebagai satu-satunya media penyampaian materi antara guru dan peserta didik, di masa darurat pandemi (Imania & Bariah, 2019).

Komunikasi daring, pengujian, dan semua bentuk pembelajaran lainnya dilakukan dengan cara yang sama seperti konten topik daring dan aktivitas pembelajaran. Tentunya pendekatan pembelajaran seperti ini membutuhkan materi pembelajaran digital yang dinamis, dan dapat menyesuaikan dengan iklim pendidikan setempat. Pembelajaran juga dapat menggambarkan seberapa terpelihara atau berfungsinya suatu peralatan dengan baik. Jika suatu kondisi memenuhi kriteria berikut, itu disebut berani.

- a. Langsung dikendalikan oleh sistem teknologi.
- b. Mudah diakses atau secara *real time*.
- c. Terhubung ke sistem aktif,
- d. Dapat dioperasikan dan siap membantu.

3. Kelebihan dan Kekurangan Strategi Daring

Kelebihan dari pembelajaran daring menurut (Mustakim, 2020, hlm. 6) menjelaskan bahwa ada beberapa kelebihan dalam penerapan pembelajaran berbasis daring yang dialami oleh peserta didik, diantaranya: (1) peserta didik dapat dengan mudah mengakses materi pembelajaran dimanapun dan kapanpun tanpa terbatas tempat dan waktu; (2) peserta didik dapat dengan mudah berdiskusi dan berguru dengan para ahli yang diminatinya; (3) materi pembelajaran dapat diambil dari berbagai sumber yang ada.

Adapun kelebihan pembelajaran daring bagi tenaga pendidik menurut (Mustakim, 2020, hlm. 7) mengungkapkan : (1) dapat digunakan untuk menyampaikan pembelajaran tanpa dibatasi ruang dan waktu; (2) dapat menggunakan materi pelajaran dari berbagai sumber di internet; (3) bahan ajar relatif mudah untuk diperbaharui.

Dibalik kelebihan strategi pembelajaran daring adapula kekurangan dari strategi pembelajaran daring, melalui internet masih menghadapi tantangan dan tentu akan menemukan berbagai macam kendala dalam Penerapan pembelajaran daring ketika pembelajaran daring dipilih menjadi salah satu jalan menggantikan pembelajaran tatap muka. (Syarifudin, 2020) mengemukakan kendala yang dialami oleh peserta didik tingkat sekolah dalam pembelajaran daring diantaranya, sebagai berikut: (1) keterbatasan sinyal dan ketidakersediaan tenaga pendidik pada setiap

peserta didik; (2) tidak semua peserta didik berasal dari keluarga berada untuk membeli kuota internet dan *smartphone* yang memadai; (3) penugasan melalui daring dianggap menjadi beban bagi sebagian peserta didik dan orangtua sebagai pendamping pengganti pembelajaran di rumah; (4) bagi peserta didik dan orangtua yang belum mengenal akan kebingungan dan akhirnya tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh tenaga pendidik sehingga tugas menjadi terbengkalai dan ujungnya efektifitas capaian belajar tidak dapat terpenuhi.

4. Manfaat Pembelajaran Daring

Adapun beberapa manfaat yang bisa diambil dari pembelajaran daring diantaranya sebagai berikut :

a. Manfaat tenaga pendidik/guru

Dengan adanya pembelajaran daring tenaga pendidik bisa lebih fleksibel dalam situasi kondisi seperti saat ini yang serba terbatas baik itu menyampaikan materi ataupun untuk memenuhi sebuah capaian pembelajaran yang diinginkan oleh guru, dengan bantuan internet dan teknologi pada saat ini.

b. Manfaat bagi peserta didik

Peserta didik dapat lebih menggali pembelajaran dan materi dengan menggunakan internet, serta peserta didik bisa mengakses materi pembelajaran dimanapun dan kapanpun.

c. Manfaat bagi sekolah

Dengan adanya strategi pembelajaran secara daring dapat memudahkan sekolah untuk memenuhi kewajiban dalam keberlangsungan pembelajaran dan penyampaian materi kepada peserta didik pada situasi yang serba terbatas saat ini untuk menyampaikan sebuah materi menggunakan bantuan jaringan internet dan teknologi yang bisa dimanfaatkan oleh guru kepada peserta didik.

D. Google Classroom

1. Pengertian *Google Classroom*

Menurut corbyn (2019, hlm. 13) menjelaskan bahwa *Google Classroom* merupakan metode media *blended learning* sebatas penagajaran untuk membuat membagikan dan mengkarakterisasi setiap tugas siswa produk ini telah disajikan sebagai komponen aplikasi Google untuk sekolah. Sesuai situs otoritas dari goggle, aplikasi *Google classroom* ialah instrimen efesiensi yang termasuk email,arsip dana kapasitas.

