

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Hasil Belajar**

Keterampilan yang dimiliki siswa setelah menyelesaikan pengalaman belajarnya dikenal sebagai hasil belajar (Sudjana, 2016, hal. 22). Menurut teori belajar kognitif, belajar hanya terjadi ketika seseorang sepenuhnya memahami suatu situasi (wawasan). Penciptaan konsep adalah konsekuensi belajar. Lima jenis hasil belajar informasi verbal yaitu, keterampilan intelektual, strategi kognitif, keterampilan motorik, dan sikap dapat digunakan untuk mengelompokkan hasil belajar (Neoloka & Amialia, 2017, hal. 291). Sebaliknya, taksonomi hasil belajar dari Benjamin Bloom, yang secara umum mengkategorikannya ke dalam tiga ranah. Yang digunakan dalam Sistem Pendidikan Nasional untuk merancang tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional (Sudjana, 2016, hal. 23)

Yang pertama adalah ranah *kognitif*, yang berkaitan dengan enam bagian mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan memproduksi yang membentuk hasil belajar intelektual. Kedua ranah *afektif* tersebut berkaitan dengan sikap, yang memiliki lima komponen: penerimaan, reaksi atau tanggapan, evaluasi, pengorganisasian dan internalisasi. Berkaitan dengan hasil belajar keterampilan dan kapasitas bertindak, ranah ketiga yaitu *psikomotorik*. Ranah *psikomotorik* memiliki enam komponen, antara lain gerak refleks, kemampuan gerak dasar, keterampilan perseptual, keselarasan atau ketepatan, kemampuan gerak kompleks, dan gerak *ekspresif* dan *interpretatif*.

Hasil belajar dapat dianggap sebagai standar dimana proses pembelajaran dinilai telah berhasil. Dengan penggunaan hasil belajar, maka tingkat prestasi belajar siswa selama proses pembelajaran akan diketahui dari tiga dimensi, yaitu *kognitif*, *afektif*, dan *psikomotorik*.

#### **B. Model *Blended Learning***

Menggabungkan instruksi langsung dengan pembelajaran *online* dikenal sebagai pembelajaran *Blended learning*. *Blended learning* adalah ide terbaru dalam pendidikan di mana penyampaian materi dapat dilakukan baik secara langsung maupun *online* Bielawski dan Metcalf dalam (Husamah, 2014)

Pengertian menurut Husamah (2014, hal. 112) *Blended Learning* menggabungkan manfaat pembelajaran tatap muka dan *online* dengan pengalaman langsung. Kemudian pembelajaran yang memadukan media pembelajaran, pembelajaran yang memadukan model pembelajaran dari pembelajaran, dan teori pembelajaran yang mengintegrasikan pembelajaran *in-person learning* dengan pembelajaran *online* inilah yang dimaksud dengan *blended learning* (Sari, 2014, hal. 127)

Menurut Garrison & Vaughan 2008:4 dalam (Efendi & Hendriyani , 2016) Model pembelajaran yang disebut *blended learning* memadukan instruksi langsung dan *online*. Ide mendasar di balik paradigma *blended learning* adalah untuk memaksimalkan interaksi antara komunikasi tekstual dan lisan dalam pembelajaran tatap muka dan *online*.

#### a. Tujuan *Blended Learning*

Tujuan dari pembelajaran *blended learning* menurut Pradyana (2012) adalah :

Pertama, membantu siswa dalam mengembangkan proses belajarnya lebih baik sesuai dengan metode dan preferensi belajarnya sendiri. Kedua, memberikan kesempatan kepada guru dan siswa untuk belajar secara mandiri, berkontribusi, dan terus berkembang. Ketiga, dengan menggabungkan fitur terbaik dari pelatihan tatap muka dan *online*, siswa akan memiliki lebih banyak kebebasan menjadwalkan. Keempat, terapkan berbagai strategi pembelajaran untuk mengatasi tantangan pembelajaran yang tersisa.

Siswa dapat berpartisipasi dalam kegiatan interaktif dalam pelajaran tatap muka. Sedangkan komponen *online* memberi siswa akses ke konten multimedia yang kaya kapan saja, di mana saja, selama mereka memiliki konektivitas Internet.

#### b. Karakteristik *Blended Learning*

Dimulai dengan penemuan komputer, fitur khas *blended learning* muncul. Setelah ditemukannya mesin cetak, guru mulai menggunakan media cetak untuk melengkapi interaksi tatap muka dan pembelajaran yang berlangsung, awalnya antara guru dan siswa. Sumber belajar di kelas mengintegrasikan guru, bahan cetak, dan audio visual ketika media audio visual tersedia. Namun, *blended learning* muncul mengikuti kemajuan

teknologi informasi sehingga siswa *online* dan *offline* dapat mengakses sumber daya yang tersedia. Saat itu, pengajaran tatap muka digabungkan dengan teknologi komputer, teknologi audio, teknologi cetak, teknologi audio visual, dan teknologi *m-learning* (*mobile learning*). Enam komponen yang diperlukan untuk *blended learning*: interaksi tatap muka, pembelajaran mandiri, aplikasi, tutorial, kerjasama, dan evaluasi.

