

**PENERAPAN *BLENDED LEARNING* DALAM UPAYA
MENINGKATKAN PENGUASAAN KONSEP FISIKA
PESERTA DIDIK DI MA DARUSSALAMBUMIAGUNG**

SKRIPSI



Jurusan : Pendidikan Fisika

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1443 H / 2022 M**

**PENERAPAN *BLENDED LEARNING* DALAM UPAYA
MENINGKATKAN PENGUASAAN KONSEP FISIKA
PESERTA DIDIK DI MADARUSSALAMBUMIAGUNG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Fisika



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1443 H / 2022 M**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Sebagai tuntutan untuk mempermudah pembaca dalam memahami skripsi ini agar tidak terjadi kekeliruan, maka penulis memberikan batasan arti serta maksud berdasarkan beberapa istilah yang terkait dengan judul skripsi. Hal ini guna mempermudah pembaca dalam memaknai skripsi ini. Adapun judul dari skripsi ini adalah **“Penerapan Blended Learning Dalam Upaya Meningkatkan Penguasaan Konsep Fisika Peserta Didik Di MA Darussalam Bumi Agung”**.

Berikut uraian istilah-istilah yang terkait dengan judul penelitian:

1. Penerapan, adalah perbuatan menerapkan. Penerapan juga bisa di artikan sebagai perbuatan mempraktekan suatu teori, metode, dan hal lain untuk mencapai tujuan tertentu.¹
2. *Blended Learning* adalah sebuah konsep yang relatif baru dalam pembelajaran, dimana pengajaran yang disampaikan melalui gabungan pembelajaran *online* dan tatap muka yang dalam pelaksanaannya dilakukan oleh instruktur atau pengajar.
3. Penguasaan Konsep, merupakan suatu kemampuan siswa untuk memahami makna ilmiah, baik konsep secara teori maupun penerapan didalam kehidupan sehari-hari.²

B. Latar Belakang Masalah

Terdapat dua aspek penting dalam pembelajaran, yaitu metode dan media pembelajaran. Fungsi utama dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, kedudukan media pembelajaran ada didalam metode pembelajaran. Jadi,

¹ Peter Salim, Yenny Salim. *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer*. Jakarta: Modern English Pers, 2002.

² Hariyadi, Dedi dkk. *Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbasis Lingkungan Ekosistem*. Jurnal Pendidikan , 2016.

media adalah suatu medium atau perantara yang digunakan dalam proses pembelajaran yang memberikan pesan berupa informasi yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Berikut ini ayat yang menjelaskan tentang media pembelajaran yaitu pada Q.S Al-Maidah ayat 16:

يَهْدِي بِهِ اللَّهُ مَنِ اتَّبَعَ رِضْوَانَهُ سُبُلَ السَّلَامِ
وَيُخْرِجُهُم مِّنَ الظُّلُمَاتِ إِلَى النُّورِ بِإِذْنِهِ
وَيَهْدِيهِمْ إِلَى صِرَاطٍ مُسْتَقِيمٍ

Artinya: “Dengan kitab Itulah Allah menunjuki orang-orang yang mengikuti keredhaan-Nya ke jalan keselamatan, dan (dengan kitab itu pula) Allah mengeluarkan orang-orang itu dari gelap gulita kepada cahaya yang terang benderang dengan seizin-Nya, dan menunjuki mereka ke jalan yang lurus”.

Berdasarkan ayat tersebut dijelaskan bahwa Allah swt menyebutkan juga tiga keunggulan dari Al-Qur’an yaitu memberikan petunjuk, mengeluarkan penganutnya dari kegelapan, dan mengantarkan penganutnya menuju jalan yang lebih baik. Dengan tiga keunggulan tersebut dapat dikaitkan dengan media pembelajaran yang dalam hal ini alat ataupun benda yang dimaksudnya dapat benar-benar digunakan sebagai media pembelajaran seperti memberikan petunjuk atau pemahaman kepada peserta didik dalam memahami sesuatu, dan mampu mengantarkan peserta didik menuju tujuan belajar dan pembelajaran.

Menurut Noer dalam studinya, kendala terbesar *e-learning* adalah interaktivitas langsung antara peserta didik dengan instruktur. Bagaimanapun belajar merupakan proses dua arah. Peserta didik memerlukan *feedback* dari pengajar dan sebaliknya sang pengajar juga memerlukan *feedback* dari peserta didik. Melalui cara ini akan didapat hasil belajar yang lebih

efektif, tepat sasaran. Hal ini menjawab mengapa program *e-learning* di banyak lembaga atau institusi tidak selalu mendapat hasil memuaskan. Seringkali materi sudah banyak dan tersedia dengan lengkap. Orang juga bisa belajar kapan saja dan dimana saja, bisa dari rumah, kantor, maupun di kafe asal terkoneksi lewat jaringan nirkabel. Namun tetap saja, tingkat penggunaan materi-materi *e-learning* tersebut tergolong rendah. Jika dianalisis secara sederhana, seseorang butuh teman dan butuh *feedback* langsung dalam pembelajaran.³

Salah satu cara peningkatan layanan yang dapat dilakukan pendidik atau pengajar pada saat sekarang adalah dengan mengembangkan *blended learning*. Sebagai solusi dari permasalahan tersebut maka lahirlah istilah *Blended Learning*, dan mengapa *blended learning* perlu diterapkan? *Blended learning* menggabungkan ciri-ciri terbaik dari pembelajaran di kelas (tatap muka) dan ciri-ciri terbaik pembelajaran *online* untuk meningkatkan pembelajaran mandiri secara aktif oleh peserta didik dan mengurangi jumlah waktu tatap muka di kelas. Misalnya, banyak dosen melaporkan bahwa melalui pembelajaran *hybrid* mereka dapat lebih sukses mencapai tujuan mata kuliah dibanding mata kuliah tradisional. Dosen lainnya lagi melaporkan adanya peningkatan interaksi dan kontak antar peserta didik, dan peserta didik dengan dosen. Keuntungan utama adalah fleksibilitas waktu bagi peserta didik. Banyak dosen merasa peserta didiknya justru belajar lebih banyak dalam pembelajaran *blended learning* dalam kelas tradisional. *Blended Learning* sudah mulai banyak digunakan dan populer di dunia pendidikan dan pelatihan beberapa tahun terakhir. *Blended learning*, *hybrid learning*, dan *mixed mode learning* adalah suatu istilah yang memiliki maksud yang sama. Oleh karena itu, *blended learning* tidak memiliki arti yang spesifik. (Dziuban, *et al*, 2004).

Moebus dan Weibelzahl mendefinisikan *Blended learning* sebagai pencampuran antara *online* dan pertemuan tatap muka

³ Husamah. *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*. Malang: Prestasi Pustaka, 2014.

(*face to face meeting*) dalam satu aktivitas pembelajaran yang terintegrasi.⁴ Sementara itu, Graham mengatakan bahwa *blended learning* adalah sebuah pendekatan yang mengintegrasikan *face to face teaching* dan kegiatan instruksional berbantuan komputer (*computer mediated instruction*) dalam sebuah lingkungan pedagogik. Makna asli sekaligus yang paling umum *Blended Learning* mengacu pada pembelajaran yang mengkombinasi atau mencampur antara pembelajaran tatap muka (*face to face*) dan pembelajaran berbasis komputer (*online dan offline*), (Dwiyogo, 2011).

Hamalik (2001:45) menyatakan penguasaan pengetahuan adalah tujuan utama, anggapan yang mendasari perumusan tersebut ialah barang siapa menguasai pengetahuan maka dialah yang berkuasa. Menurut Dahar (dalam Hariyadi dkk, 2016:1567) penguasaan konsep merupakan suatu kemampuan siswa untuk memahami makna ilmiah, baik konsep secara teori maupun penerapan di dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan Purwanto (dalam Hariyadi dkk, 2016:1567) menyatakan penguasaan konsep adalah suatu pemahaman yang bukan hanya untuk mengingat konsep yang dipelajari, tetapi juga mampu untuk mengungkapkan kembali dalam bentuk kata-kata sendiri tanpa merubah maknanya.

Oleh karena itu, khususnya di masa pandemic ini dan seiring dengan berkembangnya teknologi, maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperkenalkan dan menerapkan sebuah konsep pembelajaran berbasis *e-learning*. Metode *konvensional* yang sumber pengetahuan utamanya hanya dari guru dirasa masih kurang efektif apabila dijadikan sebagai satu-satunya sumber dalam mentransfer ilmu kepada siswa. Sudah saatnya pembelajaran di *support* dengan sebuah konsep pembelajaran berbasis *e-learning*. Sistem *e-learning* merupakan bentuk pendidikan jarak jauh yang menggunakan media elektronik sebagai media penyampaian materi dan komunikasi antara pengajar dengan pelajarnya (Wikipedia, 2009).

⁴ Ibid

Penggunaan media elektronik di sini diartikan sebagai pemanfaatan media elektronik dalam proses pembelajaran sebagai alat bantu. Adapun media elektronik tersebut dapat saja berupa internet, TV, Radio, Simulator, CD ROM, dan lain sebagainya. Dengan dasar prinsip inilah konsep *e-learning* sangat membantu proses pembelajaran terutama dalam penyampaian materi dikarenakan dapat memikat ketertarikan siswa dalam mengikuti pelajaran dan siswa termotivasi untuk memahami isi materi pelajaran tersebut. Namun dalam implementasinya pemanfaatan *e-learning* tidak dapat direalisasikan sepenuhnya dikarenakan siswa seringkali tidak bisa dalam membagi waktu dan memanfaatkan informasi yang diberikan secara mandiri dan masih minimnya pengetahuan tentang penggunaan dari *e-learning* itu sendiri serta masih kuatnya pengaruh dari metode konvensional bagi guru.

Terdapat beberapa faktor yang berpengaruh terhadap proses pembelajaran peserta didik yaitu secara internal maupun eksternal. Faktor internal yang mempengaruhi antara lain berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam memahami konsep, prinsip, dan prosedur perencanaan pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi, minat, dan motivasi sikap terhadap mata pelajaran, kebiasaan belajar, ketekunan dalam memahami dan mengerjakan soal-soal latihan, kemampuan awal peserta didik kurang inovatif. Sedangkan faktor eksternal yang mempengaruhi antara lain seperti kemampuan pengajar dalam memfasilitasi proses pembelajaran, alokasi waktu pembelajaran sangat terbatas. Oleh sebab itu, jika pembelajaran hanya dilakukan menggunakan metode konvensional saja yang sifatnya verbalistik dan penugasan dianggap kurang membantu peserta didik dalam menyerap materi yang telah disampaikan oleh pengajar. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti terlihat pembelajaran masih berpusat pada *teacher center*. Hal ini terbukti dari proses pembelajaran yang masih didominasi dengan metode konvensional yang menyebabkan penguasaan konsep peserta didik kurang optimal.

Berdasarkan permasalahan seperti yang dipaparkan di atas maka diperlukan sebuah usaha penyelesaian guna menutup kelemahan dari metode *konvensional* dan sistem *e-learning* itu sendiri. Metode *Blended Learning* merupakan alternatif yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran. *Blended learning* di sini menggabungkan antara model pembelajaran *konvensional* (tatap muka) dengan model pembelajaran berbasis *e-learning* dengan memanfaatkan media elektronik. *Blended learning* berangkat dari kelebihan yang terdapat pada cara pembelajaran secara tradisional, sehingga *blended learning* bertujuan untuk menggabungkan *e-learning* dengan kelebihan yang ada pada pembelajaran tradisional. Dalam bahasa praktisnya, metode *blended learning* menawarkan kemungkinan untuk memperoleh keuntungan dari suatu kelas yang mendukung interaksi secara langsung dan fleksibilitas dari pembelajaran secara *online* maupun dengan pemanfaatan media pembelajaran. *Online learning* dapat diakses dengan menggunakan internet dan berbasis web, pengertian *online learning* tersebut juga menunjukkan bahwa dalam *online learning* lingkungan tempat peserta didik belajar terbuka dan tersebar. Artinya proses belajar yang dilakukan peserta didik tidak harus dilakukan dalam ruang dan waktu tertentu. Peserta didik dapat belajar dimana saja dan kapan saja, akan tetapi interaksi yang terjadi tetap memperhatikan aspek-aspek pedagogis, sehingga terjadi suatu proses belajar secara efektif dan bermakna.

Dari hasil wawancara pada pra penelitian yang ditujukan kepada Bapak Zainuri, S.Pd selaku guru Ipa di MA Darussalam Bumi Agung, beliau mengatakan bahwa peserta didik di MA Darussalam Bumi Agung masih banyak yang nilainya dibawah KKM, beliau mengatakan bahwa penguasaan konsep siswa masih rendah. Hal ini ditunjukkan dengan peserta didik tidak bisa menemukan sendiri pengetahuan sehingga tidak bertahan lama dalam ingatannya, yang berakibat kurangnya kemandirian dan keingintahuan peserta didik lebih bersifat pasif, merasa malu atau takut untuk mengungkapkan pendapat, ide, gagasannya langsung apabila mengalami kesulitan dalam pembelajaran. Proses

pembelajaran yang dilakukan masih banyak yang sifatnya *teacher center* dan metode yang digunakan konvensional (ceramah). Belajar fisika dimulai terlebih dahulu dari penguasaan konsepnya agar siswa lebih mudah untuk memahami teori ataupun makna dari isi pembelajaran yang disampaikan. Oleh sebab itu, diterapkannya model pembelajaran *blended learning* ini adalah sebagai solusi untuk mewartahi kesulitan yang dihadapi oleh peserta didik dengan media pesan, komentar, dan forum. Dengan adanya model pembelajaran *blended learning* membantu peserta didik dalam mencari informasi yang lebih, mencari sumber pengetahuan yang baru, sehingga mereka mampu menganalisis, membandingkan, dan menyelesaikan masalah dengan kecukupan informasi yang didapat. Penguasaan konsep dari peserta didik akan berkembang ketika mereka senang bertanya, dengan asumsi bahwa dengan banyak bertanya mereka mendapat ilmu pengetahuan yang baru. Pada *blended learning* dikombinasikan juga metode tatap muka dan *e-learning* yang dapat melibatkan siswa secara aktif mendapat umpan balik seperti tugas yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan alasan-alasan yang sudah dipaparkan di atas, maka disini penulis mengangkat judul skripsi “Penerapan *Blended Learning* Dalam Upaya Meningkatkan Penguasaan Konsep Fisika Peserta Didik di MA Darussalam Bumi Agung”.