Google classroom ini sebuah aplikasi yang mana membuat pembelajaran lebih fleksibel dalam mencapai sebuah capaian belajar peserta didik yang mana memudahkan pembelajaran menggunakan aplikasi ini baik itu pada saat kegiatan pembelajaran tatap muka terbatas ataupun pembelajaran yang dicampurkan antara pembelajaran tatap muka dan pembelajaran daring. *Google Classroom* bisa menjadi sebuah situs atau aplikasi yang bermanfaat bagi Pendidik dan peserta didik serta juga dapat mengunjungi web melalui program apapun seperti chorme, firefox atau melalui *platfrom smartphone* baik itu yang menggunakan *play store* dan ios. Penggunaan aplikasi ini sama sekali tidak berbayar sehingga penggunaanya dapat dilakukan dengan cara yang persis serupa tidak ada bedanya baik itu tampilan aplikasi yang menggunakan website maupun yang mengunduh aplikasi secara langsung mengunduhnya. Menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Google Classroom* sebenarnya tidak berbahaya bagi peserta didik, dan juga peserta didik tidak menggunakan kertas sebagai pengiriman tugas akan tetapi sudah tersedia didalam fitur aplikasi *google classroom*.

2. Keunggulan *Google Classroom*

Google classroom, menurut Brok (2015, hlm. 5) menawarkan beberapa manfaat dan keunggulan, seperti:

- a. Kelas dapat diatur secara efektif, pendidik dapat mempersiapkan diri untuk menyambut peserta didik, setelah itu ada ruang belajar dan ada pengecekan format soal.

- b. Mengamati bagaimana ruang kelas yang diatur sehingga pekerjaan dapat ditugaskan dan diselesaikan dimanapun.
- c. Mampu menawarkan siswa keadaan seperti yang terlihat melalui lensa tugas, oleh karena itu semua sumber daya disimpan di *google drive*.
- d. Informasi yang lebih baik untuk guru, serta dapat memposting tugas, mengajukan pertanyaan, dan memulai diskusi dimenu kelas yang telah ditentukan sebelumnya.

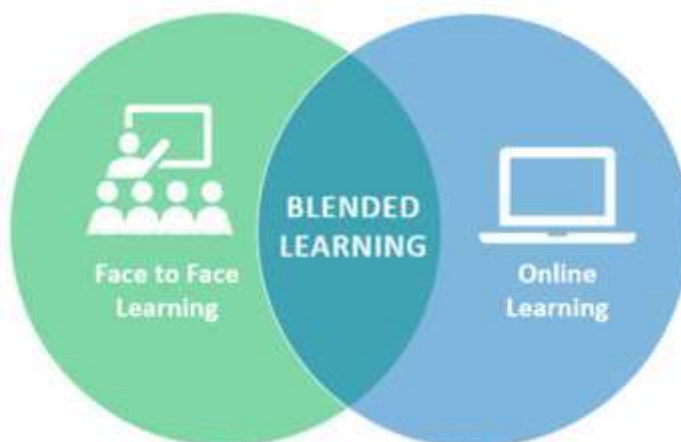
E. *Blended Learning*

1. Pengertian *Blended Learning*

Blended learning merupakan sebuah kombinasi dari metode pembelajaran kelas tradisional/konvensional dengan teknologi multimedia seperti video *streaming*, ruang kelas virtual, dan teks animasi online (Thorne, 2013). Pembelajaran bauran/*blended learning*, yang menggabungkan pembelajaran di kelas dan pembelajaran daring, dapat memaksimalkan manfaat dari kedua pengaturan pembelajaran tersebut. (Bonk dan Graham dalam Sutopo, 2012, hlm. 168).

Sedangkan (Stein dan Graham 2014, hlm. 12), menyatakan “*Blended course as a combination of onsite (i.e face-to-face) with online experiences to produce effective, efficient, and flexible learning*”. Menurut definisi ini, *blended learning* menggabungkan pengajaran tatap muka dan daring untuk menciptakan pengalaman belajar yang efisien, mudah beradaptasi, dan sukses dalam memenuhi tujuan pembelajaran. Dari berbagai pemaparan para pakar ahli diatas dapat ditarik kesimpulanya bahwa *blended learning* ini adalah sebuah metode pembelajaran gabungan dengan mencampurkan dengan metode tatap muka konvensional umumnya (*face to face*) dengan menggunakan *e-learning* untuk melihat situasi dan kondisi di dalam kelas agar lebih fleksibel apalagi dimasa pembelajaran secara terbatas saat ini yang harus mempertimbangkan berbagai aspek kesehatan dan situasi pandemi *covid-19*.

Penggabungan *blended learning* tersebut dapat dilihat dalam gambar di bawah ini.



Gambar 2. 1 Irisan *Blended Learning*

Pada irisan gambar tersebut dapat diartikan bagaimana strategi pembelajaran secara *blended learning* ini merupakan sebuah perpaduan antara kelas daring dan kelas pembelajaran secara langsung/ *face to face* yang mana pembelajaran tersebut disatukan dalam sebuah bentuk rancangan pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan ataupun capaian pembelajaran peserta didik pada saat seperti ini dimana pembelajaran disekolah secara terbatas, akan tetapi capaian materi pun harus terselesaikan semuanya sesuai tujuan pendidik dalam memberikan sebuah materi pengajaran terhadap peserta didik.

