

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

1.1 Kajian Pustaka

2.1.1 *Blended Learning*.

2.1.1.1 *Pengertian Blended Learning*

Blended learning istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang terdiri dari dua suku kata, *blended* dan *learning*. *Blend* berarti campuran dan *learning* berarti belajar. Sehingga dapat diartikan sebagai penggabungan atau pencampuran aspek-aspek metode dalam pembelajaran yang digabungkan untuk mencapai tujuan proses pembelajaran, bisa terdiri dari dua atau lebih strategi atau media yang digunakan. *Blended learning* adalah pembelajaran yang memadukan pembelajaran berbasis teknologi dan informasi dengan pembelajaran berbasis kelas/tatap muka. Aspek yang digabungkan dapat berbentuk apa saja, misalkan metode, media, sumber, lingkungan ataupun strategi pembelajaran dan tidak hanya mengkombinasikan *face-to-face* dan *online learning* saja. Penggabungan ini menggabungkan dua unsur utama, yakni pembelajaran di kelas (*classroom lesson*) dengan *online learning* (Mosa, 2006:56).

Adapun alasan menggunakan *blended learning* yakni, (1) *pedagogies*, (2) *technology*, dan (3) *theories of learning* (Benthall, 2008). Selain itu alasan lain adalah (1) *improved pedagogy*; (2) *increase acces and fleksibility*; and (3) *increased cost-effectiveness* (Graham, Alled dan Ure dalam Luik, 2006). Alasan efektifitas dalam pembelajaran berbasis webnya tergantung dari beberapa faktor, salah satunya adalah mengintegrasikan desain user interface dengan desain instruksional (Munawar, 2011: 22).

2.1.1.2 Konsep *Blended Learning*

Konsep *blended learning* dirumuskan dalam beberapa komponen, yaitu:

- a. *Live events*, yang dimaksud adalah pendidik dan anak didik melakukan kegiatan diwaktu yang sama, seperti kelas virtual.
- b. *Online content*, yang dimaksud adalah pengalaman belajar anak didik secara mandiri, misalnya pembelajaran yang berbasis internet.
- c. *Collaboration*, yang dimaksud adalah adanya kolaborasi lingkungan pembelajaran, dimana tidak hanya pembelajaran tatap muka namun adanya interaksi secara online, seperti e-mail, chatting dan lain-lain.
- d. *Assesment*, penilaian pengetahuan anak didik. Dalam hal ini seharusnya dilakukan pra penilaian sebelum pembelajaran berlangsung, ini dimaksudkan untuk mengetahui pengetahuan anak didik sebelumnya dan pasca penilaian dilakukan untuk mengetahui perkembangan pengetahuan anak didik dan keberhasilan pembelajaran.
- e. *Reference materials*, yang dimaksud adalah bahan referensi yang dapat meningkatkan belajar anak didik. (Jared M. Carman, 2005)

2.1.1.3 Pendekatan *Blended Learning*

<i>Live face to face (formal)</i>	<i>Live face to face (informal)</i>
<i>Instructor led classroom</i> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Workshop</i> • <i>Coaching / monitoring</i> 	<i>Collegial connections</i> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Work team</i> • <i>Role modelling</i>
<i>Virtual collaboration / synchronous</i> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Live e-learning classes</i> • <i>E-mentoring</i> 	<i>Virtual collaboration / asynchronous</i> <ul style="list-style-type: none"> • <i>E-mail</i> • <i>Online bulletin boards</i> • <i>Listservs</i> • <i>Online communities</i>
<i>Self paced learning</i> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Web learning modules</i> • <i>Online resource links</i> 	<i>Performance support</i> <ul style="list-style-type: none"> • <i>help systems</i> • <i>print job aids</i>

<ul style="list-style-type: none"> • <i>Simulations</i> • <i>Scenarios</i> • <i>Video and audio CD/DVD</i> • <i>Online self-assessments</i> • <i>workbooks</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>knowledge databases</i> • <i>documentation</i> • <i>performance / decision support tools</i>
---	---

Sumber: Pendekatan yang dipakai dalam proses pembelajaran *blended learning*, yaitu (Allison Rosset, Felicia Dougliis, and Rebecca V. Frazee, 2003: 14)

Dari *tabel 2.1* dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan *blended learning* dapat memadukan beberapa metode pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi komunikasi.