C. Identifikasi dan Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah-masalah yang dapat diteliti, antara lain:

1. Masih monotonnya metode belajar mengajar yang digunakan guru dan membuat pembelajaran menjadi membosankan.
2. Kurangnya kemauan belajar yang timbul dari dalam diri peserta didik.
3. Penguasaan konsep pada mata pelajaran fisika sepenuhnya belum dikatakan baik dikarenakan masih ada siswa yang mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

D. Fokus dan Sub Fokus Penelitian

Mengingat banyaknya masalah yang teridentifikasi dan keterbatasan sumber daya peneliti maka disini peneliti akan memfokuskan penelitian pada penerapan *blended learning* dalam upaya meningkatkan penguasaan konsep fisika peserta didik di MA Darussalam Bumi Agung. Dan sub fokus pada penelitian ini terdiri dari bagaimana perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, serta hasil dari diterapkannya penerapan *blended learning* dalam upaya meningkatkan penguasaan konsep fisika peserta didik.

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana bentuk perencanaan pembelajaran *blended learning*?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan *blended learning*?
3. Bagaimana evaluasi pembelajaran *blended learning*?
4. Bagaimana hasil dari pembelajaran *blended learning* untuk peningkatan penguasaan konsep fisika?

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana perencanaan pembelajaran *blended learning*.
2. Untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan *blended learning*.
3. Untuk mengetahui evaluasi *blended learning*.
4. Untuk mengetahui hasil *blended learning* untuk peningkatan penguasaan konsep fisika.

G. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis
Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan kajian dalam menambah pengetahuan dalam bidang pendidikan

khususnya penggunaan model pembelajaran *blended learning* sebagai upaya peningkatan penguasaan konsep fisika.

2. Secara Praktis

- a. Bagi peneliti, untuk meningkatkan pengetahuan, menambah wawasan sebagai calon guru, dan pengalaman bagi peneliti mengenai metode *blended learning* sebagai metode pembelajaran.
- b. Bagi siswa, diharapkan dengan metode *blended learning* ini dapat meningkatkan minat siswa untuk terus belajar, minat siswa untuk mencari sumber referensi di internet. Dengan demikian diharapkan akan dapat meningkatkan penguasaan konsep fisika dari siswa itu sendiri.
- c. Bagi guru, memberikan masukan bagi guru untuk menerapkan metode pembelajaran kepada siswa berupa *blended learning*, sehingga inovasi-inovasi dalam proses pembelajaran akan terus berkembang dan menarik perhatian siswa dalam mengikuti serta memahami pelajaran yang diberikan.
- d. Bagi sekolah, dengan memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi sebagai strategi pembelajaran menjadikan sekolah menjadi *center* dan acuan bagi sekolah lain serta memantapkan kesiapan sekolah menjadi sekolah yang bertaraf internasional.

H. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Dalam hasil penelitian terdahulu yang relevan akan dibahas mengenai penelitian-penelitian yang telah dilakukan oleh para peneliti terdahulu sebagai acuan dalam menentukan tindakan lanjut sebagai pertimbangan penelitian. Beberapa penelitian yang relevan dalam penelitian ini:

1. Jessica S. Ayala (2009) melakukan penelitian dengan judul *Blended Learning As A New Approach To Social Work Education, Journal of Social Work Education* yang dipublikasikan dalam *Journal of Social Work Education*, Vol. 45, No.2 (Spring/Summer).

Dalam penelitian tersebut ditunjukkan bahwa penggunaan teknologi dan pembelajaran *online* dalam pendidikan telah meningkat dalam beberapa tahun terakhir mempunyai dampak pada pendidikan tradisional, yaitu terpadunya teknologi dalam kelas-kelas tatap muka. Hasil penelitian menunjukkan konvergensi antara pendidikan *online* dan tradisional dan memunculkan paradigma pendidikan yang baru yang bertujuan untuk mengintegrasikan kedua pendekatan tersebut (*online* dan tatap muka). Integrasi pembelajaran *online* dan tatap muka disebut dengan pembelajaran campuran (*blended learning*). Pembelajaran campuran mempunyai banyak manfaat dalam hal pemberian kesempatan untuk memperoleh pendidikan dari pada pembelajaran yang disampaikan hanya dengan tatap muka ataupun hanya dengan *online*.⁵

2. James Fleck (2012) melakukan penelitian dengan judul "*blended learning and learning communities: opportunities and challenges* yang dipublikasikan dalam *Journal of Management Development*, Vol.31 Issue:4, pp.398-411".

Hasil dari penelitian tersebut adalah bahwa *blended learning* telah lazim digunakan bahkan dalam institusi pendidikan konvensional. Hal tersebut disebabkan oleh penggunaan aktivitas *online* pendukung pembelajaran tatap muka, yaitu dalam hal informasi dan sumber belajar yang dapat diakses melalui laman sehingga akhirnya akan menggantikan perpustakaan buku cetak. Disebutkan pula dalam hasil penelitian bahwa terjadi pula hambatan dalam penggunaan *blended learning*, yaitu pembiayaan, hak cipta, standar dan pelaksanaan, dan konsep awal dan persepsi. Hal penting yang digunakan dalam penelitian pengembangan model manajemen *blended learning*

⁵ Jessica S.Ayala, "Blended Learning as a New Approach to Social Work Education," *Journal of Social Work Education* 45, no. 2 (2009): 277-84, <https://doi.org/10.5175/JSWE.2009.200700112>

perguruan tinggi adalah bahwa saat terbitnya publikasi tersebut, yaitu tahun 2012 telah dinyatakan bahwa kelas konvensional atau kelas yang hanya menyelenggarakan pembelajaran tatap muka akhirnya akan dikatakan menyelenggarakan pembelajaran campuran karena dikembangkannya TIK dalam pembelajaran yang membuat peserta didik beralih ke digital *library* dari *printed library*. *Blended learning* yang telah menjadi lazim, maka pengelolaan pembelajarannya pun seharusnya menjadi lazim juga, tetapi pada kenyataannya belum terdapat model pengelolaan pembelajaran campuran secara khusus apalagi di tingkat perguruan tinggi, sehingga penelitian pengembangan model manajemen *blended learning* perguruan tinggi merupakan langkah yang tepat untuk menghasilkan model yang nantinya tepat digunakan sebagai pedoman dalam pengelolaan pembelajaran campuran di perguruan tinggi.⁶

3. Mujiyanto (2012) melakukan penelitian dengan judul ***“Pengaruh Model Blended Learning Terhadap Pemahaman Konsep Ditinjau Dari Penalaran Formal Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Balikpapan”***. Tesis Program Studi Fisika, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Malang. Dalam penelitian ini disebutkan salah satu kelebihan model *blended learning* dibandingkan dengan model pembelajaran yang lain adalah siswa mempunyai lebih banyak waktu belajar di bawah bimbingan guru. Pelaksanaan model *blended learning* di SMA Negeri 1 Balikpapan belum memperoleh hasil yang memuaskan, terbukti dari rata-rata nilai mata pelajaran fisika yang masih rendah. Hal ini membuktikan siswa belum memahami konsep-konsep fisika. Tujuan dalam penelitian ini adalah: (1) Menguji perbedaan pemahaman konsep antara siswa yang belajar menggunakan model *blended*

⁶ James Fleck, “Blended Learning and Learning Communities: Opportunities and Challenges,” *Journal of Management Development* 31, no. 4 (2012): 398–411, <https://doi.org/10.1108/02621711211219059>

learning dengan siswa yang belajar secara konvensional (2) Menguji interaksi antara model pembelajaran dengan tingkat penalaran formal siswa (3) Menguji perbedaan pemahaman konsep antara siswa yang belajar *blended learning* dengan siswa yang belajar konvensional ditinjau dari kemampuan penalaran formal tinggi (4) Menguji perbedaan pemahaman konsep antara siswa yang belajar *blended learning* dengan siswa yang belajar konvensional ditinjau dari kemampuan penalaran formal rendah. Penelitian dilakukan dengan rancangan *quasi experiment* dengan desain factorial 2x2. Populasi penelitian ini sebanyak 4 kelas yang diambil secara acak. Dari 4 kelas tersebut, 2 kelas sebagai kelas eksperimen yang belajar dengan model *blended learning* dan 2 kelas sebagai kelas kontrol yang belajar dengan konvensional. Hasil penelitian: (1) Terdapat perbedaan pemahaman konsep antara siswa yang belajar dengan *blended learning* dan siswa dengan konvensional dengan $F_{hitung} (19,437) > F_{tabel} (3,940)$, (2) Tidak ada interaksi yang signifikan antara model pembelajaran dengan tingkat penalaran formal siswa dengan $F_{hitung} = 0,010 < F_{tabel} = 3,94$, (3) Terdapat perbedaan pemahaman konsep antara siswa yang memiliki penalaran formal tinggi dengan siswa yang memiliki penalaran formal rendah, dengan $F_{hitung} (18,109) > F_{tabel} (3,940)$.⁷

4. **“Implementasi Model Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Kelas III SD PTQ Annida Kota Salatiga Tahun Pelajaran 2020”** oleh Tiara Cintiasih dari IAIN Salatiga. Penelitian ini dilakukan pada tahun 2020, penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik analisis deskriptif. Peneliti menggunakan beberapa rumusan masalah, diantaranya: a) Bagaimana

⁷ Mujiyanto, 2012. *Pengaruh Model Blended Learning Terhadap Pemahaman Konsep Ditinjau dari Penalaran Formal Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Balikpapan*. <http://karya.ilmiah.um.ac.id/index.php/disertasi/article/view/22821>

mengimplementasikan model pembelajaran daring pada masa pandemi covid-19 di kelas III SD PTQ Annida Kota Salatiga? b) Apakah faktor yang menjadi penghambat implementasi pembelajaran daring pada masa pandemi covid-19 di kelas III SD PTQ Annida Kota Salatiga? c) Apakah faktor pendukung pembelajaran daring pada masa pandemi covid-19 di kelas III SD PTQ Annida Kota Salatiga? Dalam penelitian tersebut memiliki hasil temuan penelitian yang menunjukkan bahwa: 1) Implementasi model pembelajaran daring pada kelas III yaitu dengan memanfaatkan beberapa macam aplikasi, penggunaan RPP satu lembar dan evaluasi lembar kerja tertulis yang dapat diambil dan dikumpulkan langsung ke sekolah. 2) Faktor penghambat dalam implementasi pembelajaran daring yaitu kurangnya efektivitas dan efisiensi waktu, minimnya antusias siswa dan minimnya siswa akan pemahaman materi. 3) Faktor pendukung pembelajaran daring yaitu sekolah memfasilitasi wifi untuk guru di sekolah, dan siswa diberikan kuota internet gratis. Persamaan penelitian sekarang dengan penelitian terdahulu: peneliti menggunakan metode yang sama yaitu penelitian kualitatif, peneliti memiliki tema yang sama yaitu pembelajaran di masa pandemi covid-19. Perbedaannya, pengambilan lokasi penelitian yang berbeda, penelitian terdahulu hanya meneliti pembelajaran berbasis daring, sedangkan untuk peneliti sekarang menggunakan pembelajaran *blended learning*.⁸

5. **“Implementasi Pembelajaran Biologi Berbasis Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Di MAN 1 Mandailing Natal”** oleh Ismi Fahrunnisah Rambe dari Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan. Penelitian ini dilakukan pada tahun 2020. Penelitian ini menggunakan

⁸ Tiara Cintiasih, *Implementasi Model Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Kelas III SD PTQ Annida Kota Salatiga Tahun Pelajaran 2020* (Skripsi, IAIN Salatiga, Salatiga, 2020)

metode kualitatif dengan teknik analisis deskriptif. Peneliti menggunakan beberapa rumusan masalah, diantaranya: 1) Bagaimana perencanaan pembelajaran biologi berbasis daring di MAN 1 Mandailing Natal? 2) Bagaimana pelaksanaan pembelajaran biologi berbasis daring di MAN Mandailing Natal? 3) Bagaimana penilaian pembelajaran biologi berbasis daring di MAN 1 Mandailing Natal?. Dalam penelitian tersebut memiliki hasil temuan penelitian yang menunjukkan bahwa: 1) Perencanaan yang dilakukan dalam implementasi pembelajaran biologi berbasis daring di MAN 1 Mandailing Natal yaitu berupa: menentukan aplikasi yaitu *google classroom*, *google form*, dan *whatsapp*, pendataan kondisi dan nomor telepon siswa lalu membuat grup *whatsapp*, menyiapkan rancangan perencanaan pembelajaran (RPP), menyiapkan bahan materi, menentukan media pembelajaran. 2) Pelaksanaan yang dilakukan dalam implementasi pembelajaran biologi berbasis daring di MAN 1 Mandailing Natal yaitu berupa: kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup pembelajaran. Kegiatan pendahuluan berupa mengisi absensi melalui *google form* dan penyampaian tujuan pembelajaran pada *google classroom*. Kegiatan inti berupa penyampaian materi, sesi tanya jawab dan diskusi. Kemudian kegiatan penutup berupa penarikan kesimpulan dan penilaian keterampilan. Penilaian pengetahuan dan penilaian keterampilan. Penilaian pengetahuan dilihat dari hasil tugas soal, diskusi dan tanya jawab dan percakapan serta penugasan. Penilaian keterampilan dilihat dari hasil penugasan proyek, produk, dan penilaian portofolio. Persamaan peneliti sekarang dengan peneliti sebelumnya: peneliti menggunakan metode yang sama yaitu penelitian kualitatif, memiliki tema yang sama yaitu pembelajaran di masa pandemi covid-19, dan penelitian sama-sama dilakukan di Sekolah Menengah Atas. Sedangkan untuk perbedaan: pengambilan lokasi penelitian yang berbeda,

objek penelitian yang berbeda, peneliti terdahulu hanya meneliti pembelajaran berbasis daring, untuk peneliti sekarang menggunakan pembelajaran *blended learning*.⁹

Berdasarkan analisis di awal dan penelitian terdahulu beranjak dari kenyataan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan *Blended Learning* Dalam Upaya Meningkatkan Penguasaan Konsep Fisika Peserta Didik”.