2. Keunggulan *Blended Learning*

Beberapa manfaat dari *blended learning* menurut (Karunia, 2013), berikut adalah manfaatnya:

- a. Dapat diterapkan pada penyampaian pembelajaran kapan saja atau di mana saja.
- b. Pembelajaran daring dan tatap muka keduanya memiliki manfaat yang saling melengkapi satu sama lainnya.
- c. Pendidikan dapat dibuat lebih efisien dan efektif.

- d. Pembelajaran kombinasi memudahkan peserta didik untuk mengakses sumber daya pendidikan dari lokasi mana pun.

Belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak kaku. Selain itu, *blended learning* menggabungkan berbagai metode pembelajaran elektronik, termasuk sumber daya *e-learning* daring, mentoring, pembelajaran di kelas menggunakan metode pembelajaran konvensional termasuk pelatihan, instruksi kelas, dan bimbingan. (Sutopo, 2012).

Dalam pembelajaran secara *blended* juga dapat menimbulkan keterikataan antara kelompok belajar yang mana pada pembelajaran campuran seperti ini atau bisa disebut *blended learning* ini memiliki rasa keterikatan yang lebih tinggi, dan yang lebih penting, belajar lebih efektif daripada belajar menggunakan cara belajar umumnya (Rovani dan Jordan, 2004). Pembelajaran dengan strategi *blended learning* membuat peserta didik lebih banyak peluang untuk mengembangkan dan menaikan berbagai jenis pilihan metode pembelajaran secara fleksibel adapu kelebihan dari penggunaan teknologi dan pembelajaran secara *synchronous* maupun *asynchronous* memberikan fleksibilitas interaksi antara peserta didik dan tenaga pendidik, dan dalam pembelajaran tatap muka terdapat interaksi secara fisik dapat mempermudah menyelesaikan berbagai kesalahpahaman yang ada dalam pembelajaran hal ini membuat rasa nyaman antara satu sama lain, anatar guru dan para peserta didik pada saat berkomunikasi secara daring.

F. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata latin, yaitu "*movere*" yang artinya dorongan atau daya penggerak. Menurut Fillmore H. Standford dalam buku Mangkunegara (2017, hlm. 93) mengatakan bahwa "*motivation as an energizing condition of the organism that services to direct that organism toward the goal of a certain class*" (motivasi sebagai suatu kondisi yang menggerakkan manusia ke arah suatu tujuan tertentu).

Sardiman (2018, hlm. 75) mendefinisikan motivasi belajar sebagai "daya penggerak umum dalam diri peserta didik yang membangkitkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar, dan menawarkan arah kegiatan belajar,

sehingga tujuan yang dimaksudkan oleh mata pelajaran dapat tercapai. "Sardiman (2018, hlm. 73) mendefinisikan motif sebagai kekuatan pendorong yang berasal dari dalam dan dalam diri individu untuk terlibat dalam perilaku tertentu dalam rangka mencapai suatu tujuan.

Agar kegiatan belajar berhasil, diperlukan motivasi untuk membangkitkan minat belajar peserta didik. (Uno, 2017), Motivasi belajar merupakan sebuah komponen yang mendorong peserta didik secara internal dan eksternal untuk mengubah perilakunya menjadi lebih baik, biasanya dengan sejumlah tanda atau faktor pendukung. Mengikuti beberapa penjelasan para ahli di atas tentang pengertian motivasi belajar, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa motivasi belajar adalah suatu dorongan yang datang baik dari dalam maupun dari luar diri peserta didik, yang mampu membangkitkan semangat, gairah, dan dorongan dalam belajar agar tujuan yang diinginkan dapat tercapai sesuai dengan yang diinginkan.

2. Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan sebuah sifat psikologis yang masih mengalami perkembangan, artinya dipengaruhi oleh kesehatan fisiologis dan perkembangan psikologis peserta didik itu sendiri. Faktor psikologis dapat dianggap sebagai cara berpikir yang digunakan peserta didik untuk memahami materi pelajaran, untuk lebih sederhana dan lebih efisien bagi peserta didik dalam menguasainya (2018 Sardiman, hal. 39). Sebaliknya, sesuai dengan Dimiyati dan Mudjiono (2015, hlm. 97), faktor-faktor berikut mempengaruhi motivasi belajar :

- a. Harapan dan cita-cita mahasiswa. Menetapkan tujuan akan meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik untuk belajar. Karena mewujudkan suatu cita-cita akan bermuara pada aktualisasi diri.
- b. Kapasitas peserta didik harus disertai dengan kapasitas atau kecakapannya untuk mencapainya. Kesimpulannya, dapat dikatakan bahwa kapasitas akan meningkatkan dorongan motivasi anak untuk menyelesaikan tugas-tugas perkembangan.
- c. Motivasi belajar dipengaruhi oleh kesejahteraan jasmani dan rohani siswa. Perhatian siswa akan terganggu karena sakit-sakitan, lapar, atau marah.

