

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran *Blended Learning*

a. Belajar & Pembelajaran

Belajar merupakan suatu kegiatan yang dapat dilakukan secara mental atau fisik. Aktivitas mental yaitu aktivitas proses mental, seperti berpikir, memahami, meringkas, mendengarkan, belajar, membandingkan, membedakan, mengungkapkan, dan menganalisis. Adapun kegiatan fisiologis, yaitu kegiatan penerapan atau proses praktis, seperti melakukan percobaan atau eksperimen, pelatihan, kegiatan praktik, membuat karya atau produk, mengapresiasi, dan lain-lain.

Penekanan Al-Quran mengenai keimanan dalam belajar, secara lebih tegas, dapat dilihat dalam ayat pertama turun, yaitu Q.S Al Alaq:

خَلَقَ الَّذِي رَبِّكَ بِاسْمِ إِفْرَأُ

Artinya: Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan Menurut tafsiran Shafwatut Tafasir mengenai Q.S Al Alaq ayat 1 yaitu: “bacalah dengan menyebut nama Tuhan Mu yang menciptakan” ayat ini merupakan ayat pertama yang diterima Nabi, ayat ini mengandung perintah untuk membaca, menulis dan menuntut ilmu, sebab ketiganya merupakan syiar Islam. Maknanya, bacalah Al-Quran hai Muhammad dimulai dengan nama Tuhanmu menciptakan segala makhluk dan seluruh alam semesta. Kemudian Allah menjelaskan masalah penciptaan untuk memuliakan manusia.

Ayat ini mengajarkan bahwa membaca sebagai salah sat aktivitas belajar mesti berangkat dari nama Tuhan yang telah menciptakan segala sesuatu. Dengan demikian, belajar mesti berangkat dari keimanan dan berorientasi untuk memperkuatnya. Penguasaan ilmu adalah sebagai modal yang dapat menambah dan memperkuat keimanan tersebut. Dan hasilnya adalah tunduk dan patuh kepada sang khaliq.

Rusman (2017. hlm, 76) “belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu”

Surya dalam Rusman (2017. hlm, 77) “belajar dapat diartikan sebagai suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya”.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar pada hakikatnya merupakan proses interaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar siswa, belajar juga dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada pencapaian tujuan dan proses melalui berbagai pengalaman yang diciptakan guru.

Rusman (2017. hlm, 75) menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan oleh dua orang pelaku yaitu guru dan siswa, dimana perilaku guru adalah pembelajaran terkait dengan penciptaan kondisi pembelajaran yang berorientasi pada kebutuhan siswa dan tuntutan kualitas pembelajaran, sedangkan perilaku siswa adalah belajar

Rusman (2017, hlm. 84) menjelaskan mengenai pembelajaran adalah sebagai berikut:

Pembelajaran hakikatnya merupakan proses interaksi antara guru dan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen tersebut, meliputi: tujuan, materi, metode, dan evaluasi.

Warista dalam Rusman (2017, hlm. 85) “pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat siswa belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan siswa”.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi antara dua orang pelaku yaitu guru dan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung seperti pembelajaran jarak jauh. Dengan upaya menciptakan kegiatan belajar siswa dan tuntutan kualitas pembelajaran.

b. Pembelajaran *Blended Learning*

Dunia pendidikan Indonesia di masa mendatang lebih cenderung berkembang pada bentuk pendidikan terbuka dengan menerapkan sistem pendidikan jarak jauh (*distance learning*). Berbagai sumber belajar bersama antar lembaga penyelenggara pendidikan dalam sebuah jaringan, penggunaan perangkat teknologi informasi interaktif seperti *CD-ROM* multimedia, dalam pendidikan secara bertahap menggantikan televisi dan video serta memanfaatkan penggunaan teknologi internet secara optimal dalam pengembangan pembelajaran. Pembelajaran-pembelajaran yang dikembangkan cenderung menggabungkan pembelajaran konvensional dengan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Pembelajaran-pembelajaran yang menggabungkan antara pembelajaran konvensional dengan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi itulah yang dikembangkan sebagai pembelajaran campuran atau dikenal dengan istilah *blended learning*.

Dwiyogo (2018, hlm. 60) menjelaskan bahwa *Blended learning* berasal dari kata *blended* dan *learning*. *blend* artinya campuran dan *learning* artinya belajar. *Blended learning* menggabungkan pembelajaran tatap muka (*face to face*) di kelas dan pembelajaran daring (*online*) untuk meningkatkan pembelajaran mandiri secara aktif oleh siswa dan mengurangi jumlah waktu tatap muka (*face to face*) di kelas.