I. Metode Penelitian

Menurut Sugiyono, metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Berdasarkan hal tersebut terdapat empat kata kunci yang perlu diperhatikan yaitu cara ilmiah, data, tujuan dan kegunaan. Cara ilmiah berarti kegiatan penelitian itu didasarkan pada ciri-ciri keilmuan yang rasional, empiris dan sistematis. Jadi dapat disimpulkan bahwa metode penelitian adalah suatu cara yang ilmiah yang digunakan untuk memperoleh data sesuai dengan telaah penelitian dengan tujuan dan kegunaan tertentu.

1.1. Desain Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian ini, pendekatan yang digunakan merupakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Penelitian deskriptif kualitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan secara utuh dan mendalam tentang realitas sosial dan berbagai fenomena yang terjadi di masyarakat yang menjadi subjek penelitian sehingga tergambar ciri, karakter, sifat, dan model dari fenomena tersebut.¹⁰

⁹ Ismi Fahrunnisah Rambe, *Implementasi Pembelajaran Biologi Berbasis Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Di MAN 1 Mandailing Natal* (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, Medan, 2020)

¹⁰ Antomi Saregar, Yuberti. *Pengantar Metodologi Penelitian Pendidikan Matematika dan Sains*. Bandar Lampung: Aura CV. Anugrah Utama Raharja, 2017.

Menurut Sugiyono (2012: 9) menyatakan bahwa metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat *postpositivisme*, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti sebagai instrument kunci. Pengambilan sampel sumber data dilakukan dengan cara *purposive*, teknik pengumpulan triangulasi, analisis data bersifat induktif atau kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada *generalisasi*.¹¹ Metode dalam penelitian ini adalah metode deskriptif yaitu cara yang digunakan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan secara faktual dan akurat mengenai fakta-fakta yang ada serta hubungan antara fenomena yang diteliti. Dengan menggunakan metode deskriptif dari data-data yang diperoleh dapat menemukan kecenderungan atau kemungkinan adanya fenomena.

1. Tahap Pra-Lapangan

a. Identifikasi dan Pemilihan Masalah

Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi masalah yaitu dengan cara mencari informasi dari penelitian-penelitian terdahulu. Kemudian peneliti melaksanakan observasi dan menentukan suatu masalah yang akan diteliti.

b. Penelaahan Kepustakaan

Pada tahap penelaahan kepustakaan ini, peneliti mencari sumber referensi-referensi baik mengenai teori-teori maupun konsep yang mendukung judul penelitian peneliti.

c. Menentukan Lokasi Penelitian

¹¹ Nugroho, Wahyu. *Pengaruh Layanan Mediasi Terhadap Perilaku Bullying*. Medi Kons 5, 2019.

Pada tahap ini, peneliti meminta konfirmasi ke lokasi penelitian untuk ketersediaan peneliti melakukan penelitian di lokasi tersebut. Penelitian ini dilaksanakan di MA Darussalam Bumi Agung, tepatnya di Kecamatan Lempuing, Kabupaten Ogan Komering Ilir, Sumatera Selatan.

d. Mempersiapkan Surat Izin Penelitian

Pada tahap ini peneliti membuat surat izin penelitian dari jurusan untuk diberikan kepada lembaga guna memberi izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di lokasi tersebut.

e. Menyusun Kisi-kisi dan Instrumen

Pada tahap ini peneliti kemudian menyusun kisi-kisi berdasarkan teori dan dilanjutkan dengan menyusun instrumen penelitian.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini peneliti melakukan penelitian terhadap subjek-subjek yang akan diteliti. Peneliti melakukan wawancara dengan subjek yang diteliti untuk bisa melihat sejauh mana subjek mengetahui informasi yang dibutuhkan dan konsistensi subjek di dalam menjawab pertanyaan. Peneliti melakukan penelitian pada bulan desember 2020.

3. Pengolahan Data

Dalam tahap ini, peneliti mengolah informasi yang di dapat ketika penelitian berlangsung, sehingga menghasilkan sebuah data. Data merupakan sekumpulan bukti atau fakta yang dikumpulkan dan disajikan untuk tujuan tertentu.¹² Apabila peneliti menggunakan kuesioner atau wawancara dalam pengumpulan datanya, maka sumber data disebut dengan responden, yaitu orang yang merespon atau

¹² Moh. Pabandu Tika, *Metodologi Riset Bisnis* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2006). Hal.57

menjawab pertanyaan-pertanyaan tertulis ataupun lisan. Adapun sumber yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Sumber data primer (pokok)

Data primer merupakan data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data.¹³

Yang termasuk kedalam sumber data primer adalah:

- Person yaitu sumber data berupa orang yang bisa memberikan data berupa jawaban lisan melalui wawancara atau jawaban tertulis melalui angket.
- Place sumber data yang berupa tempat yaitu sumber data yang menyajikan gambaran berupa keadaan yang berkaitan langsung dengan masalah yang dibahas.

Data primer adalah data yang didapat dari sumber pertama baik individu maupun perorangan. Dalam memperoleh informasi, data tersebut diperoleh langsung dari obyek atau sumber utama yang berasal dari hasil wawancara mendalam (*indepth interview*). Dalam penelitian ini peneliti melakukan wawancara dengan WAKA Kurikulum, wali kelas XI Ipa dan beberapa peserta didik.

2) Sumber data sekunder

Sumber data sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data. Adapun data sekunder dari penelitian ini adalah seperti dokumen-dokumen berupa catatan, foto dokumentasi. Data sekunder ini berasal dari dokumen-dokumen yang berkenaan dengan prosedur

¹³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)* (Bandung: Alfabeta, 2012). Hal.326

pelaksanaan “Penerapan *blended learning* dalam upaya meningkatkan penguasaan konsep fisika peserta didik”.

4. Pelaporan

Dalam tahap terakhir, peneliti merangkum semua data yang telah diperoleh dari penelitian, kemudian membuat laporan setelah melewati hasil dari pengolahan data.

1.2. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono, teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data.¹⁴

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi (Pengamatan)

Observasi atau pengamatan merupakan perhatian atau pengawasan. Moh. Nazir menyatakan observasi sebagai “Pengambilan data dengan menggunakan mata tanpa pertolongan alat standar lain untuk keperluan tersebut”. Metode pengumpulan data dengan observasi yaitu teknik mengumpulkan data yang digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan responden yang diamati tidak terlalu besar. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan observasi partisipan dimana peneliti terlibat langsung dalam kegiatan informan yang terjadi di lapangan. Dalam teknik observasi ini digunakan untuk mengetahui keadaan sekolah yang meliputi kondisi tempat, sarana dan prasarana yang memungkinkan untuk menerapkan pembelajaran *blended learning*.

2. Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data dengan jalan tanya jawab sepihak yang dilakukan

¹⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, cet ke-19, 2013). Hal.224

secara sistematis dan berlandaskan kepada tujuan penelitian.¹⁵ Teknik wawancara pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui bagaimana perencanaan, pelaksanaan, evaluasi pembelajaran *blended learning* yang meliputi dua aspek (formatif untuk mengetahui apakah pembelajaran memiliki kinerja yang tidak maksimal atau kendala yang menghambat jalannya proses pembelajaran secara *blended learning*) dan (sumatif untuk mengetahui bagaimana tingkat keberhasilan proses pembelajaran yang telah didesain sebelumnya, akan tetapi dalam hal ini tidak perlu diwujudkan dalam sebuah nilai tertentu tetapi lebih dijadikan sebagai catatan yang dapat dipertimbangkan untuk proses pembelajaran dengan tujuan yang berbeda lainnya), serta digunakan untuk mengetahui hasil dari diterapkannya pembelajaran secara *blended learning* dalam upaya meningkatkan penguasaan konsep fisika siswa. Setelah proses wawancara selesai, peneliti menyusun hasil wawancara sebagai hasil catatan dasar sekaligus abstraksi untuk keperluan analisis data.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan proses untuk memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian yang berasal dari data yang berbentuk arsip (dokumen) karena dokumen merupakan sumber data yang berupa bahasa tertulis, foto atau dokumen elektronik. Teknik dokumentasi ini bermanfaat didalam melengkapi hasil pengumpulan data melalui observasi dan wawancara. Pada teknik dokumentasi ini digunakan untuk memperoleh data tentang sejarah singkat berdirinya MA Darussalam Bumi Agung, visi dan misi sekolah,

¹⁵ Marzuki, *Metodologi Riset* (Yogyakarta: BPEE UII, 2001). Hal. 62

data tenaga pengajar, data jumlah siswa, dan data sarana prasarana yang ada di sekolah.

1.3. Teknik Analisis Data

Sifat analisis dalam penelitian kualitatif adalah penguraian apa adanya fenomena yang terjadi (deskriptif) dan disertai penafsiran terhadap arti yang terkandung dibalik tampak (interpretif).¹⁶ Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan analisis deskriptif, dimana tujuan dari analisis ini adalah untuk menggambarkan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta serta hubungan antara fenomena yang diselidiki. Analisis ini dilakukan setelah data-data yang dibutuhkan dalam penelitian ini terkumpul.

Dalam proses analisis data terdapat tiga tahap yaitu sebagai berikut:

a. Reduksi Data

Menurut Sugiyono (2012: 38) mereduksi data berarti memilih atau merangkum hal-hal pokok dan inti, yaitu memfokuskan hanya pada hal-hal yang penting, mencari tema serta pola, dan membuang yang tidak diperlukan atau dianggap tidak penting.¹⁷ Melalui analisis data tersebut, maka peneliti mampu mendapatkan gambaran yang sangat jelas sehingga mempermudah peneliti dalam melakukan pengumpulan data.

b. Display Data

Setelah tahap reduksi data selesai, maka langkah berikutnya adalah display data. Display data atau yang lebih dikenal dengan penyajian data dilakukan dalam format uraian yang singkat, hubungan antar kategori, bagan, *flowchart*, ataupun bentuk lain yang

¹⁶ Andi Mappiare AT, *Dasar-Dasar Metodologi Riset Kualitatif Untuk Ilmu Sosial Dan Profesi* (Malang: Jenggala Pustaka Utama, 2009). Hal. 80

¹⁷ Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2012). Hal. 38

sejenis. Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2012: 341) mengemukakan bahwa yang paling sering digunakan dalam menyajikan data dalam bentuk penelitian kualitatif adalah teks yang bersifat naratif. Hal ini bertujuan untuk memahami apa yang terjadi serta untuk merencanakan kerja berikutnya.¹⁸

c. *Verification* atau *Conclusion Drawing*

Tahapan atau langkah terakhir dari model analisis analisis data yaitu penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan di dalam penelitian ini dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan dari awal. Tetapi juga bisa berubah apabila didukung oleh data yang valid. Sugiyono (2012: 345) menyatakan bahwa kesimpulan dalam penelitian kualitatif adalah temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan tersebut bisa berupa deskripsi atau gambaran obyek yang masih belum jelas bisa berupa hipotesis, teori, kasual, ataupun interaktif.¹⁹

J. Sistematika Pembahasan

Dalam penulisan proposal skripsi ini penulis menyusun secara sistematis, disusun secara teratur, mudah dan jelas.

Bab I : Pada bab pendahuluan berisikan tentang penegasan judul, latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat, kajian penelitian terdahulu yang relevan, metode penelitian, dan sistematika penulisan skripsi ini.

Bab II : Pada bab ini berisikan pengertian belajar dan pembelajaran, pengertian *blended learning*, pengertian penguasaan konsep fisika, perencanaan *blended learning*, pelaksanaan, serta evaluasinya.

¹⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2012). Hal. 341

¹⁹ *Ibid.* Hal. 345

Bab III :Pada bab ini merupakan deskripsi obyek penelitian yang didalamnya memuat gambaran umum obyek dan deskripsi data penelitian.

Bab IV:Pada bab ini memuat hasil pembahasan tentang penyajian data penelitian.

Bab V : Pada bab ini merupakan bagian penutup dari penulisan skripsi atau hasil akhir yang meliputi kesimpulan dan saran-saran.





BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Belajar dan Pembelajaran

a. Pengertian Belajar

Belajar pada hakikatnya adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat diindikasikan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, kecakapan, keterampilan dan kemampuan, serta perubahan aspek-aspek yang lain yang ada pada individu yang belajar.¹ Dalam kehidupan manusia sehari-hari hampir tidak pernah dapat terlepas dari kegiatan belajar, baik ketika seseorang melaksanakan aktivitas sendiri, maupun didalam suatu kelompok tertentu. Dipahami ataupun tidak dipahami, sesungguhnya semua aktivitas di dalam kehidupan sehari-hari kita merupakan kegiatan belajar. Dengan demikian dapat kita katakan, tidak ada ruang dan waktu dimana manusia dapat melepaskan dirinya dari kegiatan belajar, dan itu berarti pula bahwa belajar tidak pernah dibatasi oleh usia, tempat, ataupun waktu karena perubahan yang menuntut terjadinya aktivitas belajar itu juga tidak pernah berhenti.²

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa belajar itu merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan dengan kegiatan mendengar, mengamati, membaca, meniru, dan juga lain sebagainya. Belajar akan lebih baik jika orang yang belajar itu mengalami atau melakukannya secara langsung. Dengan adanya pengertian-pengertian belajar diatas belajar juga diartikan sebagai tindakan atau usaha tiap- tiap individu

¹ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif* (Jakarta: Kencana, 2010). Hal. 9

² Aunurrahman, *Belajar Dan Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2010). Hal. 33

yang merupakan suatu proses dalam berinteraksi dengan lingkungan agar memperoleh perubahan tingkah laku baik kognitif, afektif dan psikomotor. Perubahan itu tidak hanya pada pengetahuan saja akan tetapi dalam kecepatan, penguasaan konsep terutama tentang materi ciri-ciri makhluk, sikap, kebiasaan dan keterampilan yang diperoleh dari hasil belajar yang diberikan.

b. Pengertian Pembelajaran

Berbagai definisi mengenai pembelajaran dikemukakan oleh para ahli. Salah satunya yaitu Dimiyati dan Mudjiono (2009: 7) yang mengemukakan bahwa pembelajaran adalah suatu persiapan yang dipersiapkan oleh guru guna menarik dan memberi informasi kepada siswa, sehingga dengan persiapan yang dirancang oleh guru dapat membantu siswa dalam menghadapi tujuan. Definisi pembelajaran menurut Oemar Hamalik (2005: 57) adalah suatu kombinasi yang tersusun seperti meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional disebutkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkaran belajar.

Dari definisi diatas, pembelajaran adalah suatu proses interaksi yang terjadi antara pendidik dan peserta didik dalam suatu lingkungan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Pembelajaran juga harus didukung dengan baik oleh semua unsur dalam pembelajaran yang meliputi pendidik, peserta didik, dan juga lingkungan belajar.

a. Tahapan Proses dalam Pembelajaran

Pembelajaran sebagai suatu proses kegiatan, terdiri dari tiga fase atau tahapan. Fase-fase proses pembelajaran yang dimaksud meliputi: tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Berikut pembahasannya:

1) Tahap Perencanaan

Kegiatan pembelajaran yang baik senantiasa berawal dari rencana yang matang. Perencanaan yang matang akan menunjukkan hasil yang optimal didalam pembelajaran. Perencanaan merupakan proses penyusunan sesuatu yang akan dilaksanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Perencanaan pelaksanaan dapat disusun berdasarkan kebutuhan dalam rangka tertentu sesuai dengan keinginan pembuat rencana. Namun yang lebih utama yaitu perencanaan yang dibuat harus dapat dilaksanakan dengan mudah dan tepat sasaran.³

Sesuai dengan Surat Edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 15 Tahun 2020, maka langkah pertama yang dilakukan oleh guru yaitu menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) daring sesuai dengan kondisi dan ketersediaan sarana pembelajaran dengan memastikan kompetensi pembelajaran yang ingin dicapai dan juga dilarang memaksakan penuntasan kurikulum dan fokus pada pendidikan kecakapan hidup.⁴

2) Tahap Pelaksanaan

Tahap ini merupakan tahap implementasi ataupun tahap penerapan atas desain perencanaan yang telah dibuat oleh guru. Hakekat dari tahap pelaksanaan adalah kegiatan operasional pembelajaran itu sendiri. Dalam tahap ini guru melakukan interaksi belajar-mengajar melalui penerapan dari berbagai strategi metode dan teknik pembelajaran, serta pemanfaatan seperangkat media.

3) Tahap Evaluasi

Pada hakekatnya evaluasi merupakan suatu

³ Nurlaila. Urgensi Perencanaan Pembelajaran dalam Peningkatan Profesionalisme Guru. *Jurnal Ilmiah Sustainable*. Volume 1, No.1, 93-112, Juni 2018. <http://lp2msasbabel.ac.id/index.php/sus/article/download/900/260/97>.

⁴ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan S.E No. 15 Tahun 2020 Tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19).

kegiatan untuk mengukur perubahan perilaku yang telah terjadi. Pada tahap ini kegiatan guru adalah melakukan penilaian atau proses pembelajaran yang telah dilakukan. Evaluasi adalah alat untuk mengukur ketercapaian tujuan. Dengan evaluasi, dapat diukur kuantitas dan kualitas pencapaian tujuan pembelajaran. Sebaliknya, oleh karena evaluasi sebagai alat ukur ketercapaian tujuan, maka tolak ukur perencanaan dan pengembangannya adalah tujuan pembelajaran.⁵

2. *Blended Learning*

a. *Pengertian Blended Learning*

Blended learning merupakan istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang terdiri dari dua kata, yakni *blend* dan *learning*. *Blended* merupakan campuran, kombinasi yang baik. Sedangkan *learning* memiliki makna umum yakni belajar. Dengan demikian, sepintas mengandung makna pola penggabungan antara satu pola dengan pola yang lain. Pengertian *blended learning* menurut Thorne (2003) adalah perpaduan dari dua teknologi multimedia, CD-ROOM, video streaming, kelas virtual, voicemail, email, dan animasi teks online. Semua ini dikombinasikan dengan bentuk tradisional pelatihan di *blended learning* menjadi solusi yang paling tepat untuk proses pembelajaran yang sesuai tidak hanya dengan kebutuhan pembelajaran, akan tetapi juga gaya si pembelajar.⁶ Willson & Smillanich (2005) menyimpulkan bahwa *blended learning* adalah penggunaan solusi pelatihan yang paling efektif, diterapkan juga dalam cara yang terkoordinasi untuk mencapai

⁵ M. Chotibudin Subhan Adi Santoso, *Pembelajaran Blended Learning Masa Pandemi* (Pasuruan: CV. Penerbit Qiara Media, 2020). Hal. 17-25

⁶ K. Thorne. *Blended Learning: How to integrate online additional learning*. (London. Kogan Page, 2003)

tujuan pembelajaran yang diinginkan.⁷

Sedangkan MacDonald (2009) menyatakan istilah *blended learning* biasanya berasosiasi dengan memasukkan *media online* pada program pembelajaran, sementara pada saat yang sama tetap mempertahankan kontak tatap muka dan pendekatan tradisional yang lain untuk mendukung siswa, istilah ini juga digunakan pada media *asynchronous* seperti email, forum, blogs atau wikis digabungkan dengan teknologi, teks atau audio sinkronus.

Jadi *blended learning* dapat diartikan sebagai proses pembelajaran yang memanfaatkan berbagai macam pendekatan. Pendekatan yang dilakukan dapat memanfaatkan berbagai macam media dan teknologi. Secara sederhana dikatakan bahwa *blended learning* adalah pembelajaran yang mengkombinasikan antara tatap muka (pembelajaran konvensional, dimana antara pelajar dan pengajar berinteraksi secara langsung, masing-masing dapat bertukar informasi mengenai bahan-bahan pengajaran), belajar mandiri (belajar dengan berbagai modul yang telah disediakan) serta belajar mandiri secara *online*.

Penerapan *blended learning* tidak terjadi begitu saja. Tapi, terlebih dahulu harus ada pertimbangan karakteristik tujuan pembelajaran yang ingin kita capai, aktifitas pembelajaran yang relevan serta memilih dan menentukan aktifitas mana yang relevan dengan konvensional dan aktifitas mana yang relevan untuk *online learning*. Pada *blended learning* terdapat pembelajaran berbasis komputer yang berisikan dengan pembelajaran *online*. Dalam pembelajaran *online*

⁷ Wilson, E. Smillanich. *The other blended learning: a classroom-centered approach*. (Francisco, Calif, Pfeifer). 2005

terdapat pembelajaran berbasis internet yang didalamnya ada pembelajaran berbasis *web*. Jika dikaji secara terminologis maka *blended learning* menekankan pada penggunaan internet, seperti pendapat Rosenberg (2001) bahwa *blended learning* merujuk pada penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan keterampilan dan pengetahuan. Hal ini senada dengan Campbell (2002) dan Kamarga (2002) yang intinya menekankan pada penggunaan internet dalam pendidikan sebagai hakikat *blended learning*, termasuk untuk pendidikan guru.

Lebih lanjut Onno W. Purbo (2002) menjelaskan bahwa istilah “e” atau singkatan dari elektronik dalam *blended learning* digunakan sebagai istilah untuk segala teknologi yang digunakan dalam mendukung usaha-usaha pengajaran lewat teknologi elektronik internet. Internet, intranet, satelit, tape/audio/video, TV interaktif dan CD-ROM adalah sebagian dari media elektronik yang digunakan. Pengajaran boleh disampaikan secara ‘*synchronously*’ (pada waktu yang sama) ataupun ‘*asynchronously*’ (pada waktu yang berbeda). Perbedaan pembelajaran tradisional dengan *blended learning* yaitu kelas ‘tradisional’, guru dianggap sebagai orang yang serba tahu dan ditugaskan untuk menyalurkan ilmu pengetahuan kepada pelajarnya. Sedangkan di dalam pembelajaran ‘*blended learning*’ fokus utamanya adalah pelajar. Pelajar mandiri pada waktu tertentu dan bertanggung jawab untuk pembelajarannya. Suasana pembelajaran ‘*blended learning*’ akan ‘memaksa’ pelajar memainkan peranan yang lebih aktif dalam pembelajarannya. Pelajar membuat perancangan dan mencari materi dengan usaha, dan

inisiatif sendiri. Khoe Yao Tung (2000) mengatakan bahwa setelah kehadiran guru dalam arti sebenarnya, internet akan menjadi suplemen dan komplemen yang mewakili sumber belajar yang penting di dunia.

Pembelajaran *blended learning* bukan lagi sebagai satu-satunya pemberi informasi. Pembelajaran berfungsi sebagai tutor, fasilitator, dan motivator. Oleh sebab itu, pendidik hendaklah mengembangkan kreatifitasnya guna memadu padankan dengan pembelajaran secara langsung dan pembelajaran daring. Hendaknya pertemuan tatap muka dikemas dengan metode diskusi dan kolaborasi secara efektif. Tugas yang telah diberikan kepada peserta didik dapat dijadikan materi sebagai penilaian tujuan kompetensi yang diinginkan. Saat pembelajaran daring pendidik dapat menyajikan konten yang menarik untuk peserta didik, dapat berupa gambar, video, audio, animasi, dan lain sebagainya. Pendidik dapat juga memanfaatkan kecanggihan teknologi yang ada saat ini. Seperti maraknya aplikasi yang dapat digunakan di dalam pembelajaran. Kebanyakan juga pendidik akan menggunakan aplikasi yang tengah digandungi dalam masyarakat, diantaranya seperti menggunakan aplikasi *whatsapp*, *google classroom*, *video call*, *youtube*, *google form*, dan masih banyak lagi yang lainnya.

b. Tujuan *Blended Learning*

Menurut Garnham tujuan dikembangkannya *blended learning* adalah untuk menggabungkan ciri terbaik dari pembelajaran tatap muka dan ciri terbaik pembelajaran daring untuk meningkatkan pembelajaran secara mandiri yang aktif oleh peserta didik dan mengurangi jumlah waktu tatap muka di

kelas. Dengan teknologi berbasis internet, pendidik menggunakan metode pembelajaran campuran untuk merancang ulang mata pelajarannya sehingga ada kegiatan daring.

Dengan demikian, tujuan dari penggunaan *blended learning* bisa dirumuskan sebagai berikut:

- 1) Membantu peserta didik untuk berkembang lebih baik dalam proses belajar sesuai dengan gaya belajar dan preferensi dalam belajar.
- 2) Menyediakan peluang yang praktis dan realistis bagi pendidik dan peserta didik untuk pembelajaran secara mandiri, bermanfaat, dan terus berkembang.
- 3) Peningkatan penjadwalan fleksibilitas bagi peserta didik, dengan menggabungkan aspek terbaik dari pembelajaran tatap muka dan juga pembelajaran daring.



Gambar 2.1
Irisan *Blended Learning*

c. Karakteristik *Blended Learning*

Sebelum dijelaskan mengenai karakteristik *blended learning*, perlu dipahami terlebih dahulu mengenai arti dari kata karakteristik. Dalam merupakan sinonim dari kata karakter, watak, dan sifat yang memiliki pengertian diantaranya:

1. Suatu kualitas atau sifat yang tetap terus-

menerus dan kekal yang dapat dijadikan ciri untuk mengidentifikasi seorang pribadi, suatu objek, suatu kejadian.

2. Integrasi atau sintese dari sifat-sifat individual dalam bentuk suatu utas atau kesatuan.
3. Kepribadian seseorang, dipertimbangkan dari titik pandang etis atau moral.

Jadi diantara pengertian-pengertian diatas sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Chaplin, dapat disimpulkan bahwa karakteristik itu adalah suatu sifat yang khas, yang melekat pada seseorang atau objek. Misalnya karakteristik tafsir artinya suatu sifat yang khas yang terdapat dalam literature tafsir, seperti sistematika penulisan, sumber penafsiran, metode, corak penafsiran dan lain sebagainya.