Seorang murid yang sehat, kenyang, dan puas, sebaliknya, akan memperhatikan penjelasan pelajaran. Dengan demikian, kesehatan jasmani dan rohani seorang siswa berdampak pada motivasi belajarnya.

- d. Lingkungan sekitar peserta didik, lingkungan peserta didik mungkin mengambil bentuk dunia luar, pengaturan tempat tinggal, hubungan teman sebaya, dan kehidupan sosial. Suasana di sekitar peserta didik mungkin berdampak pada mereka karena mereka adalah anggota masyarakat. Bencana alam, kondisi kumuh, dan perselisihan antara peserta didik, akan mengganggu keseriusan belajar. Di sisi lain, lingkungan kampus yang asri dan interaksipeserta didik yang damai akan meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar. Sangat mudah untuk meningkatkan semangat dan motivasi belajar di lingkungan yang aman, tenang, tertata dengan baik, dan indah.
- e. Komponen dinamis dalam pendidikan. Ruang lingkup peserta didik dan lingkungan belajar. Peserta didik lebih banyak terpapar lingkungan budaya mereka melalui televisi dan film. Lingkungan ini semuanya mempengaruhi motivasi orang untuk belajar. Guru yang profesionalitas tentunya diharapkan dapat memanfaatkan sumber belajar di sekolah untuk memotivasi belajar peserta didik.
- f. Inisiatif instruksi guru untuk menginstruksikan siswa. Persiapan guru untuk kelas meliputi memahami materi, merencanakan bagaimana menyajikannya, menarik perhatian peserta didik, dan menilai seberapa baik mereka mempelajarinya. Jika seorang guru hanya fokus pada mengajar, ini menunjukkan bahwa keberhasilan guru adalah titik tolak dan besar kemungkinan peserta didik tidak akan termotivasi untuk belajar.

Sedangkan menurut Syamsu Yusuf dalam skripsi Rima Rahmawati (2016, hlm 17), motivasi belajar dapat timbul karena beberapa faktor, yaitu:

- a. Faktor Internal

- 1) Komponen Fisik Faktor fisik adalah faktor yang mempengaruhi tubuh dan penampilan seseorang. Nutrisi (gizi), kesehatan, dan fungsi tubuh, terutama panca indera, adalah variabel fisik.

2) Aspek Psikologis Faktor psikologis secara inheren terkait dengan unsur-unsur yang mendukung atau menghambat kegiatan belajar siswa. Aspek ini berkaitan dengan kesejahteraan spiritual peserta didik.

b. Pengaruh eksternal

1) Unsur sosial adalah unsur-unsur yang dipengaruhi oleh orang-orang di lingkungan peserta didik. termasuk rekan kerja, orang tua, dan tetangga dan yang lainnya.

2) Unsur non sosial unsur non sosial adalah unsur yang ditimbulkan oleh lingkungan fisik peserta didik. termasuk cuaca (panas atau dingin), waktu (pagi, siang, atau malam), lokasi (damai, bising, atau kualitas sekolah tempat siswa terdaftar), dan sumber daya instruksional.

Dari paparan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa berbagai faktor mempengaruhi motivasi belajar peserta didik. bahwa berbagai karakteristik, termasuk kesehatan mental dan spiritual peserta didik, kemampuan kognitif, dan lain-lain, mungkin berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri. Unsur ekstrinsik yang dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik meliputi lingkungan fisik sekolah, keluarga, guru, fasilitas yang tersedia untuk belajar di sekolah atau di rumah, keadaan ekonomi, dan interaksi sosial mereka dengan orang lain.

3. Manfaat Motivasi Belajar

Adapun serangkaian manfaat dari motivasi dalam belajar itu sendiri menurut(Sardiman (2018, hlm. 85) sebagai berikut :

a. Memotivasi orang untuk bergerak dengan cara yang melepaskan energi. Dalam situasi ini, motivasi berfungsi sebagai mesin penggerak untuk semua kegiatan yang direncanakan.

b. Pilih tindakan Anda, dengan fokus pada hasil yang diinginkan. Akibatnya, motivasi dapat memberikan arah dan amanat tindakan yang harus dilakukan sesuai dengan konsep dan tujuannya.

- c. Membuat keputusan tentang tindakan mana yang harus diambil untuk mencapai tujuan dengan mengesampingkan tindakan yang tidak membantu dalam mencapai tujuan itu.