Husamah dalam Noviansyah (2015 hlm. 2) *blended learning* adalah sebagai berikut :

Blended learning merupakan pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian pembelajaran, model pengajaran, serta berbagai media teknologi yang beragam. Jadi *blended learning* dikatakan kombinasi atau penggabungan dari berbagai aspek antara lain pembelajaran berbasis *web*, *video streaming*, *audio*, dan komunikasi dengan sistem pembelajaran yang tradisional dan termasuk juga metode, teori belajar, dan dimensi pedagogik.

Mangabarani.dkk, (2016, hlm. 86) "*Blended learning* ini merupakan kombinasi dari pembelajaran berbasis web dan pembelajaran langsung, maka pembelajaran ini dapat diterapkan pada mata pelajaran apapun, termasuk

mata pelajaran ekonomi yang salah satunya dipengaruhi oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat”.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *blended Learning* merupakan kombinasi dari pembelajaran dari pembelajaran *offline* dan *online*, penggabungan ini juga terdiri dari berbagai aspek antara lain pembelajaran berbasis *web*, *video streaming*, *audio*, dan komunikasi dengan sistem pembelajaran yang tradisional dan termasuk juga metode, teori belajar, dan dimensi pedagogik, yang dapat diterapkan pada mata pelajaran apapun.

c. Konsep- Konsep Blended Learning

Driscoll dalam Nasution. Dkk, (2019 , hlm. 32) *Blended Learning* merujuk pada empat konsep yang berbeda yaitu:

- 1) *Blended learning* merupakan pembelajaran yang mengkombinasikan atau menggabungkan berbagai teknologi berbasis web, untuk mencapai tujuan pendidikan.
- 2) *Blended learning* merupakan kombinasi dari berbagai pendekatan pembelajaran (seperti behaviorisme, konstruktivisme, kognitivisme) untuk menghasilkan suatu pencapaian pembelajaran yang optimal dengan atau tanpa teknologi pembelajaran.
- 3) *Blended learning* juga merupakan kombinasi banyak format teknologi pembelajaran, seperti video tape, *CD-ROM*, *Web Based Training*, film) dengan pembelajaran tatap muka.
- 4) *Blended learning* menggabungkan teknologi pembelajaran dengan perintah tugas kerja aktual untuk menciptakan pengaruh yang baik pada pembelajaran dan pekerjaan

d. Prosedur Pembelajaran *Blended Learning*

Nasution, dkk (2019 , hlm. 40) *Blended learning* dapat digunakan untuk pembelajaran tatap muka (*face to face*) maupun daring (*online*). *Blended learning* merupakan kombinasi dari beberapa pendekatan pembelajaran yaitu pembelajaran konvensional berupa tatap muka dan *E- Learning* yang berbasis internet. Proses pembelajarannya berupa keterpisahan, belajar mandiri, dan layanan belajar atau tutorial.

Pembelajaran *blended learning*, bisa menggunakan tutorial. Tutorial adalah suatu proses pemberian bantuan dari seseorang kepada orang lain, baik secara perorangan maupun secara kelompok. Dalam konsep ini, tutorial merupakan layanan belajar yang memungkinkan terjadinya proses pembelajaran dengan karakteristik yang berbeda seperti guru yang berfungsi sebagai seorang fasilitator.

Blended learning muncul sebagai jawaban terhadap kelemahan pembelajaran tatap muka (*face to face*) dan pembelajaran daring (*online*). Namun masing-masing pembelajaran juga memiliki kelebihan-kelebihan. Kelebihan pembelajaran tatap muka (*face to face*) yang utama adalah terjadinya interaksi langsung antara guru dengan siswa lainnya. Kelemahan pembelajaran tatap muka (*face to face*) adalah proses pembelajaran yang terjadi dibatasi oleh ruang dan waktu sehingga pembelajaran dirasakan kurang maksimal oleh guru.