Menurut Amin (2017) enam unsur dalam model *blended learning* sebagai berikut :

Pertama, pengajaran tatap muka adalah sumber belajar utama sebelum perkembangan teknologi cetak, audiovisual, dan komputer. Kedua, siswa perlu mengakses banyak sumber belajar untuk belajar mandiri dalam pembelajaran berbasis *blended learning*, karena sumber ini tidak hanya terbatas pada sumber belajar yang dimiliki oleh guru atau perpustakaan lembaga pendidikan, tetapi juga sumber belajar di perpustakaan di seluruh dunia. Ketiga, pembelajaran berbasis masalah dapat digunakan untuk menerapkan pembelajaran berbasis *blended learning*. Dalam sesi ini, siswa secara aktif mendefinisikan masalah, mencari solusi alternatif, dan melacak konsep, prinsip, dan prosedur yang diperlukan untuk mengatasi masalah ini. Keempat Tutorial, meskipun pemanfaatan teknologi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, fungsi guru tetap diperlukan sebagai tutor dalam tutorial bagi siswa yang terlibat untuk mengkomunikasikan tantangan yang mereka hadapi. Kelima, tidak seperti pembelajaran tatap muka tradisional, yang mengharuskan semua siswa belajar di kelas yang sama di bawah arahan guru, keterampilan kolaboratif harus menjadi komponen kunci dari *blended learning* berdasarkan faktor-faktor tertentu. Evaluasi adalah langkah terakhir. Evaluasi harus didasarkan pada metode dan hasil yang dapat dilakukan dengan menggunakan penelitian berbasis portofolio dan evaluasi kerja siswa. Serupa dengan ini, penilaian harus mencakup tidak hanya otoritas mengajar tetapi juga penilaian guru dan penilaian siswa lain.

### c. Kelebihan dan Kekurangan *Blended Learning*

Kekurangan pembelajaran baik tatap muka maupun *online* menyebabkan berkembangnya *blended learning*. *Blended learning* tercipta karena adanya kelebihan dan kekurangan, disamping kekurangan yang muncul dari proses pembelajaran (Husamah, 2014, hal. 36-37) yaitu :

**Tabel 2. 1** Kelebihan dan Kekurangan Model *Blended Learning*

<b>Kelebihan Model <i>Blended Learning</i></b>	<b>Kekurangan Model <i>Blended Learning</i></b>
<p>a. Penggunaan sumber <i>online</i> memungkinkan untuk studi independen dari materi pelajaran oleh siswa.</p> <p>b. Tanpa harus melakukannya di kelas, siswa dapat berkomunikasi dengan guru atau siswa lain (tatap muka)</p> <p>c. Guru dapat secara efektif mengelola dan mengawasi kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa di luar tugas sekolah.</p> <p>d. Melalui sumber <i>online</i>, guru dapat menyediakan konten tambahan.</p> <p>e. Materi dapat dibaca oleh siswa, atau mereka dapat mengikuti tes yang diberikan sebelum kelas dimulai.</p> <p>f. Guru dapat secara efisien menggunakan temuan ujian, memberikan umpan balik, dan memberikan kuis.</p> <p>g. Siswa dapat bertukar file satu sama lain.</p>	<p>a. Jika sarana dan prasarana masih kurang, akan sulit untuk diterapkan karena berbagai media yang dibutuhkan.</p> <p>b. Fasilitas milik siswa yang tidak merata, antara lain akses internet dan komputer. Pada kenyataannya, siswa tidak akan dapat berpartisipasi dalam pembelajaran <i>online</i> mandiri jika jaringannya tidak cukup baik. <i>Blended learning</i> membutuhkan akses internet yang kuat.</p> <p>c. kurangnya pemahaman pemanfaatan teknologi di kalangan sumber belajar (guru, siswa, dan orang tua).</p>

#### d. Sintaks Model *Blended Learning*

Menurut Dwiyo (2018, hal. 65) Tabel di bawah ini mencantumkan 8 fase yang membentuk sintaks model pembelajaran *Blended Learning* yaitu :

**Tabel 2. 2** Sintaks Model *Blended Learning*

No	Sintaks <i>blended learning</i>	Kegiatan pembelajaran
1.	<i>Prepare me</i> (persiapan)	a. Menjelaskan kepada siswa tujuan pembelajaran dan menjelaskan cara belajar menggunakan program <i>online</i> b. Membuat portal pembelajaran <i>online</i> c. Bentuklah kelompok yang beragam dari siswa.
2.	<i>Tell me</i> (presentasi)	a. Jelaskan perbedaan antara pembelajaran <i>synchronous</i> dan <i>asynchronous</i> b. menjelaskan cara menggunakan situs <i>e-learning</i> untuk kegiatan pembelajaran <i>online</i>
3.	<i>Show me</i> (demonstrasi)	a. Membantu siswa belajar bagaimana menggunakan portal <i>e-learning</i> yang telah dirancang b. Membantu siswa dalam menggunakan situs <i>e-learning</i> untuk mendapatkan materi
4.	<i>Let me</i> (latihan/ praktek)	a. Berikan siswa kesempatan untuk merasakan pengalaman menggunakan portal <i>e-learning</i> selama pembelajaran <i>online</i> . b. Membantu siswa dalam mengakses berbagai sumber belajar <i>online</i> dan <i>offline</i> sehingga dapat digunakan untuk melakukan presentasi secara <i>synchronous</i> (tatap muka) di kelas c. Membantu kelompok presentasi dalam membuat presentasi, kelompok diskusi dalam berdiskusi

		pada saat tanya jawab, dan mengerjakan LKS
5.	<i>Check me</i> (evaluasi)	<p>a. Mengevaluasi hasil ringkasan materi pembelajaran yang disajikan di kelas menggunakan temuan sumber belajar <i>online</i> dan <i>offline</i></p> <p>b. Membantu siswa dalam memperoleh pemahaman yang tepat tentang informasi yang disajikan di kelas <i>synchronous</i> (secara langsung)</p>
6.	<i>Support me</i> (dukungan/bantuan)	<p>a. Membantu siswa yang kesulitan memahami materi presentasi</p> <p>b. Membantu siswa yang kesulitan dalam diskusi antarkelompok</p>
7.	<i>Coach me</i> (saling melatih)	Mempersiapkan siswa yang sudah terbiasa dengan materi pelajaran untuk menginstruksikan sesama anggota kelompok diskusi ( <i>peer tutor learning</i> )
8.	<i>Conect me</i> (kolaborasi/bergabung dalam kelompok)	<p>a. Mendorong siswa untuk menyelesaikan tugas kelompok pada lembar kerja</p> <p>b. membantu siswa menyelesaikan kerja kelompok</p>