G. Pendidikan Kewarganegaraan

1. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan Kewarganegaraan salah satu muatan pembelajaran yang mana guna membentuk seseorang untuk menjadi warga negara yang baik *a good citizenship* menurut (Juliardi, 2015) pada hakekatnya pendidikan kewarganegaraan, demokrasi, hukum, nasionalisme, diberikan kepada peserta didik agar berdampak pada terwujudnya warga negara yang dapat diandalkan untuk bernegara dan bernegara berdasarkan Pancasila dan UUD 1945 dan yang mengetahui hak dan kewajibannya, serta cerdas, terampil, dan berkarakter sedemikian rupa.. Hal itulah mengapa pendidikan kewarganegaraan menjadi fundamental dalam pembelajaran di Indonesia yang mana ini menjadi keberlangsungan generasi bangsa untuk mengetahui dan mempelajari bagaimana menjadi berbudi pekerti dan berkarakter nasionalis hal ini selaras dengan pasal 37 ayat (1) UU No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dinyatakan, bahwa “pendidikan kewarganegaraan dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air”.

Dari pendapat ahli dan menurut UUD pengertian Pendidikan kewarganegaraan diartikan bahwa pendidikan kewarganegaraan merupakan sebuah mata pelajaran yang menitikberatkan pada pembentukan karakter warga negara, khususnya dalam membangun bangsa dan negara dengan menggunakan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dengan dasar-dasar demokrasi politik atau peran warga negara dalam berbagai aspek kehidupan. Ketika pendidikan kewarganegaraan diamanatkan oleh pemerintah sebagai salah satu mata pelajaran yang harus tercakup dalam kurikulum sekolah. Pendidikan Kewarganegaraan pada hakikatnya merupakan upaya yang disengaja dan dipikirkan dengan matang untuk meningkatkan taraf hidup warga negara Indonesia dengan cara membina jati diri bangsa dan moral bangsa sebagai landasan untuk melaksanakan hak dan

kewajibannya bela negara, demi kelangsungan hidup bangsa, generasi bangsa, dan demi kehormatan bangsa dan negara Indonesia.

2. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan

Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan adalah mendidik masyarakat yang mampu bela negara berdasarkan pengetahuan politik dalam negeri dan peka terhadap munculnya rasa moralitas dan jati diri bangsa. Pendidikan merupakan salah satu metode yang digunakan untuk membantu siswa melakukan penyesuaian diri sebaik mungkin dengan lingkungannya. Dengan melakukan ini, mereka akan bertransformasi dengan cara yang memungkinkan mereka berkontribusi pada masyarakat secara keseluruhan (Hamalik, 2001). Tujuan pendidikan kewarganegaraan tentunya sangat berkaitan erat dalam pembelajaran disekolah bagaimana mencetak generasi yang sadar penuh akan demokrasi dan HAM, serta juga memberikan pemecahan solusi dalam berbagai bentuk konflik dan perpecahan didalam masyarakat luas, tentunya harus dipadukan dengan penguasaan ilmu, teknologi agar terciptanya generasi penerus bangsa yang kelak bisa memberikan peran bagi bangsa Indonesia.

3. Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan

Pada hakikatnya pendidikan kewarganegaraan merupakan pelajaran yang berusaha menanamkan sikap, perilaku, tindakan, dan disiplin yang diperlukan kepada peserta didik, ditambah dengan mata pelajaran pendidikan agama dan bahasa Indonesia. Pendidikan Kewarganegaraan memiliki topik bahasan tersendiri sebagai ilmu, baik secara formal maupun praktis. Untuk membahas hal-hal material, sudut pandang tertentu dipilih sebagai objek formal itu sendiri. Komponen nyata pendidikan kewarganegaraan adalah semua yang berkaitan dengan warga negara, termasuk persepsi, sikap, dan perilaku mereka sebagai satu kesatuan dalam suatu bangsa atau negara. Objek formal pendidikan kewarganegaraan mencakup dua segi aspek, yaitu :

- a. Mengenai interaksi antara warga negara dan negara (termasuk hubungan antara warga negara)
- b. Perlindungan negara

Selain itu, karena kumpulan informasi yang membentuk sebuah bidang ilmu pendidikan kewarganegaraan berasal dari berbagai disiplin ilmu, pendidikan kewarganegaraan merupakan bidang penelitian ilmiah yang interdisipliner (antar bidang), bukan monodisiplin. Ilmu politik, hukum, filsafat, sosiologi, administrasi negara, ekonomi pembangunan, sejarah perjuangan bangsa, dan budaya hanyalah beberapa bidang yang perlu diikutsertakan dalam pembahasan perkembangannya. (Kaelan dan Achmad Zubaidi, 2007, hlm. 7).