Blended learning merupakan pembelajaran yang memadukan kelebihan pembelajaran tatap muka (*face to face*) dan kelebihan pembelajaran daring (*online*). Model *blended learning* dapat menciptakan lingkungan belajar yang positif untuk terjadinya interaksi antara sesama siswa dengan gurunya tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu.

e. Indikator Blended Learning

M. Carman dalam Nasution dkk., (2019 , hlm. 37) menjelaskan bahwa terdapat lima indikator untuk melaksanakan pembelajaran dengan *Blended Learning*, yaitu:

1. *Live Event* (Pembelajaran Tatap Muka)

Pembelajaran langsung atau tatap muka secara *sinkronous* dalam waktudan tempat yang sama ataupun waktu sama tetapi tempat berbeda. Pola pembelajaran langsung masih menjadi pola utama yang sering digunakan dosen dalam mengajar. Pola pembelajaran ini perlu didesain sedemikian rupa untuk mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa.

2. *Self-Paced Learning* (Pembelajaran Mandiri)

Pembelajaran mandiri (*self-paced learning*) memungkinkan mahasiswadapat belajar kapan saja dan dimana saja secara daring (*online*). Adapun

konten pembelajaran perlu dirancang khusus baik yang bersifat teks maupun multimedia, seperti: *video*, animasi, simulasi, gambar, *audio*, atau kombinasi semuanya. Selain itu, pembelajaran mandiri juga dapat dikemas dalam bentuk buku, *via web*, *via mobile*, *streaming audio*, maupun *streaming video*.

3. *Collaboration* (Kolaborasi)

Kolaborasi dalam pembelajaran *Blended Learning* dengan mengkombinasikan kolaborasi antar dosen maupun kolaborasi antar mahasiswa. Kolaborasi ini dapat dikemas melalui perangkat-perangkat komunikasi, seperti forum, *chatroom*, diskusi, *email*, *website*, dan sebagainya. Dengan kolaborasi ini diharapkan dapat meningkatkan konstruksi pengetahuan maupun keterampilan dengan adanya interaksi sosial dengan orang lain.

4. *Assessment* (Penilaian atau Pengukuran Hasil Belajar)

Penilaian (*assessment*) merupakan langkah penting dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Penilaian dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana penguasaan kompetensi yang telah dikuasai oleh siswa. Selain itu, penilaian juga bertujuan sebagai tindak lanjut guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Adapun guru sebagai perancang pembelajaran harus mampu meramu kombinasi jenis *assessment online* dan *offline* baik yang bersifat tes maupun non tes.

5. *Performance Support Materials* (Dukungan Bahan Belajar)

Bahan ajar merupakan salah satu komponen penting dalam mendukung proses pembelajaran. Penggunaan bahan ajar akan menunjang kompetensi siswa dalam menguasai suatu materi. Dalam pembelajaran dengan *blended learning* hendaknya dikemas dalam bentuk digital maupun cetak sehingga dapat diakses oleh peserta belajar baik secara *offline* maupun daring (*online*). Penggunaan bahan ajar yang dikemas secara daring (*online*) sebaiknya juga mendukung aplikasi pembelajaran daring (*online*).

Kelima indikator di atas memiliki keterkaitan dan pengaruh yang signifikan dalam kegiatan pembelajaran dengan *blended learning*. Dengan kelima indikator tersebut, pembelajaran yang didesain dengan pembelajaran

blended learning diharapkan dapat dilaksanakan sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga berlangsung dengan efektif dan efisien.

2. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi berawal dari kata “motif” yang dapat diartikan sebagai “daya penggerak yang telah menjadi aktif”. MC. Donald dalam Kompri (2016 hlm. 2) memberi pengertian motivasi yakni, suatu perubahan tenaga didalam diri atau pribadi seseorang yang ditandai oleh dorongan efektif dan reaksi-reaksi dalam usaha mencapai tujuan.

Hamalik dalam Jamil (2014, hlm. 90) mengatakan “motivasi adalah perubahan energy dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan”.

Monica & Adam dalam Andriani, dkk. (2019. Hlm, 81) Motivasi belajar dapat diartikan sebagai daya pendorong untuk melakukan aktivitas belajar tertentu yang berasal dari dalam diri dan juga dari luar individu sehingga menumbuhkan semangat dalam belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas bahwa motivasi dapat diartikan sebagai kekuatan (energi) seseorang dapat menimbulkan tingkatan persistensi dan antusiasmenya dalam melaksanakan suatu kegiatan, baik yang bersumber dari dalam diri individu itu sendiri (*motivasi intrinsik*) maupun dari luar individu (*motivasi ekstrinsik*). Seberapa kuat motivasi yang dimiliki individu akan menentukan kualitas perilaku yang ditampilkannya, baik dalam konteks belajar, bekerja maupun dalam kehidupan lainnya. Hal tersebut di dukung oleh pendapat Santrock dalam Kompri,2015, hlm. 232) terdapat dua aspek dalam teori motivasi belajar yaitu:

- 1) Motivasi *ekstrinsik*, yaitu melakukan sesuatu untuk mendapatkan sesuatu yang lain (cara mencapai tujuan). Motivasi *ekstrinsik* siring dipengaruhi oleh insentif eksternal seperti imbalan dan hukuman.
- 2) Motivasi *intrinsik*, yaitu motivasi internal untuk melakukan sesuatu demi sesuatu itu sendiri (tujuan itu sendiri). Misal, murid murid belajar menghadapi ujian karena dia senang pada mata pelajaran yang di ujikan itu. Terdapat dua jenis motivasi *intrinsik*:

- a) Motivasi *Entrinsik* berdasarkan determinasi diri dan pilihan personal. Dalam pandangan ini, murid ingin percaya bahwa mereka melakukan sesuatu karena kemauan sendiri bukan karena kesuksesan atau imbalan eksternal.
- b) Motivasi *Intrinsik* dalam pengalaman optimal. Pengalaman optimal kebanyakan terjadi ketika orang merasakan mampu dan berkonsentrasi penuh saat melakukan aktivitas serta terlibat dalam tantangan yang mereka anggap tidak terlalu sulit tetapi juga tidak terlalu mudah

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka motivasi belajar adalah suatu dorongan yang timbul dari dalam maupun luar diri siswa, baik yang bersumber dari dalam diri individu itu sendiri (*motivasi instrinsik*) maupun dari luar individu (*motivasi ekstrinsik*) dan menyebabkan adanya rasa keinginan dan ketertarikan untuk mencapai tujuan belajar. .

b. Macam-Macam Motivasi Belajar

Syaiful Bhari Djaramah dalam Syafi'I (2018, hlm 41) motivasi belajar terdiri dua macam yaitu sebagai berikut:

- 1) Motivasi *intrinsik*, adalah motivasi internal untuk melakukan sesuatu itu sendiri (tujuan itu sendiri). Misalnya siswa belajar menghadapi ujian karena dia senang pada mata pelajaran yang diujikan itu. Siswa termotivasi untuk belajar saat mereka diberi pilihan, senang menghadapi tantangan yang sesuai dengan kemampuan mereka, dan mendapat imbalan yang mengandung nilai informasi tetapi bukan dipakai untuk kontrol, misalnya pendidik memberikan pujian kepada siswa.
- 2) Motivasi *ekstrinsik*, adalah melakukan sesuatu untuk mendapatkan sesuatu yang lain (cara untuk mencapai tujuan). Motivasi ekstrinsik sering dipengaruhi oleh insentif eksternal seperti imbalan dan hukuman. Misalnya, siswa belajar keras dalam menghadapi ujian untuk mendapatkan nilai yang baik. Terdapat dua kegunaan dari hadiah, yaitu sebagai insentif agar mau mengerjakan tugas, dimana

tujuannya adalah mengontrol perilaku siswa, dan mengandung informasi tentang penguasaan keahlian.

Berdasarkan pendapat ahli diatas, maka motivasi dapat berasal dari dua sumber yaitu dari dalam (*instrinsik*) dan dari luar (*ekstrinsik*) diri siswa dan merupakan pendorong pelengkap dari luar diri seseorang dalam belajar. Motivasi *instrinsik* dan *ekstrinsik* sangat diperlukan dalam proses belajar siswa karena dengan motivasi dapat mendorong siswa untuk belajar sampai mencapai tujuannya.

c. Fungsi Motivasi dalam Belajar

Winasih dalam Kompri (2016, hlm. 237) fungsi motivasi sebagai berikut :

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- 2) Menentukan arah perbuatan, yakni kearah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian, motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan tujuannya.
- 3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Berdasarkan pendapat dari ahli diatas, maka fungsi motivasi belajar adalah sebagai pendorong dan penggerak siswa untuk melakukan suatu kegiatan dalam hal pembelajaran supaya siswa bersemangat dan tidak bermalas-malasan dalam melakukannya sehingga siswa dapat mencapai tujuannya.