#### e. **Komponen dalam Blended Learning**

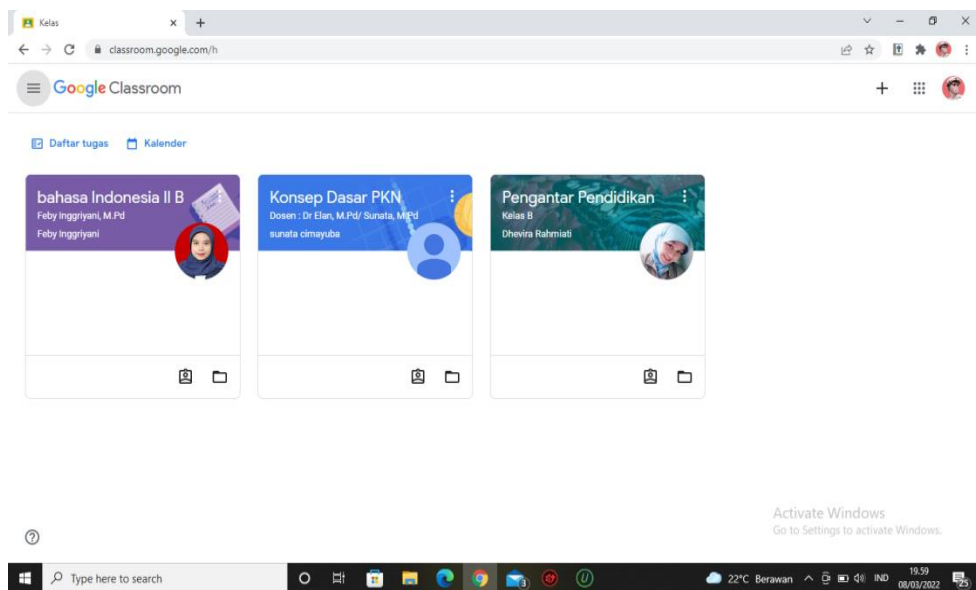
Komponen menurut Husamah (2014, hal. 43) bahwa terdapat 3 komponen dalam blended learning sebagai berikut :

Pertama, pembelajaran berbasis *blended learning* dapat dilaksanakan dengan bantuan pembelajaran tatap muka. Tujuan dari pengajaran tatap muka ini adalah untuk memperkuat ikatan emosional antara siswa dan guru untuk menunjukkan kemajuan dalam proses pembelajaran. Kedua, elektronik (LAN, WAN, atau Internet) digunakan dalam *e-learning*, yaitu instruksi yang disampaikan melalui jaringan ini. Ketiga, *mobile learning*, yang memungkinkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran, instruksi, dan aplikasi kapanpun dan dimanapun mereka inginkan.

## C. Google Classroom

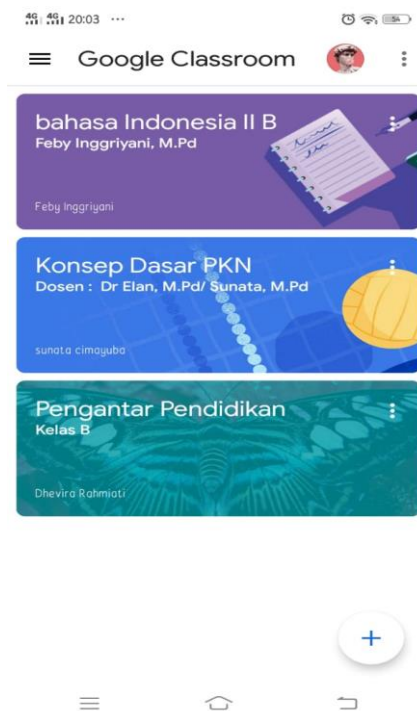
### a. Pengertian *Google Classroom*

*Google* mengembangkan aplikasi *web* dan *seluler Classroom* pada tanggal 6 Mei 2014. Tujuan awalnya adalah mempermudah guru dan siswa untuk berbagi file. *Classroom* digunakan untuk berbagai file antara guru dan siswa, tetapi juga dapat digunakan untuk prosedur pembelajaran *online* seiring berkembang dan memenuhi kebutuhan pengguna (Rohman, 2021, hal. 2)



**Gambar 1. 1 Contoh Aplikasi *Classroom* Berbasis Desktop**

**Sumber : Data Pribadi, 2019-2020**



**Gambar 1. 2 Contoh Aplikasi Classroom Berbasis Mobile**

**Sumber : Data Pribadi, 2019-2020**

Sebuah platform pembelajaran *hybrid* yang berkomitmen untuk semua aspek pendidikan, *Google Classroom* (atau hanya *Ruang Google* dalam bahasa Indonesia) bertujuan untuk mengatasi tantangan yang terkait dengan membuat, berbagi, dan mengkategorikan tugas tanpa kertas (Salamanah, 2020, hal. 534-537)