4. Manfaat Pendidikan Kewarganegaraan

Manfaat pendidikan kewarganegaraan secara umum pada dasarnya sebagai berikut :

- a. Membentuk sebuah rasa nasionalisme hal itu menjadi hal yang amat penting dan menjadi sebuah perekat untuk menumbuhkan kesadaran dalam diri sendiri. Perekat hal tersebut timbul karena faktor *background* sejarah yang sama dan memiliki tujuan serta cita-cita yang sama sebagai sebuah bangsa dan negara yang besar.
- b. Membentuk rasa patriotisme secara khususnya patriotism merupakan bentuk rasa cinta terhadap tanah air yang dimiliki setiap pribadi/individu seperti halnya rela berkorban untuk kemajuan bangsa untuk harga diri bangsa serta menepatkan kesatuan, persatuan dan keselamatan bangsa Indonesia diatas kepentingan yang lainnya.
- c. Membentuk insan berkarakter, karakter yang berpedoman pada Pancasila yang mana merupakan falsafah hidup bangsa Indonesia yang merupakan sebuah bagian dari ideologi yang membuat kehidupan masyarakat rukun damai serta membentuk masyarakat yang madani apabila setiap individu mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila.

H. Covid-19

1. Pengertian Covid-19

WHO (2020) menyatakan bahwa penyakit *coronavirus* 2019/covid-19 menular melalui kontak tubuh atau droplet. Sebagian besar pasien yang tertular *covid-19*, virus corona yang baru diidentifikasi, akan mengalami gejala penyakit pernapasan ringan hingga sedang dan sembuh tanpa memerlukan perawatan medis intensif. Virus *covid-19* lebih mungkin menginfeksi orang lanjut usia dan orang dengan kondisi genetik seperti kanker, penyakit kardiovaskular, diabetes, dan penyakit pernapasan kronis. *Coronavirus disease* 2019 (covid-19) adalah sebuah penyakit yang disebabkan oleh turunan *coronavirus* baru. Huruf "CO" adalah singkatan dari Corona, VI Virus, dan D *Disease* (penyakit). Sebelumnya, penyakit ini dikenal sebagai '2019 novel coronavirus' atau '2019-nCoV.' Selain menjadi virus baru, *covid-19* termasuk dalam keluarga virus yang sama.

2. Sejarah Covid-19

Istilah "penyakit virus corona 2019," sering dikenal sebagai *covid-19*, mengacu pada penyakit baru yang menyebar sangat cepat di antara orang-orang. Virus ini berasal dari para pedagang di pasar ikan Huanan yang menjual daging hewan ternak dan hewan liar. Penyakit yang dikenal dengan pneumonia atau biasa disebut paru-paru basah ini menyebabkan peradangan pada kantung udara di salah satu paru-paru manusia (Sahin et al, 2020). Laporan Organisasi Kesehatan Dunia (2020) menyatakan bahwa kelelahan, batuk kering, dan demam adalah gejala paling umum di antara pasien di China (38,1 persen). Sesak napas di paru-paru (18,6%) dan tenggorokan gatal (13,9%), bagaimanapun, hanyalah gejala ringan. Selain itu, banyak penyelidikan telah menemukan bahwa banyak pasien *covid-19* memiliki riwayat kelainan bawaan seperti koroner, Kondisi jantung, diabetes tipe 2, hipertensi, dan kondisi pembuluh darah otak (Sahin et al, 2020). SARS *Novel Coronavirus* 2 atau sering dikenal dengan SARS nCov-2 merupakan virus baru yang masih merupakan turunan dari virus SARS (*severe Acute Respiratory Syndrome*). Genom SARS nCov-2 menyerupai virus SARS sekitar 70%.

3. Penularan Covid-19

Penyebab penularan *covid-19* (Sahin dkk, 2020). Pada kasus penyebaran virus di beberapa negara penyebaran virus melalui beberapa iklim diseluruh penjuru dunia, dan penyebaran *covid-19* melalui droplet, fomite dan aerosol dari sang penderita penyakit *covid-19* (Sahin dkk, 2020). Fomite merupakan objek yang dapat membawa sebuah virus, seperti halnya pakaian, peralatan dan furniture yang dipakai oleh penderita *covid-19*. Virus-19 merupakan virus yang dapat menempel diberbagai tempat dan dapat bertahan hingga beberapa jam bahkan hari pada suhu 21-23 derajat celsius dan pada kelembaban 40-60%.

4. Pencegahan Covid-19

Langkah-langkah dalam pencegahan infeksi *covid-19* ini baik untuk masyarakat umumnya maupun tenaga kesehatan yang berjuang melawan pandemi *covid-19*, yaitu dengan mencuci tangan, menggunakan handsanitizer ataupun sabun, agar sel-sel virus *covid-19* tidak berkembang bermutasi, menyemprotkan cairan lantaran disinfektan pada tempat umum, penggunaan alat pelindung diri seperti halnya masker agar terhindar dari kontak pasien untuk mencegah tertular virus *covid-19* melalui droplet dan membatasi pergerakan dalam berkegiatan. Dan tentunya vaksinasi yang diperlukan saat ini agar terhindar dari beberapa gejala berat *covid-19* yang mana pemerintah saat ini mewajibkan vaksinasi bagi masyarakat Indonesia minimal dosis 2 kali. Dan tentunya apabila semua upaya pencegahan yang terintegrasi tersebut membuat level transmisi virus itu sendirilambat laun akan menurun pada kasus kurva *covid-19* dan tentunya menurunkan jumlah angka positif dan angka kematian akibat *covid-19*. Oleh karena itu hal yang harus diupayakan dalam hal pencegahan dari penyakit virus *covid-19* adalah dengan upaya penggunaan protokol kesehatan yang ketat menggunakan masker, mencuci tangan menggunakan handsanitizer/sabun serta melakukan vaksinasi mengikuti program yang pemerintah jalankan saat ini kepada masyarakat Indonesia.