Selanjutnya karakteristik *Blended Learning* merupakan suatu sifat atau karakter yang melekat dan kekal yang dapat dijadikan ciri untuk mengidentifikasi suatu pembelajaran yang berbasis *Blended Learning*. Pembelajaran jarak jauh bukan hal yang sulit untuk dilakukan karena perkembangan teknologi informasi semakin pesat. Kemudahan mengakses internet menjadikan teknologi sebagai pilihan yang tepat dalam kegiatan pembelajaran sebab peserta didik dapat mengakses internet kapanpun dan dimanapun. Oleh sebab itu, model pembelajaran *Blended Learning* menjadi alternatif bagi guru untuk terus dapat terhubung dengan siswa. Menurut Husamah ada 4 (empat) karakteristik *Blended Learning* adalah sebagai berikut:⁸

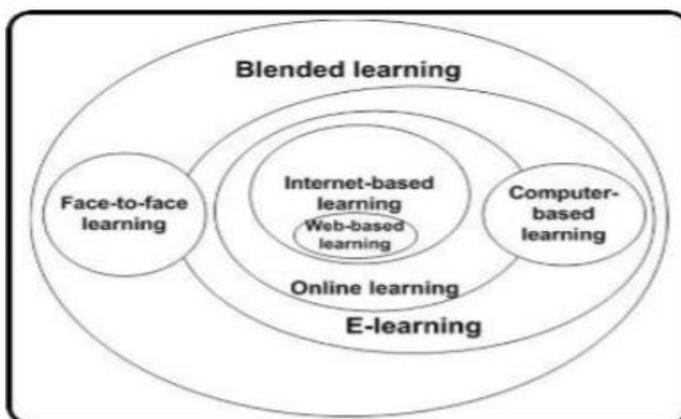
⁸ Husamah, *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)* (Malang: Prestasi Pustaka, 2014). Hal. 16

1. Pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pengajaran, gaya pembelajaran, serta berbagai media berbasis teknologi yang beragam.
2. Sebagai kombinasi pengajaran langsung atau tatap muka (*face to face*), belajar mandiri, dan belajar via *online*.
3. Pembelajaran yang didukung oleh kombinasi efektif dari cara penyampaian, cara mengajar dan gaya pembelajaran.
4. Pengajaran dan orang tua peserta belajar memiliki peran yang sama penting, pengajar sebagai fasilitator, dan orang tua sebagai pendukung.

Menurut Sharpen et.al (2006: 18) karakteristik *Blended Learning* adalah:

1. Ketetapan sumber suplemen untuk program belajar yang berhubungan selama garis tradisional sebagian besar, melalui institusional pendukung lingkungan belajar virtual
2. Rasformatif tingkat praktik pembelajaran didukung oleh rancangan pembelajaran sampai mendalam.
3. Pandangan menyeluruh tentang teknologi untuk mendukung pembelajaran.
4. *Blended learning* berisi tatap muka, dimana beririsan dengan *blended e-learning*. Pada *blended e-learning* terdapat pembelajaran berbasis komputer yang berisikan dengan pembelajaran *online*. Dalam pembelajaran *online* terdapat pembelajaran berbasis internet yang didalamnya ada pembelajaran berbasis *web*. Diskripsi tersebut simpulkan bahwa dalam *blended e-learning* terdapat tatap muka yang berisikan dengan *blended e-learning* dimana

blended e- learning beserta komponen-komponennya yang berbasis computer dan pembelajaran *online* berbasis *web* internet untuk pembelajaran.



Gambar 2.2
Komponen *blended learning*

d. Kelebihan dan Kekurangan *Blended Learning*

Inovasi dalam dunia pendidikan tidak luput dari yang namanya kelebihan dan kekurangan. Fenomena tersebut muncul karena inovasi merupakan pembaruan terhadap hal tertentu. Sama halnya dengan *Blended Learning* menurut Husamah (2014: 36). Kelebihan dari *blended learning* diantaranya:⁹

1. Peserta didik leluasa untuk mempelajari materi pelajaran secara mandiri dengan memanfaatkan materi-materi yang tersedia secara *online*
2. Peserta didik dapat melakukan diskusi dengan pengajar atau peserta didik lain diluar jam tatap muka

⁹ Ibid. Hal. 36

3. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan peserta didik diluar jam tatap muka dapat dikelola dan dikontrol dengan baik oleh pengajar
4. Pengajar dapat menambahkan materi pengayaan melalui fasilitas internet
5. Pengajar dapat meminta peserta didik membaca materi atau mengerjakan tes yang dilakukan sebelum pembelajaran
6. Pengajar dapat menyelenggarakan kuis, memberikan balikan dan memanfaatkan hasil tes dengan efektif
7. Peserta didik dapat saling berbagi *file* dengan peserta didik lain
8. Dan masih banyak lagi keuntungan lain dengan memanfaatkan kelebihan pembelajaran berbasis internet.

Noer (dalam Husamah, 2014:36) mengemukakan beberapa kekurangan dalam *blended learning*, yaitu sebagai berikut:

1. Media yang dibutuhkan sangat beragam, sehingga sulit diterapkan apabila sarana dan prasarana tidak mendukung.
2. Tidak meratanya fasilitas yang dimiliki peserta didik, seperti komputer dan akses internet. Padahal *blended learning* memerlukan akses internet yang memadai, itu tentu akan menyulitkan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran mandiri *via online*, dan
3. Kurangnya pengetahuan sumber daya pembelajaran (pengajar, peserta didik dan orang tua) terhadap penggunaan teknologi.

Selanjutnya Kusni (dalam Husamah, 2014: 37) mengungkapkan bahwa *blended learning* juga menyebabkan berbagai masalah terutama bagi pengajar, antara lain:

1. Pengajar perlu memiliki keterampilan dalam menyelenggarakan *e- learning*
2. Pengajar perlu menyiapkan referensi digital yang dapat menjadi acuan bagi peserta didik
3. Pengajar perlu merancang referensi yang sesuai atau terintegrasi dengan tatap muka
4. Pengajar perlu menyiapkan waktu untuk mengelola pembelajaran berbasis internet, misalnya untuk mengembangkan materi, mengembangkan instrument asesmen dan menjawab berbagai pertanyaan yang diajukan peserta didik.

d. Manfaat *Blended Learning*

Bila saja *blended learning* ini tidak dapat dilaksanakan dengan baik dan benar, maka paling tidak ada tiga manfaat yang dapat diperoleh, yaitu:¹⁰

- a. Meningkatkan hasil pembelajaran melalui pendidikan jarak jauh
- b. Meningkatkan kemudahan belajar sehingga siswa menjadi puas dalam belajar melalui pendidikan jarak jauh, dan
- c. Mengurangi biaya pembelajaran.

e. Perencanaan *Blended Learning*

Blended learning kini telah banyak digunakan oleh para penyelenggara pendidikan terbuka dan jarak jauh. Jika dahulu hanya Universitas Terbuka yang diizinkan untuk menyelenggarakan pendidikan jarak jauh, maka dengan terbitnya surat keputusan Menteri Pendidikan Nasional No.107/U/2001 (2 juli 2001) tentang penyelenggaraan program pendidikan Tinggi jarak jauh, maka perguruan tinggi tertentu yang

¹⁰ Husamah, *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)* (Malang: Prestasi Pustaka, 2014). Hal. 20

mempunyai kapasitas menyelenggarakan pendidikan terbuka dan jarak jauh menggunakan *blended learning*, yang juga telah diizinkan menyelenggarakannya. Lembaga-lembaga pendidikan non- formal seperti kursus-kursus juga telah memanfaatkan keunggulan *blended learning* ini untuk program-programnya.

Secara spesifik dalam pendidikan guru, *blended learning* memiliki makna yaitu sebagai berikut:

1. *Blended learning* merupakan penyampaian informasi, komunikasi, pendidikan, pelatihan-pelatihan tentang materi keguruan baik substansi materi pelajaran maupun ilmu pendidikan secara online.
2. *Blended learning* menyediakan seperangkat alat yang dapat memperkaya nilai belajar secara konvensional (model belajar konvensional, kajian terdapat buku teks, CD-ROM dan pelatihan berbasis komputer) sehingga dapat menjawab tantangan perkembangan globalisasi.
3. *Blended learning* tidak berarti menggantikan model belajar konvensional di dalam kelas, tetapi memperkuat model belajar tersebut melalui pengayaan content dan perkembangan teknologi pendidikan.
4. Kapasitas guru amat bervariasi tergantung pada bentuk isi dan penyampaiannya. Semakin baik keselarasan antar conten dan alat penyampai dengan gaya belajar, maka akan lebih baik kapasitas siswa yang pada gilirannya memberi hasil yang lebih baik.
5. Memanfaatkan jasa teknologi elektronik. Dimana guru dan siswa, siswa dan sesama siswa, atau guru dan sesama guru dapat

berkomunikasi dengan relatif mudah dengan tanpa dibatasi oleh hal-hal yang protokoler.

6. Memanfaatkan keunggulan komputer (*digital media dan computer networks*).
7. Menggunakan bahan ajar bersifat mandiri (*self learning materials*) disimpan di komputer sehingga dapat diakses oleh guru dan siswa kapan saja dan dimana saja bila yang bersangkutan memerlukannya.
8. Memanfaatkan jadwal pelajaran, kurikulum, hasil kemajuan belajar dan hal-hal yang berkaitan dengan administrasi pendidikan dapat dilihat setiap saat di komputer.

Ada beberapa langkah yang perlu dilakukan dalam menyusun perencanaan pembelajaran *blended learning*, diantaranya yaitu:¹¹

1. Menentukan model "*blended learning*" yang harus sesuai dengan karakteristik peserta didik. Fasilitas belajar, ketersediaan akses terhadap teknologi, durasi jam pelajaran, dan penguasaan aplikasi teknologi *e-learning* oleh guru.
2. Menyusun rencana pembelajaran *blended learning* yang mencakup kegiatan-kegiatan pembelajaran.
3. Menentukan tema pembelajaran, menuliskan kembali identitas RPP, kompetensi inti dan kompetensi dasar dari RPP konvensional sebelum dituangkan kedalam RPP *blended learning*.

¹¹ Modul Perancangan Pembelajaran Inovatif (Modul Belajar Mandiri Bagi Program PPG Angkatan 2 Tahun 2020). <http://www.sman1sindangbarang.sch.id/post/read/163/perancangan-pembelajaran-inovatif-oleh-elis-sulastri-spd-guru-bahasa-inggris-umum-kelas-x-dan-inggris-Im-kelas-xii-ipa-tahun-pelajaran-20202021.html>.

4. Menganalisis rumusan tujuan pembelajaran yang ada pada RPP konvensional sebelum dituangkan ke dalam RPP *blended learning*.
5. Menentukan metode penilaian dan kegiatan pembelajaran *blended learning* untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.
6. Menganalisis kegiatan pelaksanaan pembelajaran pada RPP (konvensional) yang telah dibuat sebelumnya dan menyusun Rencana Kegiatan Pembelajaran *blended learning*
7. Menyiapkan bahan alat/media dan sumber belajar tatap muka dan daring.

f. **Pelaksanaan *Blended Learning***

Pelaksanaan pembelajaran daring oleh guru dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dalam Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020, meliputi:

- a) Menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran jarak jauh
- b) Menentukan metode dan interaksi yang dipakai dalam penyampaian materi pembelajaran melalui daring, luring, atau kombinasi antar keduanya.
- c) Menentukan jenis media pembelajaran, seperti format teks, audio/video simulasi, multimedia, alat peraga, dan sebagainya yang sesuai dengan metode pembelajaran yang akan digunakan.
- d) Guru perlu meningkatkan kapasitas dengan mengikuti pelatihan daring yang disediakan oleh pemerintah ataupun lembaga non pemerintah guna mendukung keterampilan menyelenggarakan pembelajaran jarak jauh pada situasi darurat Covid-19.

Langkah-langkah dalam melaksanakan pembelajaran *blended learning*

dalam kelas yaitu sebagai berikut:

1. Menentukan platform teknologi yang akan digunakan
Model pembelajaran *blended learning* memanfaatkan sisi positif dari perkembangan TIK. Oleh karena itu, menentukan platform teknologi yang akan digunakan adalah langkah awal yang sangat menentukan bagi guru. Pemilihan platform sangat berpengaruh terhadap cara penyampaian materi belajar dari guru kepada murid di dalam kelas. Terdapat beberapa jenis platform yang dapat digunakan oleh guru dalam pelaksanaan *blended learning* yaitu diantaranya, *Group Miling List*, Web Blog Guru, media sosial, dan berbagai aplikasi *Learning Management Systems* (LMS). *Group Miling List* dapat berupa Yahoo! Groups, Google+, dan lain-lain. Platform media sosial dapat memanfaatkan *WhatsApps*, *Line*, *Facebook*, *Twitter*, *Instagram*, dan lain-lain. Sedangkan aplikasi LMS yang direkomendasikan untuk digunakan yaitu kejarcita.id karena memiliki bank soal terlengkap di Indonesia.

2. Membuat skema kegiatan belajar mengajar

Setelah guru menentukan platform yang akan digunakan, langkah selanjutnya yaitu membuat skema kegiatan belajar mengajar. Pembuatan skema dapat mengacu pada rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang bersinergi dengan fungsi platform yang telah dipilih. Dengan platform tersebut, guru dapat mengkombinasikannya dengan model pembelajaran tatap muka untuk menjadikannya sebagai *blended learning*. Contoh skema kegiatan belajar mengajar menggunakan pembelajaran *blended learning*: *Guru menyampaikan materi belajar utama secara tatap muka kepada*

siswa. Selanjutnya guru meminta siswa untuk mengakses video interaktif agar lebih memahami materi yang diajarkan. Setelah siswa memahami materi belajar, guru memberikan hasil unduhan latihan soal yang didapat dari bank soal kejarcita.id melalui website sekolah. Kemudian siswa mengerjakan latihan soal tersebut dan mengumpulkannya melalui proses upload pada website kembali.