Sebuah program yang disebut *Google Classroom* memungkinkan membangun ruang kelas *online*. Selain itu, *Google Classroom* menawarkan cara untuk memberikan tugas, mengirimkan tugas, dan bahkan menilai tugas yang dikumpulkan dalam Patimah P dan Arifin dkk (2021, Seminar Nasional Pendidikan, Program Studi Pendidikan Biologi, FKIP UNMA). Lebih khusus lagi, program ini dapat digunakan untuk mendistribusikan tugas, menyerahkan tugas, bahkan mengevaluasi tugas yang diserahkan. Karena program ini juga memberikan hak akses kepada guru untuk mengelola tugas publik, dan siswa juga dapat dengan mudah menelusuri, mengubah, bahkan berkolaborasi dalam tugas tanpa takut



disalah gunakan oleh siswa lain (Kusuma & Astuti , 2019, hal. 67-89). Siswa dapat memanfaatkan fungsi aplikasi *Google Classroom* seperti penggunaan kembali postingan, membuat pertanyaan, membuat tugas, dan membuat pengumuman untuk mengirimkan beberapa file, memberikan forum untuk berkomentar, mendistribusikan tugas atau bahan ajar, dan mengumpulkan tugas sampai guru dapat melihat siapa saja yang telah melaksanakan tugas (Sabara, 2020, hal. 122-125). Fitur fitur yang terdapat di *Google Classroom* menurut Kusama & Astuti (2019) sebagai berikut :

Pertama *Assigments* (tugas), tugas disimpan dan dinilai menggunakan sejumlah aplikasi pengelolaan *Google* yang memungkinkan interaksi antara guru dan siswa atau antara siswa itu sendiri. Dokumen yang disimpan di *Google Drive* siswa dan dibagikan dengan guru selanjutnya diserahkan untuk di evaluasi. Dari pada hanya mengizinkan semua siswa untuk membaca, menyalin, atau memodifikasi dokumen yang sama, guru dapat memilih file yang dapat digunakan sebagai template sehingga setiap siswa dapat mengedit salinan mereka sendiri kemudian kembali ke penilaian kelas. Selain itu, siswa memiliki opsi untuk menambahkan file lain dari *Drive* mereka ke tugas. Kedua, *Communication* (komunikasi). Guru dapat memposting pengumuman ke siaran kelas, dan siswa dapat mengomentari pengumuman tersebut yang memungkinkan percakapan dua arah. Siaran kelas juga dapat diposting oleh siswa, tetapi mereka tidak akan menerima perhatian yang sama seperti pengumuman guru dan bahkan mungkin diatur. Untuk berbagi materi, beberapa jenis media produk *Google*, seperti file video *YouTube* dan *Google Drive*, dapat dihubungkan ke dalam pengumuman maupun postingan. Guru dapat mengirim *email* ke satu atau beberapa siswa menggunakan opsi *email* atau *gmail* di *Google* Kelas. Kelas dapat diakses secara *online* melalui aplikasi seluler untuk iOS dan juga Android. Ketiga *Time-Cost* (hemat waktu), Memberi siswa kode untuk mendaftar di kelas memungkinkan guru menambahkan lebih banyak siswa. Menggunakan kembali pengumuman, tugas, atau pertanyaan dari kelas sebelumnya menjadikan pilihan bagi guru untuk mengawasi beberapa sesi. Selain itu, guru dapat mengarsipkan kelas, juga mempersiapkan sesi kelas mendatang dan berbagi tugas menulis di beberapa kelas. Dimungkinkan untuk mengatur pekerjaan siswa, tugas, pertanyaan, nilai, dan komentar oleh satu atau semua mata pelajaran sesuai dengan apa yang harus ditinjau. Keempat, *Archive Course* (arsip program). Pada akhir semester atau akhir tahun pembelajaran, kursus memungkinkan guru untuk mengarsipkan tugas kursus. Sehingga, membantu guru dalam mempertahankan kelas mereka saat ini. Ketika kursus diarsipkan, situs web dipindahkan dari beranda dan ditambahkan ke bagian Arsip Kelas. Guru dan siswa dapat mengakses kursus yang diarsipkan, tetapi mereka tidak dapat

melakukan modifikasi apa pun hingga kursus dipulihkan. Kelima, *Mobile Application* (aplikasi dalam telepon genggam). Aplikasi *Google Classroom* seluler dirilis pada Januari 2015 dan kompatibel dengan gadget iOS dan Android. Aplikasi memungkinkan pengguna untuk berbagi file dari aplikasi lain, mengambil gambar dan menempelkannya ke tugas, dan menyediakan akses *offline*. Keenam *Rivacy* (privasi). Sebagai bagian dari *G Suite for Education*, *Google Classroom* tidak menampilkan iklan kepada siswa, fakultas, atau guru di antarmuka pengguna. Sehingga, data pengguna tidak dipindai atau digunakan untuk alasan pemasaran, berbeda halnya dengan layanan konsumen *Google*.

#### **b. Fungsi *Google Classroom***

Teknologi adalah sarana untuk memenuhi segala kebutuhan, terutama saat menyelesaikan pekerjaan rumah untuk kelas *Digital Content Management*. *Google Classroom* dianggap sebagai solusi baru untuk pembelajaran siswa yang efektif. Pengguna *Google Classroom* masih dapat memanfaatkan alat dan sumber daya online dengan dukungan sumber informasi yang tiada habisnya saat memutuskan sumber mana yang akan digunakan. Pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran *Google Classroom* mendorong siswa untuk berprestasi sehingga proses pembelajaran berjalan dengan lancar (H & Pamungkas, 2019, hal. 225-233).

Diharapkan tujuan pembelajaran akan lebih mudah dicapai dan bermakna melalui aplikasi *Google Classroom*. Karena itu, penggunaan *Google Classroom* sebenarnya memudahkan guru untuk mengawasi pembelajaran dan memberikan informasi yang benar kepada siswa (Hakim, 2016). Hasilnya, *Google Classroom* dapat memfasilitasi keterlibatan yang lebih di dalam pendidikan bagi guru dan siswa (Pradana & Harimurti, 2017).