d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Irmalia Susi Anggraini (2019, hlm. 102) Faktor-faktor intrinsik yang mempengaruhi motivasi belajar mahasiswa ialah: minat terhadap bidang ilmu yang dipelajarinya dan orientasinya dalam mengikuti pelajaran. Sementara untuk faktor-faktor ekstrinsiknya ialah: kualitas guru yang mengajar, bobot materi ajar yang diajarkan, pembelajaran yang digunakan guru, kondisi dan suasana ruang kelas, dan fasilitas perpustakaan yang dapat dimanfaatkan oleh siswa.

e. Prinsip-Prinsip Motivasi Belajar

Djamarah dalam Jamil (2014, hlm. 19) menyebutkan prinsip motivasi belajar sebagai berikut:

- 1) Motivasi sebagai dasar penggerak yang mendorong aktivitas belajar.
- 2) Motivasi intrinsik lebih utama daripada motivasi ekstrinsik dalam belajar.
- 3) Motivasi berupa pujian lebih baik daripada hukuman.
- 4) Motivasi berhubungan erat dengan kebutuhan dalam belajar.
- 5) Motivasi dapat memupuk optimism dalam belajar.
- 6) Motivasi melahirkan prestasi dalam belajar.

Oemar Hamalik dalam Syafi'i (2018, hlm 49) prinsip-prinsip motivasi belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Pujian lebih efektif daripada hukuman
- 2) Motivasi yang berasal dari dalam individu lebih efektif daripada motivasi yang dipaksakan dari luar.
- 3) Motivasi itu mudah menjalar atau tersebar pada orang lain.
- 4) Tugas-tugas yang dibebankan oleh diri sendiri akan menimbulkan minat yang lebih besar untuk mengerjakannya daripada apabila tugas-tugas itu dipaksakan oleh pendidik.
- 5) Pujian-pujian yang datangnya dari luar kadang-kadang diperlukandan cukup efektif untuk merangsang minat yang sebenarnya.
- 6) Teknik dan proses mengajar yang bermacam-macam adalah efektif untuk memelihara siswa.
- 7) Kecemasan yang besar menimbulkan kesulitan belajar.
- 8) Kecemasan dan frustasi yang lemah dapat membantu belajar, dapat juga lebih baik.
- 9) Tekanan kelompok siswa kebanyakan lebih efektif dalam motivasi daripada tekanan/paksaan dari orang dewasa.
- 10) Motivasi belajar yang besar erat hubungannya dengan kreativitas siswa.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, maka motivasi memiliki beberapa prinsip. Dimana siswa yang mempunyai motivasi yang tinggi akan melaksanakan atau menjalankan prinsip-prinsip tersebut, sehingga prinsip tersebut dapat terlaksana dan begitupun sebaliknya.

f. Indikator Motivasi Belajar

Uno dalam Nasrah (2020, hlm. 209) menjelaskan mengenai Indikator motivasi belajar meliputi :

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
- 6) Adanya situasi belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan siswa dapat belajar dengan baik.

g. Keterkaitan pembelajaran *Blended Learning* dengan Motivasi Belajar

Warista dalam Rusman (2017, hlm. 85) “pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat siswa belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan siswa”. Dalam proses belajar terdapat faktor terpenting dalam mewujudkan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran, Arends dalam Lidia (2020, hlm.9) “adanya kelas yang mendukung proses belajar-mengajar sehingga guru dan siswa yang memiliki motivasi saling merespon dalam kelas yg kondusif “. Jadi kegiatan belajar- mengajar diperlukan motivasi belajar untuk mendorong siswa untuk mencapai tujuan belajar seperti yang dikatakan Monica & Adam dalam Andriani dkk., (2019. Hlm, 81) motivasi belajar sebagai pendorong untuk melakukan aktivitas belajar yang berasal dari dalam diri dan juga dari luar individu untuk mencapai tujuan yang akan dicapai, maka dari itu seseorang memiliki motivasi yang kuat dengan cara melakukan segala upaya untuk mencapai tujuannya yang di inginkan. Lidia Susanti(2020 hlm. 10) “upaya yang harus dimunculkan motivasi dalam pembelajaram adalah dengan mendesai pembelajaran yang tepat sehingga menjadi jemabatan yang dapat menstimulus motivasi siswa untuk berusaha,bekerja keras, tekun, dan dapat mencapai sasaran yang diinginkan “.

Dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa penerapan pembelajaran *Blended Learning* di masa pandemi merupakan sarana optimalisasi pembelajaran *online* di masa pandemi yang membuat proses pembelajaran menjadi efektif dan efesien agar motivasi belajar siswa dapat meningkat dan dapat mencapai prestasi belajar yang optimal. Nurmala et al., (2014, hlm. 87) mengatakan bahwa “motivasi belajar yaitu suatu penggerak dari dalam diri individu melakukan kegiatan belajar untuk menambah

pengetahuan, keterampilan dan juga pengalaman, motivasi belajar juga sangat penting dimiliki, dipahami oleh siswa dan oleh guru”

Berdasarkan uraian diatas, penelitian mengenai pengaruh pembelajaran *Blended Learning* terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran ekonomi. Dimana, *Blended Learning* menjadi variabel X1, dan motivasi belajar siswa sebagai variabel Y.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Tabel 2. 2
Hasil Penelitian Terdahulu

No	Nama peneliti /Tahun	Judul	Pendekatan & Analisis	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Baiq Rohmi Masban (2021)	PENGARUH PEMBELAJARAN <i>BLENDED LEARNING</i> DI MASA PANDEMI COVID-19 TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN PEMAHAMAN KONSEP PESERTA DIDIK	Pendekatan Kuantitatif. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah quasi experiment atau eksperimen semu.	Terdapat pengaruh penggunaan pembelajaran <i>blended learning</i> , dapat meningkatkan motivasi Belajar dan pemahaman konsep peserta didik. Rata-rata motivasi belajar awal peserta didik berada pada nilai 63.24.	- Variabel X ₁ yaitu pembelajaran <i>blended learning</i> . - Variabel Y ₁ yaitu motivasi belajar.	Variabel Y ₂ yaitu pemahaman konsep peserta didik.

				Setelah menggunakan pembelajaran blended learning, rata-rata motivasi belajar peserta didik meningkat menjadi 81.16.		
2.	Ayu Parawati (2019)	PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS E-LEARNING MODEL BLENDED LEARNING TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA PROGRAM	Pendekatan Kuantitatif. Peneliti menggunakan penelitian <i>expost facto</i>	Terdapat pengaruh pembelajaran berbasis e- learning model blended learning terhadap motivasi belajar	Variabel Y ₁ motivasi belajar mahasiswa	Varibel X ₁ Pembelajaran berbasis e-learning model blended learning

		STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM		siswa program studi pendidikan agama islam.		
3.	Ni'matul Khoiroh, Munoto, dan Lilik Anifah (2017)	PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA	Pendekatan Kuantitatif. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah <i>Proportional random sampling</i> .	Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu. Desain yang digunakan adalah "pretest- Posttest Non Equivalent Control Group Desain". Teknik analisis data yang digunakan adalah sebagai berikut; uji Prasyarat analisis, uji normalitas.	Variabel X ₁ model pembelajaran <i>blended learning</i> Variabel X ₂ motivasi belajar.	Variabel Y hasil belajar siswa.