I. Penelitian Terdahulu

Pada penelitian ini akan menjadi acuan gambaran dari penelitian sebelumnya sebagai bahan referensi penulis. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan penelitian terdahulu yang penulis gunakan sebagai pedoman untuk melakukan tahap penelitian. Tidak ada satu judul penelitian yang sama dengan judul penulis dari beberapa judul yang akan penulis lampirkan. Sampel penelitian di bawah ini dilakukan oleh peneliti dan dapat digunakan sebagai contoh penulisan.

1. Hasil Penelitian Jurnal Ike Kiranawati

Ike Kiranawati (2016) melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Blended Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi di SMK Negeri 11 Bandung” hasil dari penelitian ini sendiri bahwa hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan model *blended learning* dan hasil belajar siswa kelas kontrol yang tidak menggunakan model *blended learning* untuk belajar akuntansi berbeda. Dengan variasi tersebut, dapat dikatakan bahwa penggunaan pendekatan *blended learning* mempengaruhi seberapa baik siswa memperoleh materi yang berhubungan dengan akuntansi.

2. Hasil Penelitian Jurnal Izzudin Syarif

Izzudin Syarif (2012) yang mana melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model *Blended Learning* Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa SMK Negeri 1 Paringin” hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa, ada perbedaan cukup signifikan dengan motivasi belajar peserta didik yang melakukan pembelajaran dengan model *blended learning* dan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran secara *face-to-face learning*, Terdapat perbedaan prestasi belajar yang signifikan antara siswa yang menggunakan model *blended learning* dan siswa yang menggunakan model pembelajaran tatap muka. Peningkatan motivasi belajar peserta didik juga terjadi secara signifikan akibat penerapan model *blended learning*. Terakhir, tidak ada pengaruh interaksi antara penerapan model pembelajaran dengan motivasi belajar peserta didik.

3. Persamaan Penelitian

Pada persamaan penelitian antara Ike Kiranawati (2016) dengan Izzudin Syarif (2012) sebuah *treatment* pembelajaran ataupun model yang diteliti itu sebuah model yang sama yaitu *blended learning* yang mana peneliti mencari hasil dari sebuah penerapan model pembelajaran dengan penerapan pembelajaran dengan dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen atau sering disebut dengan *Quasi Eksperimental* yaitu pembelajaran yang berlangsung dengan menggunakan kelas kontrol yang mana pada kelas kontrol ini peserta didik tidak diberlakukan atau tidak diterapkan dengan model pembelajaran *blended learning* dan pada kelas kontrol ini peserta didik hanya diberikan pembelajaran tradisional pada umumnya seperti halnya pembelajaran tatap muka biasa, sedangkan pada kelas eksperimen peserta didik diterapkan sebuah model pembelajaran *blended learning* yang mana pembelajaran dicampurkan atau dibaurkan dengan pembelajaran secara online/daring serta dengan pembelajaran tradisional pada umumnya.