**c. Kelebihan dan Kekurangan Google Classroom**

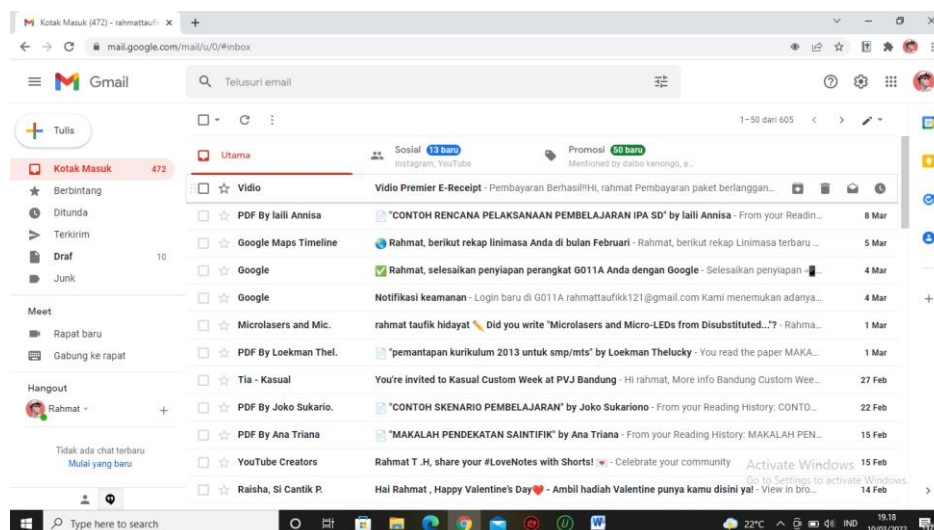
Menurut Rohman (2021, hal. 3) *Google Classroom* memiliki sejumlah kelebihan dan kekurangan, yang tercantum pada tabel 2.2 di bawah ini:

**Tabel 2. 3 Kelebihan dan Kekurangan Goole Classroom**

Kelebihan	Kekurangan
<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Aplikasi di dapatkan dan di gunakan dengan gratis</li> <li>b. Memiliki penyimpanan data yang signifikan sekitar 15 GB.</li> <li>c. Terhubung dengan program perangkat lunak <i>Google</i> lainnya, seperti <i>Google Calendar</i> dan <i>Drive</i>.</li> <li>d. Tautan ke aplikasi YouTube</li> <li>e. Mudah digunakan di PC, laptop, atau smartphone.</li> <li>f. Dapat diakses kapan saja dan dimana pun</li> <li>g. Tidak memakan banyak <i>bandwidth</i> atau akses data.</li> <li>h. Memudahkan guru dalam mengajar dan siswa memperoleh materi.</li> <li>i. Komunikasi dua arah</li> <li>j. Tersedia komponen multimedia (teks, gambar, audio, video)</li> <li>k. Dapat mencakup sejumlah guru dan siswa yang berubah-ubah.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Pengetahuan sistem tambahan diperlukan</li> <li>b. Para ahli diperlukan untuk membangun sistem.</li> <li>c. Membutuhkan biaya lebih</li> <li>d. Maksimal 2 Mb dapat digunakan untuk media di <i>Google Classroom</i>.</li> </ul>

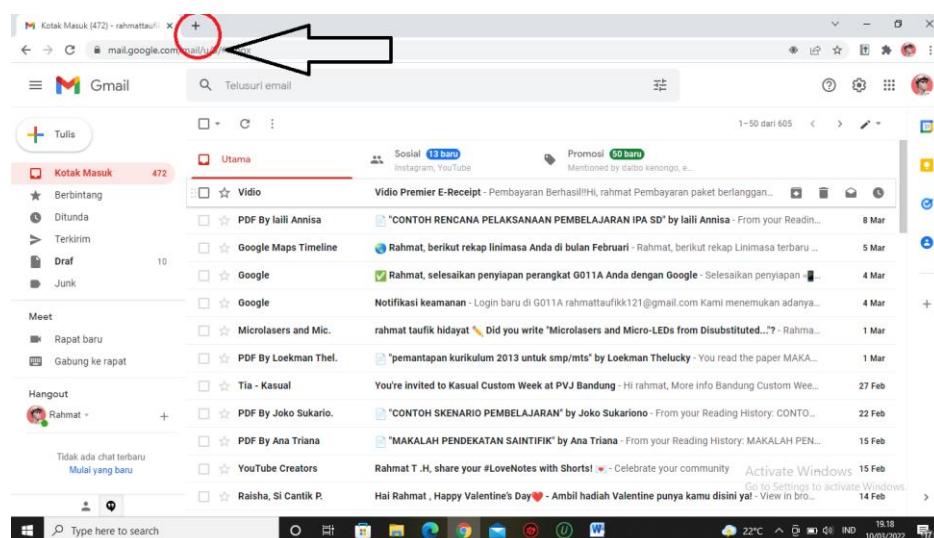
**d. Langkah – langkah Membuat Kelas Pembelajaran Sebagai Seorang Guru (Rohman, 2021, hal. 8-12) :**

- a. Buka gmail.com dan masukan sebagai pengguna dalam aplikasi browser. Jika menggunakan smartphone/android, langkah langkah pertama ini tidak perlu dilakukan karena akun gmail secara otomatis sudah terbuka