Menurut Carman, ada lima kunci untuk melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan *blended learning*, yaitu:¹²

- a. *Live Event*, pembelajaran langsung atau tatap muka secara sinkron dalam waktu dan tempat yang sama ataupun waktu yang sama tapi di tempat yang berbeda.
- b. *Self-Paced Learning*, yaitu mengkombinasikan dengan pembelajaran mandiri (*self-paced learning*) yang memungkinkan peserta didik belajar kapan saja, dimana saja secara *online*.
- c. *Collaboration*, yakni mengkombinasikan kolaborasi, baik kolaborasi pengajar, maupun kolaborasi antar peserta belajar.
- d. *Assesment*, perancang harus mampu meramu kombinasi jenis *assesment online* dan *offline* baik yang bersifat tes maupun non-tes.
- e. *Performance Support Materials*, pastikan bahwa bahan belajar disiapkan dalam bentuk digital, dapat diakses oleh peserta didik baik secara *offline* maupun *online*.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa *blended learning* adalah pembelajaran yang merupakan gabungan antara pembelajaran dengan

¹² Apriliya Rizkiyah, *Penerapan Blended Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan, Vol 1 Nomor 1/JKPTB/15 (2015). Hal. 42

elektronik berbasis web (*e-learning*) dengan pembelajaran tatap muka dikelas. *Blended learning* merupakan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi berupa *e-learning* sebagai media dalam menyampaikan pembelajaran dan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan pembelajaran yang lebih modern dan menarik. Proses pembelajaran dengan *blended learning* akan lebih efektif karena proses pembelajaran yang biasanya dilakukan secara *conventional* atau tatap muka akan dibantu dengan pembelajaran secara web atau *e-learning* dengan teknologi informasi yang bisa dilakukan kapanpun dan dimanapun.

g. **Evaluasi *Blended Learning***

Proses penting dalam desain pembelajaran, yaitu menentukan bagaimana tingkat keberhasilan proses pembelajaran dalam mencapai tujuan yang diharapkan. Hal itu dapat diketahui dengan adanya evaluasi pembelajaran yang diartikan sebagai proses pengumpulan dan pengelolaan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik.¹³ Terdapat dua hal yang memiliki keterkaitan erat dalam pembahasan mengenai evaluasi, yaitu penilaian dan pengukuran. Penilaian merupakan langkah atau teknik dalam menyimpulkan data tentang peserta didik ataupun hasil belajar. Sedangkan pengukuran merupakan suatu kegiatan untuk menentukan kuantitas suatu obyek melalui aturan-aturan tertentu sehingga kuantitas yang diperoleh benar-benar mewakili sifat dari suatu obyek yang dimaksud. Evaluasi yang dilakukan dalam *blended learning* dilakukan melalui dua aspek, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan pada setiap langkah-langkah pembelajaran selama proses pembelajaran berlangsung. Evaluasi ini tidak hanya ditujukan pada tingkat pemahaman sementara peserta didik, tetapi juga

¹³ Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 1 (Bandung: Nuansa Mulia, 2008). Hal. 90

evaluasi proses pembelajaran yang telah dilakukan. Apakah ada unsur pembelajaran yang memiliki kinerja yang tidak maksimal, atau ada hal-hal yang menghambat jalannya proses pembelajaran. Segala hal yang tidak diinginkan yang ditemukan dalam evaluasi formatif selanjutnya diperbaiki dan disempurnakan agar proses pembelajaran berikutnya dapat berlangsung lebih optimal lagi.

Sedangkan untuk evaluasi sumatif pada pembelajaran *blended learning* dilakukan untuk mengukur dua aspek, yakni aspek peserta didik dan aspek proses pembelajaran. Evaluasi sumatif pada peserta didik dimaksudkan untuk mengetahui bagaimana tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran setelah seluruh proses pembelajaran dilaksanakan. Untuk bisa mengetahuinya yaitu dengan mengumpulkan data hasil belajar yang diperoleh dari tes yang diberikan kepada peserta didik setelah seluruh materi pembelajaran disampaikan. Tes yang digunakan dalam proses evaluasi yaitu berbentuk soal esai. Evaluasi dengan bentuk seperti ini sangat sesuai untuk menentukan kemampuan kognitif tingkat tinggi peserta didik (seperti kemampuan sintesis dan analisis).

Evaluasi sumatif juga dimaksudkan untuk mengetahui bagaimana tingkat keberhasilan proses pembelajaran yang telah didesain sebelumnya dalam mewujudkan pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan. Hal ini dilakukan untuk menilai berbagai aspek desain pembelajaran seperti evaluasi analisa karakteristik dan kebutuhan peserta didik, evaluasi rumusan tujuan pembelajaran, evaluasi pengembangan materi pembelajaran, evaluasi media dan strategi yang digunakan, bahkan evaluasi instrumen evaluasi itu sendiri. Evaluasi dalam hal ini tidak perlu diwujudkan dalam sebuah nilai tertentu, akan tetapi lebih dijadikan sebagai catatan yang dapat dipertimbangkan untuk proses pembelajaran dengan tujuan yang berbeda lainnya.

Penilaian pada penerapan pembelajaran *blended learning* meliputi dua aspek:

a. Penilaian Pengetahuan

1) Pengertian Penilaian Pengetahuan

Menurut Anderson dan Krathwohl penilaian pembelajaran adalah penilaian potensi intelektual yang terdiri atas tahap mengetahui, memahami, menerapkan, menganalisis, menyintesis, dan mengevaluasi. Penilaian pengetahuan merupakan penilaian untuk mengukur kemampuan peserta didik, berupa pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif, serta kecakapan berfikir tingkat rendah sampai tinggi. Penilaian ini juga berkaitan dengan ketercapaian kompetensi dasar pada KI-3 yang dilakukan oleh guru mata pelajaran. Penilaian pengetahuan dilakukan dengan berbagai teknik penilaian. Pendidik menetapkan teknik penilaian sesuai dengan karakteristik kompetensi yang akan dinilai.¹⁴

Seorang pendidik hendaknya memerlukan penilaian terhadap peserta didik yang diajar guna untuk mengetahui pencapaian kompetensi yang diraih oleh peserta didik. Dalam penilaian jenis ini pendidik dapat mengambil nilai dari soal-soal yang telah dikerjakan oleh peserta didik, adanya diskusi tanya jawab, dan interaksi atau percakapan serta tugas-tugas yang diberikan pendidik kepada peserta didik. Dapat dikatakan juga pendidik mengambil penilaian pengetahuan melalui tes tulis, tes lisan, serta penugasan.

2) Cakupan Penilaian Pengetahuan

Dalam Permendikbud No.66 Tahun 2013 tentang Standar Penilaian Pendidikan dalam lampirannya menuliskan bahwa Kompetensi Inti yang harus dimiliki oleh peserta didik pada ranah pengetahuan adalah

¹⁴ Musfiqon, *Penilaian Otentik Dalam Pembelajaran Kurikulum 2013* (Surabaya: Nizamia Learning Center, 2016). Hal. 123

memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni dan budaya terkait fenomena dan kejadian nampak mata.

a) Pengetahuan Factual

Pengetahuan factual berisikan tentang konvensi (kesepakatan) dari elemen-elemen dasar berupa istilah atau simbol dalam rangka memperlancar pembicaraan dalam suatu disiplin ilmu atau mata pelajaran. Pengetahuan factual ini meliputi aspek pengetahuan peristiwa, lokasi, orang, tanggal, sumber informasi, dan lain-lain.

b) Pengetahuan Konseptual

Pengetahuan konseptual memuat tentang ide (gagasan) dalam bentuk suatu disiplin ilmu yang memungkinkan orang untuk mengklarifikasi suatu objek contoh atau bukan contoh, dan juga mengelompokkan (mengategorikan) berbagai objek. Pengetahuan konseptual meliputi prinsip (kaidah) hukum, teorema, atau rumus yang berkaitan dan terstruktur dengan baik.

c) Pengetahuan Procedural

Pengetahuan prosedural adalah pengetahuan tentang bagaimana urutan langkah-langkah dalam melaksanakan sesuatu. Pengetahuan prosedural meliputi pengetahuan dari umum ke khusus, pengetahuan metode dan teknik khusus. Dan pengetahuan kriteris untuk menentukan metode yang tepat.¹⁵

3) Teknik Penilaian Pengetahuan

Prosedur penilaian pengetahuan dimulai dari penyusunan perencanaan, pengembangan instrument penilaian, pengolahan, dan pelaporan, serta

¹⁵ Dwi Novidiantoko, *Program Perencanaan Pembelajaran Matematika* (Yogyakarta: CV. Budi Utama, 2020). Hal. 107-018

pemanfaatan hasil penilaian. Hasil penilaian pencapaian pengetahuan dilaporkan dalam bentuk angka, predikat, dan juga deskripsi. Angka menggunakan rentan nilai 0 sampai 100. Predikat disajikan dengan huruf A, B, C, dan D. Rentan predikat (interval) ini ditentukan oleh satuan pendidikan dengan mempertimbangkan KKM. Deskripsi dibuat dengan menggunakan kalimat yang sifatnya memotivasi dengan pilihan kata atau frasa yang bernada positif. Teknik penilaian pengetahuan menggunakan tes tertulis, lisan, dan penugasan.

b. Penilaian Keterampilan

1) Pengertian Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan merupakan penilaian yang digunakan untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik terhadap kompetensi dasar KI-4. Penilaian keterampilan menuntut peserta didik untuk mendemonstrasikan suatu kompetensi tertentu. Penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah pengetahuan yang sudah dikuasai peserta didik dapat digunakan untuk mengenal dan menyelesaikan masalah dalam kehidupan sesungguhnya. Ketuntasan belajar untuk keterampilan ditentukan oleh satuan pendidikan, secara bertahap satuan pendidikan meningkatkan kriteria ketuntasan belajar dengan mempertimbangkan potensi dan karakteristik masing-masing satuan pendidikan sebagai bentuk peningkatan kualitas hasil belajar.¹⁶

¹⁶ Tim Prodi Pendidikan Sosiologi FIS UNY dan Forum MGMP Sosiologi D.I Yogyakarta, Instrumen Penilaian Keterampilan Mata Pelajaran Sosiologi SMA LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) (Yogyakarta: UNY Press, 2019), 3.

2) Teknik Penilaian keterampilan

Merujuk pada Permendikbud No. 23 Tahun 2016 disebutkan bahwa penilaian keterampilan merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengukur kemampuan peserta didik menerapkan pengetahuan dalam melakukan tugas tertentu. Penilaian keterampilan dapat menggunakan berbagai teknik tertentu, diantaranya seperti penilaian proyek, penilaian kinerja, dan penilaian portofolio. Teknik penilaian lain dapat digunakan sesuai dengan karakter KD pada KI-4 pada mata pelajaran yang diukur. Selanjutnya penilaian aspek keterampilan dilakukan melalui tahap:

- a. Menyusun perencanaan penilaian
- b. Mengembangkan instrument penilaian
- c. Melaksanakan penilaian
- d. Memanfaatkan hasil penilaian
- e. Melaporkan hasil penilaian dalam bentuk angka dengan skala 0-100 dan juga deskripsi.¹⁷

3. Penguasaan Konsep

a. Pengertian Penguasaan Konsep

Menurut Hamalik (2001:45) menyatakan penguasaan pengetahuan adalah tujuan utama, anggapan yang mendasari perumusan tersebut ialah barang siapa menguasai pengetahuan maka dialah yang berkuasa.¹⁸ Menurut Dahar (dalam Hariyadi dkk, 2016: 1567) penguasaan konsep merupakan suatu kemampuan siswa untuk memahami makna ilmiah, baik konsep secara

¹⁷ Ibid, 4.

¹⁸ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2001).

teori maupun penerapan di dalam kehidupan sehari-hari.¹⁹

Menurut Purwanto (dalam Hariyadi dkk, 2016: 1567) menyatakan penguasaan konsep adalah suatu pemahaman yang hanya bukan untuk mengingat konsep yang dipelajari, tetapi juga mampu untuk mengungkapkan kembali dalam bentuk kata-kata sendiri tanpa merubah maknanya. Menurut Dzamarah & Zain (dalam Trianto, 2007: 158) menyatakan konsep merupakan suatu kondisi utama yang dibutuhkan dalam menguasai pengetahuan dan proses kognitif. Untuk dapat menguasai konsep seseorang harus mampu dalam membedakan antara benda yang satu dengan benda yang lain, dengan menguasai konsep, siswa akan dapat menggolongkan dunia sekitarnya menurut konsep itu (Trianto, 2007: 158).²⁰

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa penguasaan konsep adalah suatu pemahaman siswa dalam menghayati kemampuan terhadap pembelajaran yang dipelajari dengan proses penemuan atau penyusunan konsep. Penguasaan konsep ini sangat diperlukan oleh para siswa, karena dengan penguasaan konsep dapat menjadikan siswa mengerti konsep materi yang diajarkan dan dapat memudahkan para siswa untuk memahami materi yang diajarkan oleh guru, mengukur tingkatan penguasaan konsep yang telah disusun.

¹⁹ Dedi dkk Hariyadi, "Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbasis Lingkungan Terhadap Keterampilan Proses Dan Penguasaan Konsep Ipa Siswa Kelas VII Pada Materi Ekosistem," *Jurnal Pendidikan*, 2016, 1567.

²⁰ Trianto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007). Hal.158

Menurut Sanjaya (dalam Silviana, 2011:50) menyatakan indikator penguasaan konsep terdiri dari:²¹

- a. Mampu menyajikan situasi kedalam berbagai cara serta mengetahui perbedaan.
- b. Mampu mengklasifikasikan objek-objek berdasarkan terpenuhi atau tidaknya persyaratan yang membentuk konsep
- c. Mampu menghubungkan antara konsep dengan prosedur
- d. Mampu memberikan contoh konsep yang dipelajari.