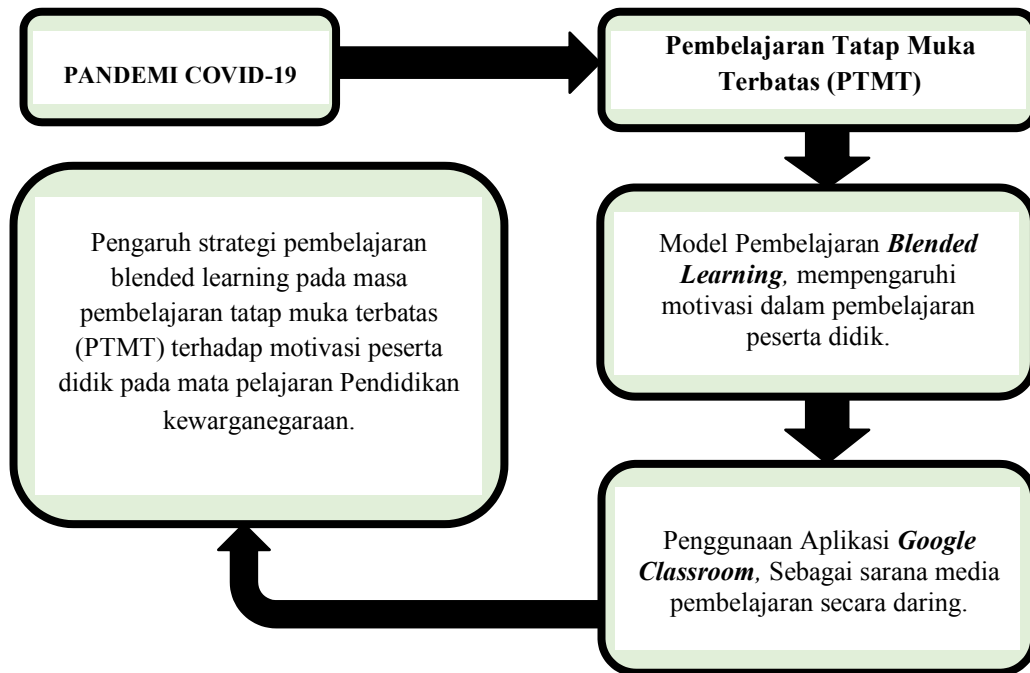
4. Perbedaan Penelitian

Pada penelitian antara Ike Karinawati (2016) dengan penelitian yang dilakukan oleh Izzudin syarif (2012) terdapat sedikit perbedaan pada metode pengumpulan data dalam penelitiannya, pada penelitian Izzudin Syarif (2012) menggunakan uji analisis statistik dengan uji univariant dan uji F untuk mengetahui sebuah hasil dari penelitian di SMK Negeri 1 Paringin, sedangkan uji univariant tidak diterapkan metodenya dalam penelitian Ike Karinawati (2016). Perbedaan beberapa metode yang dilakukan penelitian dilakukan oleh Ike Karinawati (2016) yang mana penelitian tersebut menggunakan sebuah metode *Posttest-Only Control Design* dengan pengujian sebuah hipotesis menggunakan sebuah rumus uji T. Dan dapat disimpulkan bahwasanya perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh Ike Karinawati (2016) menggunakan dengan penelitian yang dilakukan oleh Izzudin Syarif (2012) terletak pada metode pengujian untuk mengetahui sebuah hasil dari penerapan pembelajaran *belended learning* tersebut.

J. Kerangka Berfikir

Faktor utama yang melatarbelakangi keikutsertaan peserta didik dalam sebuah kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan semua kegiatan pembelajaran dan mengarahkannya pada kegiatan belajar lainnya guna mencapai tujuan pencapaian kegiatan belajar yang diinginkan adalah motivasi. Diperlukan model pembelajaran yang memadai untuk menciptakan siswa yang andal dapat meningkatkan motivasi. Model *blended learning* adalah salah satu metode pengajaran yang diterapkan untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan motivasi dalam mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan. Alih-alih hanya menggunakan satu model, model pembelajaran *blended learning* akan mampu memperkuat pembelajaran bagi siswa karena dapat diterapkan baik pada kegiatan pembelajaran daring maupun tradisional saja. Karena menggabungkan pendekatan pembelajaran tradisional dan daring dapat saling melengkapi dan membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran mereka. Melalui percakapan dan kolaborasi yang tercipta dalam lingkungan pembelajaran daring, model pembelajaran *blended learning* itu sendiri berupaya membantu peserta didik dalam menyelesaikan tantangan akademik.

Oleh karena itu, model dari pembelajaran *blended learning* iselama pembelajaran tatap muka dibatasi, dapat dikatakan. Ini adalah paradigma pembelajaran yang efektif yang tetap memperhitungkan kesejahteraan siswa dan guru. Percakapan ini menggabungkan instruksi tatap muka tradisional atau aktivitas pembelajaran di dalam kelas dengan instruksi online yang dimungkinkan melalui alat pembelajaran *google classroom*. Tujuannya untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman pribadi siswa dalam belajar agar tidak ketinggalan dalam pembahasan materi pembelajaran yang harus dicapai peserta didik. Hal ini dilakukan dengan menggunakan kombinasi metode pembelajaran tatap muka dan daring dalam batasan pembelajaran. Mempertimbangkan manfaat dari pembelajaran model *blended learning*



Gambar 2. 2 Kerangka Berfikir *Blended learning*

K. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teoritik, maka hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ho : Tidak ada peningkatan motivasi belajar peserta didik yang signifikan pada mata pelajaran PPKn di SMK Negeri 1 Kalipucang setelah diterapkan metode *blended learning*.
Ha : Terdapat peningkatan motivasi belajar peserta didik yang signifikan pada mata pelajaran PPKn di SMK Negeri 1 Kalipucang setelah diterapkan metode *blended learning*.

2. Ho : Tidak ada perbedaan motivasi belajar peserta didik antara kelas X Tata Boga A dengan menggunakan metode *blended learning* dan kelas X Tata Boga B yang tidak menggunakan metode *blended learning* pada mata pelajaran PPKn.
Ha : Terdapat perbedaan motivasi belajar peserta didik antara kelas X Tata Boga A dengan menggunakan metode *blended learning* dan kelas X Tata Boga B yang tidak menggunakan metode *blended learning* pada mata pelajaran PPKn.