**Gambar 1. 3 Membuka Akun Gmail**

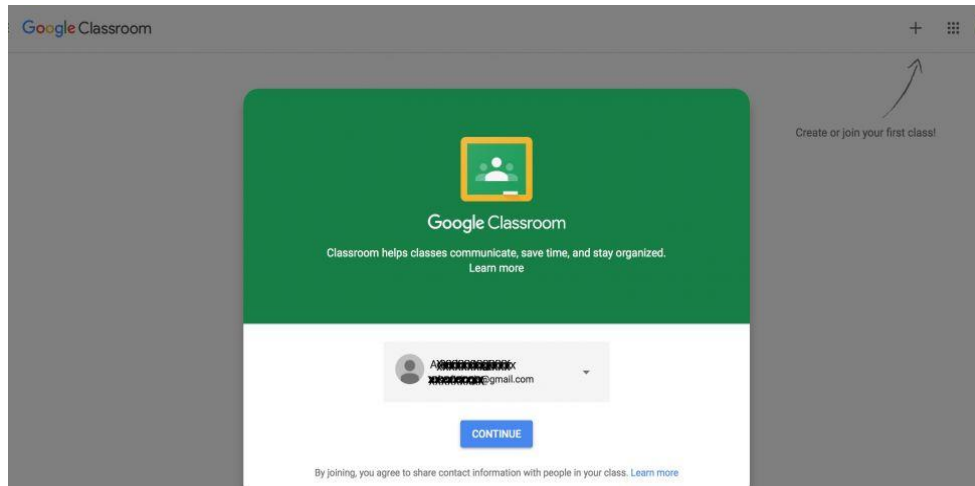
- b. Buka tab baru browser dan ketikan alamat *Classroom*.Google.com.



**Gambar 1. 4 Tab baru Classroom**

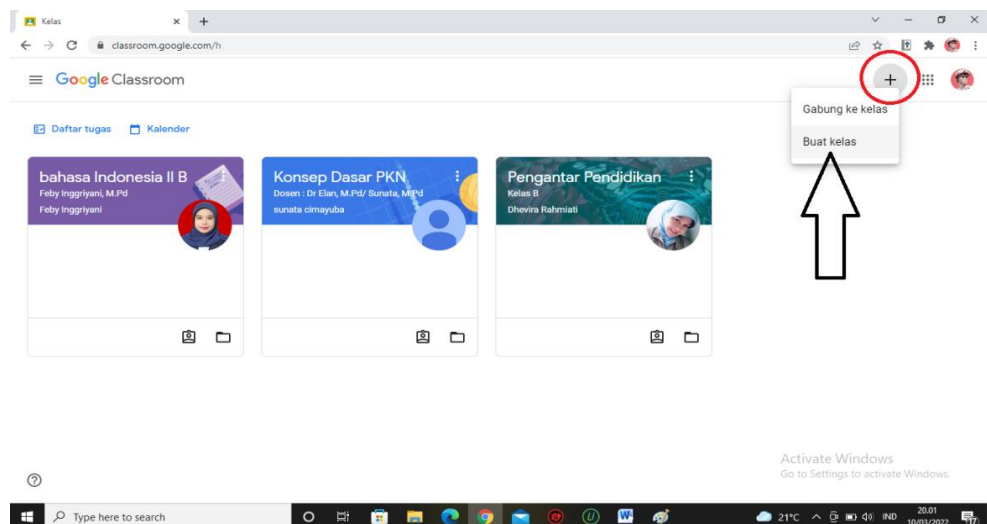
**Sumber : Data Pribadi, 2022**

- c. Secara otomatis akan muncul tampilan informasi awal tentang *Classroom*. Selanjutnya klik tombol LANJUTKAN/CONTINUE untuk menyetujui membagikan informasi kepada anggota kelas.



**Gambar 1. 5 Informasi awal *Google Classroom***  
**Sumber : Data Pribadi, 2022**

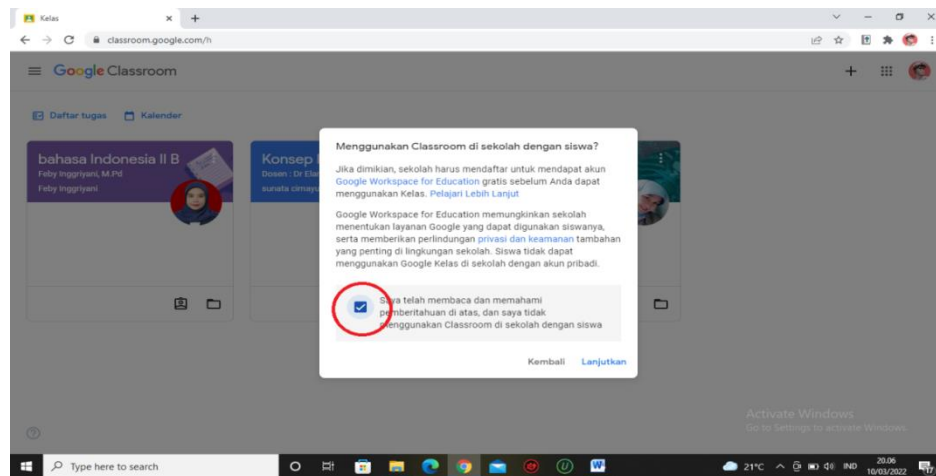
- d. Selanjutnya klik tombol + di pojok kanan atas dan pilih opsi “Buat Kelas”