Sedangkan menurut Warsito (dalam Silviana, 2011: 50) menyatakan indikator penguasaan konsep sebagai berikut:²²

- a. Mengetahui ciri-ciri suatu konsep
- b. Dapat menghubungkan antar konsep
- c. Dapat kembali di konsep itu dalam berbagai situasi
- d. Dapat menggunakan konsep dalam menyelesaikan suatu masalah.

b.Faktor Yang Mempengaruhi Penguasaan Konsep

Penguasaan konsep sangatlah penting karena merupakan syarat dalam menguasai sepenuhnya suatu bahan ajar. Faktor yang mempengaruhi penguasaan konsep yaitu: Row Input, adalah karakteristik khusus siswa baik fisiologi maupun psikologi, yang kedua yaitu Instrumental Input adalah faktor yang sengaja dirancang dan dimanipulasi, kemudian ada Enviromental Input

²¹ Sanjaya Ades, *Model-Model Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011). Hal. 50

²² Warsito, *Bunga Rampai Keberhasilan Guru Dalam Pembelajaran (SMA, SMK, Dan SLB)* (Jakarta: Depdiknas, 2011). Hal. 50

adalah faktor lingkungan dan faktor sosial. Dengan memahami dan menguasai suatu konsep, siswa dapat memecahkan suatu permasalahan dengan menggunakan aturan-aturan dari konsep yang diperolehnya. Penguasaan konsep meliputi mendefinisikan konsep, mengidentifikasi dan member contoh atau bukan contoh dari konsep. Siswa dikatakan telah menguasai suatu konsep apabila siswa tersebut benar-benar mengerti mengenai konsep itu sehingga mampu menjelaskan dengan kata-kata sendiri sesuai dengan pengetahuan yang dimilikinya, tetapi tidak mengubah makna yang terkandung dalam konsep tersebut. Penguasaan konsep merupakan kemampuan menyerap arti dari materi suatu bahan yang dipelajari. Penguasaan bukan hanya sekedar mengingat mengenai apa yang pernah dipelajari tetapi menguasai lebih dari itu, yakni melibatkan berbagai proses kegiatan mental sehingga lebih bersifat dinamis, (Arikunto, 2008:115).

Penguasaan konsep merupakan hasil belajar dari ranah kognitif. Hasil belajar dari ranah kognitif mempunyai hirarki atau bertingkat-tingkat. Adapun tingkat-tingkat yang dimaksud adalah: (1) informasi non verbal, (2) informasi fakta dan pengetahuan verbal, (3) konsep dan prinsip, (4) pemecahan masalah dan kreatifitas. Informasi non verbal dikenal atau dipelajari dengan cara penginderaan terhadap objek-objek dan peristiwa-peristiwa secara langsung. Informasi fakta dan pengetahuan verbal dikenal atau dipelajari dengan cara mendengarkan orang lain dan dengan jalan membaca. Semua itu penting untuk memperoleh konsep-konsep. Selanjutnya konsep-konsep itu penting untuk membentuk prinsip. Kemudian

prinsip-prinsip itu penting didalam pemecahan masalah atau didalam kreativitas, (Slamet 2001: 131).

Keberhasilan suatu proses pembelajaran di kelas dapat dilihat dari penguasaan konsep yang di capai siswa. Penguasaan konsep merupakan salah satu aspek dalam ranah kognitif dari tujuan pembelajaran bagi siswa, sebab ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berfikir, termasuk didalamnya kemampuan menghafal, memahami, mengaplikasi, menganalisis, menyintesis, dan kemampuan mengevaluasi. Penguasaan konsep yang telah dipelajari siswa dapat diukur dari hasil tes yang akan dinyatakan dalam bentuk angka atau nilai tertentu yang dilakukan oleh guru.

Blended learning sendiri merupakan suatu upaya untuk menggabungkan kegiatan belajar konvensional (tatap muka) dengan belajar menggunakan komputer atau perlengkapan elektronik berdasarkan petunjuk dari pendidik dimana materi dapat berbentuk digital yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar konvensional.²³ Sebagai contoh, kegiatan proses belajar mengajar secara konvensional yang biasa dilakukan sebanyak 7 kali pertemuan di dalam kelas dapat diubah menjadi 5-6 kali tatap muka dan 1 kali tatap muka berupa pertemuan online dan hal ini bisa dilakukan sesuai dengan kebutuhan proses belajar mengajar yang ada. *E-learning* sering kali diperbandingkan dengan pembelajaran tradisional yang menggunakan tatap muka (*face to face*). Tetapi pada prinsipnya, akan lebih berarti ketika *e-learning*

²³ Husamah, *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2014). Hal. 23

digunakan bersama-sama dengan pembelajaran tradisional secara harmonis yang bisa diakses kapan saja dan dimana saja selama 24 jam sehari, 7 hari seminggu untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses belajar mengajar. Proses pembelajaran yang demikian disebut dengan *blended learning*. *Blended learning* dibutuhkan pada saat:

1. Proses belajar mengajar tidak hanya dengan tatap muka, namun dengan menambahkan waktu pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dunia maya.
2. Membuat proses komunikasi *non-stop* antara pengajar dan peserta didik menjadi mudah dan cepat.
3. Peserta didik dan pengajar dapat diposisikan sebagai pihak yang belajar (bukan hanya peserta didik saja yang belajar).
4. Membantu proses percepatan pengajaran.

Menurut McGinnis menyarankan ada 6 hal yang perlu diperhatikan dalam menerapkan *blended learning* yaitu sebagai berikut: (1) Penyampaian bahan ajar dan penyampaian pesan-pesan yang lain (seperti pengumuman dikaitkan dengan kebijakan atau peraturan) secara konsisten. (2) Penyelenggaraan pembelajaran harus dilaksanakan secara serius karena hal ini akan mendorong peserta didik cepat menyesuaikan diri, konsekuensinya yaitu lebih cepat mandiri. (3) Bahan ajar yang diberikan harus selalu diperbaharui (*update*) baik itu format, isinya, maupun ketersediaan bahan ajar yang memenuhi kaidah bahan ajar mandiri' (*self learning materials*). (4) Alokasi waktu bisa dimulai dengan formula awal 75:25, yang berarti bahwa 75% waktu digunakan untuk pembelajaran online dan 25% waktu digunakan untuk pembelajaran secara tatap muka (tutorial). (5) Alokasi waktu tutorial sebesar 25% untuk tutorial, dapat digunakan khusus bagi

mereka yang tertinggal, namun bila tidak memungkinkan (misalnya sebagian besar peserta didik menghendaki pembelajaran tatap muka), maka waktu yang tersedia sebesar 25% tersebut bisa dipakai untuk menyelesaikan kesulitan-kesulitan peserta didik dalam memahami isi bahan ajar, semacam penyelenggaraan kelas remedy. (6) Implementasi *blended learning* membutuhkan kepemimpinan yang mempunyai waktu dan perhatian untuk terus berupaya bagaimana meningkatkan kualitas pembelajaran.²⁴

Menurut Hartono dan Rustaman, *blended learning* pada kegiatan pembelajaran *online* perlu dikemas agar penyajian bahan ajarnya menjadi menarik, misalkan dalam bentuk video dan animasi. Kedua, kegiatan ini menghendaki peserta didik untuk aktif dalam berinteraksi dan merespon sejumlah pertanyaan yang timbul setelah peserta didik mempelajari video dan animasi. Bahan ajar dalam bentuk video dan animasi dapat dikemas dalam *Learning Management System*, misalnya dengan menggunakan program *Moodle*. Dengan program ini, kita dapat menempatkan bahan ajar dalam bentuk video, animasi, teks, forum diskusi, serta berita kuesioner.

Blended learning berpeluang menggeser paradigma pembelajaran dari pembelajaran yang berpusat ke pengajar kearah paradigma baru yang terpusat ke peserta didik. *Blended learning* juga berpeluang untuk meningkatkan interaksi antara peserta didik dengan pengajar, sesama peserta didik, peserta didik/pengajar dengan konten, peserta didik/pengajar dengan sumber belajar lainnya, serta berpeluang terjadi konvergensi antar berbagai metode, media sumber belajar, serta lingkungan belajar lainnya yang relevan (Faizal, 2011).

24 Ibid, 25-26

Menurut Faizal, manfaat *blended learning* antara lain proses belajar mengajar tidak hanya tatap muka saja, tetapi ada penambahan waktu pembelajaran dengan mempercepat proses komunikasi antara pengajar dan peserta didik (mitra belajar), serta membantu proses percepatan pengajaran, dan membantu memotivasi keaktifan peserta didik untuk ikut terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini akan membentuk sikap kemandirian belajar pada peserta didik. Peserta didik tidak hanya mengandalkan materi yang diberikan oleh pengajar, tetapi dapat mencari materi dalam berbagai cara, antara lain mencari ke perpustakaan, menanyakan kepada teman kelas atau teman saat *online*, membuka *website*, mencari materi belajar melalui mesin pencari (*search engine*), portal, maupun blog atau bisa juga dengan media- media lain berupa *software* pembelajaran dan juga tutorial pembelajaran.

Blended learning dapat dikembangkan dengan berbagai strategi sesuai dengan kebutuhan pendidik dan peserta didik. Menurut Carmen, *President Aglint Learning*, menyebutkan lima kunci dalam mengembangkan *blended learning*. Adapun ke-5 kunci tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1. *Live Event*

Pembelajaran langsung atau tatap muka (*instructor-led-instruction*) secara sinkron dalam waktu dan tempat yang sama (*classroom*) ataupun waktu sama tapi tempat berbeda (seperti *virtual classroom*). Bagi beberapa orang tertentu, pola pembelajaran langsung seperti ini masih menjadi pola utama. Namun demikian, pola pembelajaran langsung ini pun perlu didesain sedemikian rupa untuk mencapai tujuan sesuai dengan kebutuhan.

2. *Self-Paced Learning*

Mengkombinasikan pembelajaran konvensional (ceramah) dengan pembelajaran mandiri (*self-paced*

learning) yang memungkinkan pembelajar belajar kapan saja dan dimana saja dengan menggunakan berbagai bahan belajar yang dirancang khusus untuk belajar mandiri baik yang bersifat *text-based* maupun *multimedia-based* (video, animasi, simulasi, gambar, audio, atau kombinasi dari semuanya). Bahan belajar tersebut dalam konteks saat ini dapat dikirim secara *online* (via web maupun via *mobile device* dalam bentuk: streaming audio, streaming video, e-book, dan lain sebagainya) maupun *offline* (dalam bentuk CD, cetak, dan lain sebagainya). Pada pembelajaran biologi SMA, misalnya materi sistem peredaran darah manusia, pengajar perlu mendesain ulang dan mengembangkan sumber belajar *online* dan *offline* bagi peserta didik. Sumber belajar tersebut misalnya adalah video dan animasi yang disajikan dalam paket pembelajaran *online* dan *offline*.

3. Collaboration

Mengkombinasikan kolaborasi, baik kolaborasi pengajar, maupun kolaborasi antar peserta belajar kedua-duanya bisa bersifat lintas sekolah/kampus. Dengan demikian perancang *blended learning* harus meramu bentuk-bentuk kolaborasi, baik kolaborasi antar peserta belajar atau kolaborasi antara peserta belajar dan pengajar melalui peralatan komunikasi yang memungkinkan seperti chatroom, forum diskusi, e-mail, website/webblog, *mobile phone*. Pada pembelajaran fisika SMA, misalnya pada materi kalor, pengajar dapat menggunakan fasilitas *online*, misalnya facebook, twitter, atau skype untuk membentuk suatu komunitas belajar yang terkontrol. Dalam hal ini, tantangan bagi pengajar adalah membuat jadwal pertemuan *online* dengan seksama dan memastikan seluruh peserta didik dapat *online* sesuai jadwal. Contohnya pengajar

mengembangkan tema diskusi tentang perpindahan kalor pada jadwal yang telah disepakati dengan peserta didik.

4. *Assesment*

Tentu saja, dalam proses pembelajaran jangan lupakan cara untuk mengukur keberhasilan belajar (teknik asesmen). Dalam *blended learning*, perancang harus mampu meramu kombinasi jenis asesmen baik yang bersifat tes maupun nontes, atau tes yang lebih bersifat otentik (*authentic assessment/portofolio*) dalam bentuk proyek, produk, dan lain sebagainya. Disamping itu, bentuk-bentuk asesmen *online* dan asesmen *offline* juga perlu dipertimbangkan agar memberikan kemudahan dan fleksibilitas kepada peserta didik untuk belajar mengikuti atau melakukan asesmen tersebut.

5. *Performance Support Materials*

PSM merupakan bagian yang paling penting jika kita ingin mengkombinasikan pembelajaran tatap muka dalam kelas dan tatap muka virtual. Pastikan sumber daya untuk mendukung hal tersebut telah dipersiapkan. Bahan belajar disiapkan dalam bentuk digital, apakah bahan belajar tersebut dapat diakses oleh peserta didik secara *offline* (dalam bentuk CD, MP3, DVD, dan lain sebagainya) maupun secara *online* (via website resmi tertentu). Atau jika pembelajaran *online* dibantu dengan suatu learning/*Content Management System* (LCMS), pastikan juga bahwa aplikasi sistem ini telah terinstal dengan baik, mudah diakses, dan lain sebagainya.

Byers (2011) dalam (Kendall, 2011) menyebutkan bahwa *blended learning* dapat meningkatkan keterampilan menggali informasi.

Dampaknya prestasi siswa akan meningkat. Dengan *blended learning*, guru juga dapat menjadi semakin bijak, yaitu dapat menghargai perbedaan-perbedaan diantara siswa. Guru dapat memahami siswa yang dapat belajar dengan cepat dan dapat menerima siswa yang memerlukan waktu lama dalam belajar. *Blended learning* memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkomunikasi dengan siswa dan guru baik dalam satu sekolah maupun dengan siswa dan guru dari sekolah lain ketika sedang mempelajari materi pembelajaran yang sama.

Pembelajaran dengan *blended learning* memungkinkan terjadinya pertemuan virtual antara guru dan siswa pada waktu dan tempat yang berbeda, tetapi mereka dapat saling memberi umpan balik atas hasil kerjanya. Siswa dapat bertanya atau menjawab suatu issue pembelajaran seperti dalam tatap muka. Aktivitas ini disebut dengan istilah *virtual instructor led training, training* atau aktivitas pembelajaran virtual dengan guru yang sebenarnya tetapi berhubungan secara maya karena antara guru dan siswa berada ditempat yang berbeda. *Blended learning* dapat dilaksanakan dengan memanfaatkan berbagai media seperti *teleconference, telephone, WA, Facebook*, dan *blog* dalam *chatting* secara *online*.²⁵

Ali dan Ansori (2004: 15) mengatakan bahwa yang termasuk dalam aspek-aspek pokok individu kreatif, antara lain:

1. Kelincahan berpikir dari segala arah, yaitu kemampuan untuk melihat masalah dari segala arah, sudut pandang, dan mengumpulkan berbagai fakta yang

²⁵ Suhartono, Menggagas Penerapan Pendekatan Blended Learning di Sekolah Dasar. Jurnal Kreatif, 2017. Hal. 4

penting untuk mengarahkan fakta itu pada masalah yang dihadapi.