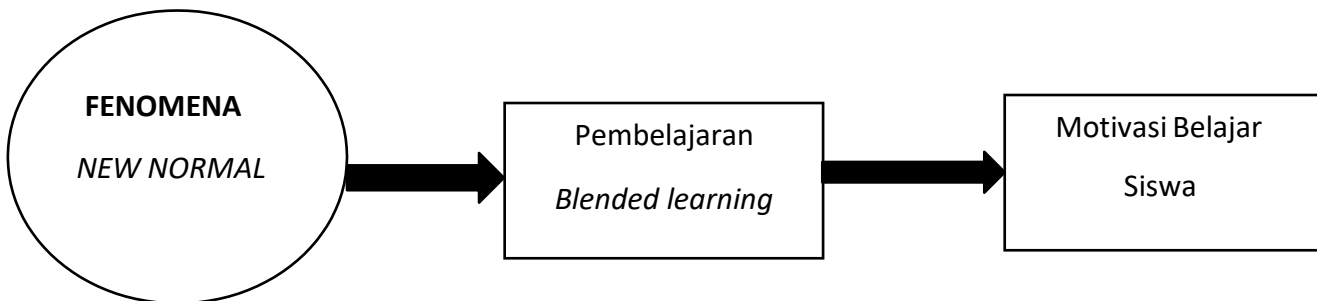
C. Kerangka Pemikiran

Pada saat ini, Indonesia sedang memasuki era “*New Normal*” dari pandemi Covid-19, Era *new normal* adalah kebijakan membuka kembali aktivitas ekonomi, sosial, dan publik secara terbatas dengan menggunakan standar kesehatan yang sebelumnya tidak ada selama pandemi. Dimana protokol kesehatan harus diimplementasikan pada setiap kegiatan termasuk kegiatan pelatihan. Menjelang adaptasi pendidikan di era *new normal*, pemerintah membuat rencana agar pendidikan tidak selalu menggunakan sistem *online*, tapi dengan membuka kembali proses pembelajaran di kelas, setidaknya hal ini sudah menjadi angin segar bagi siswa, orangtua, dan tidak terkecuali para guru yang telah melakukan kegiatan belajar mengajar secara daring selama lebih dari satu tahun.

Proses pembelajaran ini sangat berpengaruh terhadap pemahaman siswa, sehingga perlu diperhatikan dalam mengevaluasi pendidikan pada masa *new normal* dalam menentukan metode, strategi, atau model pembelajaran yang akan digunakan. Salah satu alternatif pembelajaran yang dapat digunakan adalah dengan menerapkan pembelajaran *blended learning*. Dwiyoogo (2018, hlm. 60) menjelaskan bahwa *Blended learning* berasal dari kata *Blended dan Learning*. *Blend* artinya campuran dan *Learning* artinya belajar. *Blended learning* menggabungkan pembelajaran tatap muka (*face toface*) di kelas dan pembelajaran daring (*online*) untuk meningkatkan pembelajaran mandiri secara aktif oleh siswa dan mengurangi jumlah waktu tatap muka (*face to face*) di kelas.

Dalam proses belajar mengajar di kelas, motivasi juga menjadi salah satu aspek yang dapat mempengaruhi kegiatan belajar seorang siswa, siswa akan bersungguh-sungguh dalam belajar apabila memiliki motivasi belajar yang tinggi dalam dirinya. MC. Donald dalam Kompri (2016 hlm. 2) memberi pengertian motivasi yakni, suatu perubahan tenaga didalam diri atau pribadi seseorang yang ditandai oleh dorongan efektif dan reaksi-reaksi dalam usaha mencapai tujuan. Santrock dalam (Kompri, 2015, hlm. 232) terdapat dua aspek dalam teori motivasi belajar yaitu motivasi *ekstrisik* dan motivasi *intrinsik*.

Motivasi yang diperlukan siswa untuk belajar yaitu motivasi *ekstrinsik*, motivasi ini timbul sebagai akibat pengaruh dari luar individu itu sendiri, salah satunya yaitu lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah. Manggabarani et.al., (2016, hlm. 86) “*Blended learning* ini merupakan kombinasi dari pembelajaran berbasis web dan pembelajaran langsung, maka pembelajaran ini dapat diterapkan pada mata pelajaran apapun. kegiatan belajar selama proses pembelajaran online akan menentukan teknologi interaksi yang digunakan untuk menambah pemahaman siswa. Dengan cara ini, siswa diharapkan dapat termotivasi dalam kegiatan belajar.



Gambar 2. 1
Kerangka pemikiran



Gambar 2. 2
Paradigma Penelitian

Keterangan:

X = Pembelajaran *Blended Learning* (Variabel X)

Y = Motivasi Belajar Siswa (Variabel Y)

→ = Garis Pengaruh

D. Asumsi Dan Hipotesis

1. Asumsi

Menurut buku Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI) Mahasiswa (2022, hlm 19) “Asumsi merupakan titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima peneliti. Asumsi berfungsi sebagai landasan bagi perumusan hipotesis”. Sehubungan dengan hal tersebut maka penulis menggambarkan asumsi sebagai berikut:

- a) Pembelajaran *Blended Learning* dapat memotivasi belajar siswa
- b) Pembelajaran *Blended Learning* tidak dapat meningkatkan motivasi belajar

2. Hipotesis

Menurut buku Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI) Mahasiswa (2022, hlm 19) “Hipotesis merupakan suatu jawaban sementara dari masalah atau sub masalah yang secara teori telah dinyatakan dalam kerangka pemikiran yang masih di uji kebenarannya secara empiris”. Sehubungan dengan hal itu maka hipotesis sementara yaitu, Terdapat pengaruh pembelajaran *Blended Learning* terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS di SMAN 1 Parongpong.