**Gambar 1. 6 Buat kelas baru**  
**Sumber : Data Pribadi, 2022**

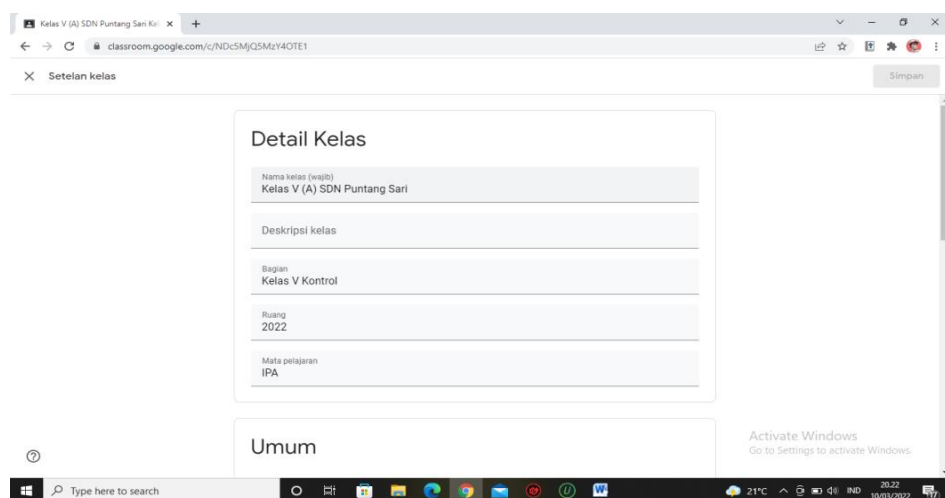
- e. Muncul kotak informasi “Menggunakan *Classroom* di sekolah dengan Siswa ?” beri ceklis di bagian “Saya telah membaca dan memahami

pemberitahuan di atas, dan saya tidak menggunakan *Classroom* di sekolah dengan siswa”. Setelah itu tekan tombol Lanjutkan.



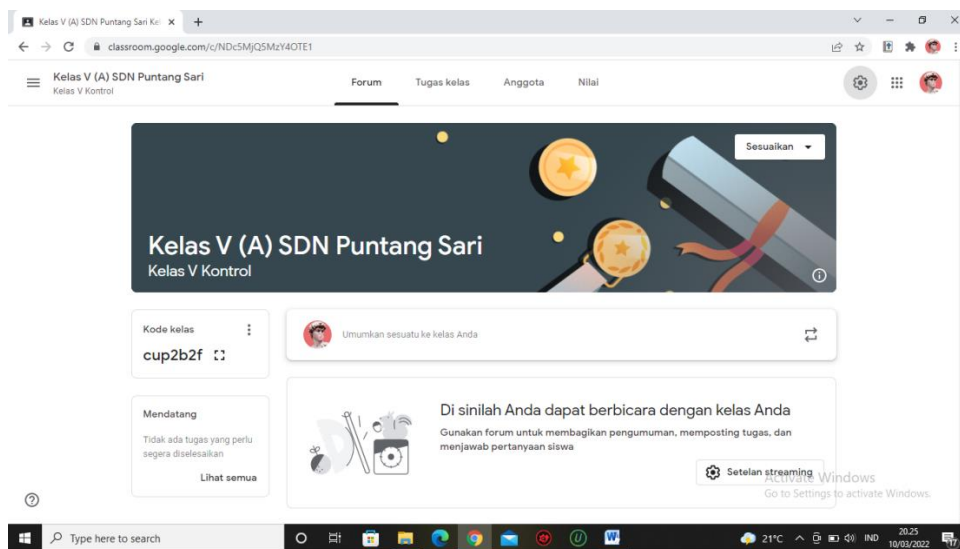
**Gambar 1. 7 Kotak informasi penggunaan *Classroom***  
**Sumber : Data Pribadi, 2022**

- e. Isi form Nama kelas, Bagian, Mata pelajaran, dan Ruang. Dalam hal ini saya contohkan dengan isian sebagai berikut :
- Nama Kelas (wajib) : Kelas V (A) SDN Puntang Sari  
 Bagian : Kelas V Kontrol  
 Mata Pelajaran : IPA  
 Ruang : 2022



**Gambar 1. 8 Form isian pembuatan kelas**  
**Sumber : Data Pribadi, 2022**

f. Setelah form diisi lengkap, klik tombol Buat



**Gambar 1. 9 Tampilan depan Kelas**

**Sumber : Data Pribadi, 2022**

Pada gambar di atas terdapat tombol/link, menu kelas, dan caption kelas

- Tombol/link terdiri atas Menu Utama, Tombol kode kelas, bagikan sesuatu dengan kelas anda dan Lihat semua
- Menu Kelas terdiri atas Forum, Tugas Kelas, dan Nilai
- Caption kelas berisi judul kelas “Kelas V (A) SDN Puntang Sari” Bagian “Kelas V Kontrol”, dan Kode Kelas

#### **D. Penelitian yang Relevan**

Hasil penelitian lain sebelum penulis memutuskan untuk meneliti judul “Pengaruh Model *Blended Learning* menggunakan *Google Classroom* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di SDN Puntang Sari Kabupaten Bandung.” Dapat dilihat sebagai berikut :

##### **1. Penelitian Pertama**

Penelitian yang di lakukan oleh Kormaz & Karakus (2009) dengan judul “The Impact of Blended Learning Model on Student Attitudes Towards Geograpy Course and Their Critical Thinking Dispositions and Levels” Dalam rangka menumbuh kembangkan kemampuan berpikir kritis siswa, teknik *blended*

*learning* memungkinkan siswa saling berkomunikasi dan dapat saling berinteraksi dalam bentuk dialog dengan materi yang diterima dari berbagai sumber baik di dalam maupun di luar kelas. Karena mengikuti pedoman proses pembelajaran modern, penggunaan TIK oleh siswa dapat berjalan semulus mungkin selama proses pembelajaran. Akibatnya, penggunaan teknik *blended learning* memungkinkan guru untuk menciptakan pelajaran biologi yang berbasis TIK, aktif, kreatif, efektif, menghibur, dan relevan.