2. Kelincahan mental berpikir ke segala arah, yaitu kemampuan berpikir dari suatu ide/gagasan menyebar ke segala arah yang memungkinkan mencari jawaban yang berbeda
3. Fleksibilitas konseptual adalah kemampuan untuk secara spontan mengganti cara pandang dan pendekatan kerja yang tidak sejalan
4. Originalitas adalah kemampuan untuk menuangkan ide, gagasan, pemecahan, cara kerja yang tidak biasa dan jarang bahkan mengejutkan.
5. Lebih menyukai kompleksitas daripada simplitas, individu kreatif lebih menyukai kerumitan daripada kemudahan memiliki tantangan dari keamanan, kecenderungan pada banyak tali temalnya.
6. Latar belakang yang merangsang, lingkungan yang merangsang dan suasana yang mendukung mendorong timbulnya kreativitas individu
7. Kecakapan dalam banyak hal, para individu kreatif pada umumnya mempunyai minat serta kecakapan dalam berbagai bidang dan dapat menikmati kehidupan dari berbagai sudut pandang.

Biasanya peserta didik yang kreatif selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas, mempunyai kegemaran dan menyukai aktivitas yang kreatif. Mereka lebih berani mengambil resiko (tetapi dengan perhitungan) daripada peserta didik pada umumnya, artinya dalam melakukan sesuatu yang bagi mereka sangat berarti, penting dan

disukai, mereka tidak terlalu menghiraukan kritik dan ejekan orang lain. Kreativitas, penguasaan konsep, dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran fisika perlu ditingkatkan untuk mencapai standar KKM yang telah ditetapkan sekolah. Inovasi dalam pembelajaran perlu dilakukan dengan memanfaatkan berbagai macam sumber daya yang ada. Salah satu sumber daya yang dapat digunakan untuk menciptakan strategi pembelajaran yang inovatif adalah dengan memanfaatkan TIK, khususnya teknologi internet. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa juga penguasaan konsepnya dan mempermudah proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi adalah dengan *blended learning*.

Blended learning memberikan solusi untuk tantangan menyesuaikan pembelajaran dan pengembangan untuk kebutuhan individu. *Blended learning* juga menawarkan fleksibilitas dalam hal waktu, tempat, dan variasi metode pembelajaran yang lebih banyak dibandingkan metode *online* maupun *face to face*. Jadi *blended learning* adalah campuran dari teknologi multimedia, CD ROM *video-streaming*, kelas virtual, *email*, animasi teks online yang dikombinasikan dengan bentuk-bentuk tradisional pelatihan di kelas.

Blended learning juga biasa disebut dengan *hybrid learning*, karena memadukan keunggulan-keunggulan yang dimiliki model pembelajaran tradisional dan manfaat-manfaat yang ada pada pembelajaran *online* dalam menyajikan pembelajaran yang lebih berpusat pada peserta didik serta mampu menyesuaikan karakteristik dan kebutuhannya. Peserta didik yang sebelumnya hanya mendapat pembelajaran konvensional berbasis tatap muka dengan segala keterbatasannya, maka dengan *blended learning* peserta didik akan mampu meningkatkan kualitas pembelajarannya melalui sikap karakteristik positif pembelajaran *online*. Keberhasilan *blended learning* haruslah

berisi kombinasi dari media-media yang mendukung pembelajaran dan menciptakan pembelajaran yang berkualitas dengan biaya yang serendah mungkin. Penentuan media apa yang sesuai untuk digunakan tergantung dari beberapa faktor seperti kemampuan peserta didik dalam menggunakan IT, tujuan pembelajaran, sarana dan prasarana yang dimiliki dan lain sebagainya. Namun pada kenyataannya, karakteristik peserta didik yang berbeda mempengaruhi gaya belajar setiap individu, dan *blended learning* merupakan bentuk pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk belajar sesuai dengan gaya belajar mereka sendiri, sehingga dapat meningkatkan efektivitas kegiatan belajar mengajar dan tingkat keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran.

Konsep merupakan pemberian tanda pada suatu obyek untuk membantu seseorang mengerti dan paham terhadap obyek tertentu. Kemampuan seseorang dalam menguasai tanda-tanda obyek mengarah kepada kemampuan dalam menguasai konsep. Penguasaan konsep tidak hanya sekedar memahami secara sederhana, tapi dapat pula dijabarkan sebagai kemampuan seperti mengerti, memahami, mengaplikasikan, mengklasifikasikan, mengeneralisasikan, mensintesis, dan menyimpulkan obyek-obyek. Media pembelajaran yang efektif dapat menumbuhkan sikap ketertarikan siswa terhadap suatu konsep. Nuraeni dkk (2007) menyatakan bahwa pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran dapat meningkatkan penguasaan konsep dan motivasi siswa. Oleh sebab itu, pembelajaran *blended learning* ini diterapkan. Pembelajaran yang bersifat *student centered* akan membuat penguasaan konsep siswa menjadi lebih baik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk membuat pembelajaran bersifat *student centered* adalah dengan pembelajaran melalui *e-learning*. Dengan *e-learning* siswa akan mendapat kedalaman materi yang siswa inginkan, siswa dapat berhenti dan atau melanjutkan sesuai dengan tingkat penguasaan siswa terhadap suatu konsep.

Wawancara dengan siswa yang memiliki nilai terendah dan tertinggi mengatakan bahwa siswa mendapat informasi yang lebih melalui internet dan menyatakan bahwa pembelajaran ini lebih praktis dan efisien karena siswa dapat bertanya kepada guru secara *online* ketika siswa tersebut di dalam kelas masih kurang jelas memahami materi. Dampak atau efek dari pembelajaran *blended learning* untuk penguasaan konsep yaitu bisa menjadikan siswa lebih aktif dalam belajar dan mencari sumber referensi lain untuk menambah pengetahuan mereka ketika kurang paham atau belum jelas mengenai materi yang telah disampaikan. Siswa tidak hanya mengandalkan guru saja sebagai seorang yang mentransfer ilmu, akan tetapi mereka bisa menambah wawasan melalui teknologi internet.

Dengan begitu kemampuan peningkatan konsep siswa menjadi lebih baik yang bisa mengakibatkan hasil belajarnya pun menjadi optimal. Siswa bisa mempelajari dan mengulang-ulang materi yang telah disampaikan oleh guru secara *online* dimana pun dan kapan pun tanpa batasan waktu. Dalam proses pembelajaran matematika dalam materi perkalian matematis contohnya, pendidik menggunakan metode demonstrasi dalam pembelajaran yang memiliki tahapan kegiatan seperti perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi. Selama proses pembelajaran berlangsung dengan metode demonstrasi, siswa akan diobservasi oleh pendidik untuk melihat indikator pemahaman konsep yaitu mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta, yang tampak kepada siswa selama proses pembelajaran, dan menilai kekurangan ditemukan dalam proses pembelajaran untuk perbaikan pada pertemuan berikutnya. Metode pembelajaran seperti ini juga dapat digunakan untuk membantu meningkatkan penguasaan konsep.²⁶

²⁶ Robert T Sataloff, Michael M Johns & Karen M Kost, "The Effectiveness of Demonstration Methods Assisting Multiplication Board Tools for Understanding

B. Penelitian Yang Relevan

Menurut Erna Putriani Iyai (2020) dalam jurnalnya yang berjudul **“Penerapan Model *Learning Cycle 5E* Berbasis *Blended Learning* untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa di Masa Pandemi Covid-19”** ini mengatakan bahwa salah satu kompetensi yang harus dikuasai dalam pembelajaran adalah penguasaan konsep. Oleh sebab itu, diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan penguasaan konsep siswa, mengingat kondisi Indonesia yang tengah dilanda pandemi covid 19 sehingga proses pembelajaran di sekolah dialihkan kerumah. Pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya peningkatan penguasaan konsep siswa menggunakan model *Learning Cycle 5E* berbasis *blended learning* dan mengetahui adanya perbedaan peningkatan yang signifikan antara N-Gain kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pengambilan data menggunakan soal tes dan wawancara. Pada penelitian ini dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat peningkatan penguasaan konsep siswa setelah diterapkannya model *learning cycle 5E* berbasis *blended learning*.



DAFTAR PUSTAKA

- Ades, Sanjaya. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara. 2011
- Andi Mappiare AT. *Dasar-Dasar Metodologi Riset Kualitatif Untuk Ilmu Sosial Dan Profesi*. Malang: Jenggala Pustaka Utama. 2009
- Antomi saregar Yuberti. *Pengantar Metodologi Penelitian Pendidikan Matematika Dan Sains* . Bandar Lampung: Aura CV. Anugrah Utama Raharja. 2017
- Apriliya Rizkiyah, *penerapan Blended Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, Vol 1 Nomer1/JKPTB/15 (2015)
- Aunurrahman. *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung. Alfabeta. 2010
- Dwiyogo, Wasis D. *Pembelajaran Berbasis Blended Learning*. Depok: PT RajaGrafindo. Persada. 2019
- Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara. 2001
- Hariyadi, Dedi dkk. *Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbasis Lingkungan Ekosistem*, *Jurnal Pendidikan*, 2016
- Hilayati, H. *Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Kecamatan Tanjung Lubuk Kabupaten Ogan Komering Ilir* (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang). (2013)
- Husamah. *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*. Malang: Prestasi Pustaka. 2014

Ismi Fahrunnisah Rambe, *Implementasi Pembelajaran Biologi Berbasis Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Di MAN 1 Mandailing Natal* (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, Medan, 202

James Fleck, “Blended Learning and Learning Communities: Opportunities and Challenges,” *Journal of Management Development* 31, no. 4 (2012): 398–411, <https://doi.org/10.1108/02621711211219059>

Jessica S.Ayala, “Blended Learning as a New Approach to Social Work Education,” *Journal of Social Work Education* 45, no. 2 (2009): 277–84, <https://doi.org/10.5175/JSWE.2009.200700112>

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan S. E No. 15 Tahun 2020 Tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah dalam Masa Darurat penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19).

K. Thorne. *Blended Learning: How to integrate online additional learning*. London: Kogan Page. 2003

Modul Perancangan Pembelajaran Inovatif (Modul Belajar Mandiri Bagi Program PPG Angkatan 2 Tahun 2020). <https://www.sman1sindangbarang.sch.id/post/read/163/perancangan-pembelajaran-inovatif-oleh-elis-sulastrispd-guru-bahasa-inggris-umum-kelas-x-dan-inggris-1m-kelas-xii-ipa-tahun-pelajaran20202021.html>

Mujiyanto, 2012. *Pengaruh Model Blended Learning Terhadap Pemahaman Konsep Ditinjau dari Penalaran Formal Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Balikpapan* .<http://karyailmiah.um.ac.id/index.php/disertasi/article/view/22821>

Munir, *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta. 2015

Ningsih, Jayanti. (2016). Hasil Belajar Mahasiswa Melalui Penerapan Model Blended Learning Pada Mata Kuliah Persamaan Diferensial. *Jurnal Pendidikan RAFA*, 2(1), 1-11. [Http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/jpmrafa/article/view/1237](http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/jpmrafa/article/view/1237)

Nurlaila. Urgensi Perencanaan Pembelajaran dalam Peningkatan Profesionalisme Guru. *Jurnal Ilmiah Sustainable*. Volume 1, No. 1, 93-112 Juni 2018. <https://jurnal/lp2msasbabel.ac.id/index.php/sus/article/download/900/260/>

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standart nasional Pendidikan Pasal 1. Bandung: Nuansa Mulia 2008.

Peter Salim dan Yenny Salim. *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer*, Modern English, Pers, Jakarta: 2002

Risnani, Husin. (2019). Section Articles Blended Learning: Pengembangan dan Implementasinya pada Mata Kuliah Fisiologi Tumbuhan. *Bioeduscience*, 3(2).

<https://doi.org/https://doi.org/10.29405/j.bes/3274-834007>

Robert T Sataloff, Michael M Johns, and Karen M Kost, “*The Effectiveness of Demonstration Methods Assisting Multiplication Board Tools for Understanding Mathematical Concept in Bandar Lampung*,” no. 45717

Santoso, Subhan Adi dan M. Chotibuddin. *Pembelajaran Blended Learning Masa Pandemi*. Pasuruan: CV. Penerbit Qiara Media. 2020

Sjukur, Sulihin B. *Pengaruh Blended Learning terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Tingkat SMK*. (2012). *Jurnal pendidikan Vokasi*, Vol 2, Nomor 3, November 2013

Subhan Adi Santoso dan M. Chotibbudin, *Pembelajaran Blended Learning Masa Pandemi*, 17.

Sugiyono. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta. 2012
Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)* (Bandung: Alfabeta, 2012) Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, cet ke-19, 2013)

Suhartono. “*Menggagas Penerapan Pendekatan Blended Learning di Sekolah Dasar*,” *Jurnal Kreatif*. 2017

Tiara Cintiasih, *Implementasi Model Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Kelas III SD PTQ Annida Kota Salatiga Tahun Pelajaran 2020* (Skripsi, IAIN Salatiga, Salatiga, 2020)

Trianto. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka. 2007

Utami, I. S. (2017). Pengujian Validitas Model Blended Learning di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 2(1), 1-10.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30870/volt.v2i1.963>

Warsito. *Bunga Rampai Keberhasilan Guru dalam Pembelajaran (SMA, SMK, dan SLB)*. Jakarta: Depdiknas. 2011

Wilson, E. Smilanich. *The other blended learning: a classroom-centered approach*. Francisco, Calif. Pfeifer: 2005