## 2. Penelitian Kedua

Penelitian yang dilakukan oleh Cerna (2009) dengan judul “Blended Learning Experience in Teacher Education” pengalaman *blended learning* di Universitas Pardubice, Republik Ceko seperti yang di bahas di jurnal ini terbukti menjadi desain yang berlaku untuk konteks tertentu. Meskipun pelaksanaannya pembelajaran ini menimbulkan tuntutan tinggi pada tutor online dalam waktu dan keahlian, hasil pendidikan yang berharga seperti di tegaskan sangat perlu dilaksanakan. Periode pembelajaran pengetahuan, yang disebut sebagai gerakan pembelajaran masa depan, telah mengubah strategi pembelajaran tradisional. Ini berarti seseorang dapat belajar di ruang kelas, di perpustakaan, di rumah, di jalan dan bisa dilakukan kapan saja. Hal inilah yang semakin menguatkan saya untuk mendalami *blended learning*.

## 3. Penelitian Ketiga

Penelitian yang dilakukan oleh Tham & Tham (2011) dengan judul “Blended Learning-A Focus Study on Asia” berdasarkan pengalaman di *Nanyang Technological University* (NTU), pengembang konten perlu menyempurnakan produk dan meningkatkan aspek pengetahuan *e-learning*. Strategi *blended learning* dalam perkuliahan di kampus tidak hanya di jadikan sebagai pelengkap tetapi harus di buat sebagai kunci untuk mengatasi inti permasalahan dan meningkatkan kualitas pendidikan. Empat negara Asia yang menjadi fokus kajian dalam artikel ilmiah itu menunjukkan bahwa *blended learning* adalah representasi dari pembelajaran masa kini. Tidak ada pembelajaran yang sepenuhnya terlepas dari tradisi pembelajaran tatap muka, sehingga kombinasi pembelajaran elektronik (*offline*), *online*, dan tatap muka menjadi penting. Pelaksanaan *blended learning* dalam pembelajaran



membutuhkan perlakuan khusus yang bisa mengkombinasikan kebutuhan belajar tradisional dan elektronik dengan proporsi yang wajar. Hal ini tentu tidak mudah karena banyak tantangan yang harus di perhatikan dengan seksama terutama yang berhubungan dengan dukungan semua pihak, kesiapan SDM pengelola atau penyelenggara, sumber sumber yang relevan, strategi pembelajaran sampai pada dukungan pemerintah. Metode pembelajaran yang disukai saat ini adalah *blended learning*, yang telah menggantikan metode lama. Sehingga siswa di negara singapura lebih menyukai pembelajaran *blended learning*, yang mencakup instruksi tatap muka dan online. Namun, mereka menunjukkan bahwa pembelajaran dengan tatap muka masih menjadi bentuk pembelajaran terbaik karena lebih mudah untuk membahas masalah dan mendapatkan umpan balik secara tatap muka memberikan motivasi yang lebih baik untuk penelitian. Berdasarkan pengalaman di Singapura, sangat penting untuk secara hati-hati, tepat, dan benar menggabungkan metodologi *blended learning* antara potensi interaksi tatap muka dan potensi teknologi informasi dan komunikasi (*e-learning/online*). Akibatnya, kita perlu merencanakan sesi tatap muka untuk membicarakan dan menerima umpan balik dari aktivitas pembelajaran online yang berbasis web.

#### 4. Penelitian Keempat

Penelitian yang dilakukan oleh Tubagus Panambaian (2020) dengan judul “Penerapan Program Pengajaran Dengan Model Blended Learning Pada Sekolah Dasar di Kota Rantau” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui model mengajar guru Sekolah Dasar di kota Rantau dengan menggunakan model *blended* pada masa *pandemic covid-19*. Guru berfungsi sebagai sumber data utama untuk penelitian ini. Metodologi penelitian kualitatif menggunakan desain studi kasus. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini bersifat lugas dan berfokus terutama pada proses pembelajaran yang terjadi di kota Rantau pada masa pandemi *COVID-19*. Temuan menunjukkan bahwa guru di sekolah dasar mencoba memanfaatkan teknologi yang tersedia untuk pengajaran menggunakan model *blended*. Meskipun ada beberapa tantangan yang dihadapi baik oleh guru maupun siswa, seperti tantangan dalam menjelaskan materi pelajaran, tantangan dalam mengikuti arahan guru,

dan tantangan dalam memberikan tugas dalam bentuk video karena ukurannya.

#### 5. Penelitian Kelima

Penelitian yang dilakukan oleh Vicky Dwi Wicaksono dan Putri Rachmadyanti (2017) dengan judul “Pembelajaran Blended Learning Melalui Google Classroom di Sekolah Dasar” Pembelajaran yang baik adalah melibatkan seluruh civitas akademik di Sekolah Dasar. Pembelajaran yang dilakukan baik di dalam maupun di luar kelas dikenal dengan istilah *blended learning*. Menurut laporan Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia (APJII) 2016, terdapat 132,7 juta pengguna internet di Indonesia sehingga memperoleh peringkat ke 6 (enam) sebagai pengguna internet dunia. Sebuah aplikasi pendidikan yang diproduksi oleh *Google* bernama *Google Classroom* yang diperuntukan oleh guru dan siswa di sekolah dasar. Terkait dengan penggunaannya bisa melalui komputer dan ponsel, hal ini sangat menguntungkan bagi guru dan siswa. Tujuan ide ilmiah ini terpenuhi dengan mendeskripsikan *blended learning*, mengidentifikasi *Google Classroom* sebagai alternatif pembelajaran, dan pembelajaran *blended learning* menggunakan *Google Classroom*. Siswa dapat melakukan pembelajaran online dengan menggunakan *Google Classroom*. Meskipun mungkin tidak terjadi di dalam kelas, tetapi guru tetap dapat memberikan pengetahuan. Ini merupakan contoh seorang guru mengawasi siswa mereka ketika mereka tidak di dalam kelas.

### E. Kerangka Berpikir