2.1.1.4 Karakteristik *Blended Learning*

Tiga persamaan atau karakteristik dan definisi *blended learning*:

1. Kombinasi antara model pembelajaran.
 2. Kombinasi antara metode pembelajaran
 3. Kombinasi antara *online learning* dengan pembelajaran tatap muka
- Adapun Karakteristik dari *blended learning* yaitu:
- a. Pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pengajaran, gaya pembelajaran, serta berbagai media berbasis teknologi yang beragam.
 - b. Sebagai sebuah kombinasi pengajaran langsung (*face to face*), belajar mandiri, dan belajar mandiri *via online*.
 - c. Pembelajaran yang didukung oleh kombinasi efektif dari cara
 - d. penyampaian, cara mengajar dan gaya pembelajaran.
 - e. Guru dan orang tua peserta didik memiliki peran yang sama pentingnya, guru sebagai fasilitator, dan orang tua sebagai pendukung

2.1.1.5 Pelaksanaan *Blended Learning*

Langkah-langkah penerapan *Blended Learning* dalam kelas yaitu:

- a. Menentukan Platform teknologi yang akan digunakan

Pembelajaran dengan menerapkan *Blended Learning* merupakan pembelajaran yang memanfaatkan perkembangan Teknologi, sehingga penentuan platform teknologi yang akan

digunakan merupakan Langkah awal yang sangat menentukan bagi seorang pendidik. Pemilihan platform mempunyai pengaruh besar karena dapat menunjang guru dalam menyampaikan materi di kelas.

b. Membuat skema kegiatan belajar mengajar

Setelah penentuan platform, Langkah selanjutnya yaitu membuat skema kegiatan belajar mengajar. Pembuatan skema mengacu pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang bersinergi dengan fungsi Platform yang telah dipilih.

2.1.2 Hasil Belajar

2.1.2.1 Teori belajar

Secara garis besar teori belajar terbagi menjadi tiga kelompok, yaitu:

a. Teori belajar Behavioristik

Teori belajar Behavioristik memandang belajar yang terjadi pada individu lebih kepada gejala-gejala atau fenomena jasmaniah yang terlihat dan terukur serta mengabaikan aspek-aspek mental atau psikologis lainnya seperti kecerdasan, bakat, minat dan perasaan atau emosi individu selama belajar. Dengan demikian, pokok perhatian teori behavioristik adalah belajar akan terjadi akibat adanya interaksi stimulus dan respon yang dapat diamati dan diukur (Irham, dkk. 2016:147-148)

b. Teori Kognitif

Teori belajar Kognitif memandang belajar sebagai sebuah proses belajar yang mementingkan proses itu sendiri dari pada hasil belajarnya. Aliran kognitif pada awalnya muncul sebagai bentuk respon ketidaksepakatan terhadap konsep belajar behavioristik yang menganggap belajar hanya masalah hubungan stimulus dan respon.

Belajar dalam pandangan penganut aliran kognitif tidak sekedar melibatkan hubungan antara stimulus dan respon saja. Akan tetapi,

merupakan aktivitas yang melibatkan proses berpikir secara kompleks, artinya terdapat aktivitas selama proses belajar yang terjadi di dalam otak individu (Irham, dkk. 2016:164)

c. Teori Belajar Humanistik

Teori Belajar Humanistik memandang bahwa siswa dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar apabila siswa telah mampu mengerti dan memahami lingkungan serta dirinya sendiri. Teori belajar humanistic melihat proses dan perilaku belajar dari sudut pandang siswa, bukan dari sudut pandang pengamatnya. Oleh sebab itu, tujuan utama proses pembelajaran dalam pandangan teori ini adalah bertujuan agar siswa dapat mengembangkan dirinya.

Aliran teori humanistik ini lebih cenderung disebut sebagai teori belajar yang paling ideal. Hal ini disebabkan setiap individu memiliki perbedaan dan kondisi yang kompleks, sehingga teori ini pada dasarnya menghendaki pemanfaatan bahkan memadukan berbagai teori belajar asal tujuannya adalah memanusiakan manusia dalam bentuk pengembangan potensi-potensi siswa tersebut (Irham, dkk. 2016: 189).

2.1.2.2 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar (Dimiyati dan Mudjiono 2013:3). Benjamin S. Bloom menyebutkan ada enam jenis perilaku ranah Kognitif, sebagai berikut:

a. Pengetahuan

Kecapaian ingatan yang telah dipelajari sebelumnya dan tersimpan dalam ingatan. Mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan itu berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian kaidah, teori, prinsip, atau metode.

b. Pemahaman

Kemampuan untuk menangkap makna yang dipelajari dari proses pembelajaran

c. Penerapan

Kemampuan penerapan metode pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kaidah dan masalah nyata yang dihadapi.

d. Analisis

Mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik. Misalnya mengurangi masalah menjadi bagian yang telah kecil

e. Sintesis

Mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru. Misalnya kemampuan menyusun suatu program

f. Evaluasi

Mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu. Misalnya kemampuan menilai hasil ulangan (Dimiyati dan Mudjiono, 2006: 26-27)

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas dapat disimpulkan bahwa Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan tersebut mencakup aspek Kognitif, Afektif, Psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi. Instrument yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada aspek Kognitif dapat berupa test.

2.1.2.3 Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut:

- a. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri seseorang ketika mengikuti proses pembelajaran yang meliputi faktor jasmaniah dan psikologis.

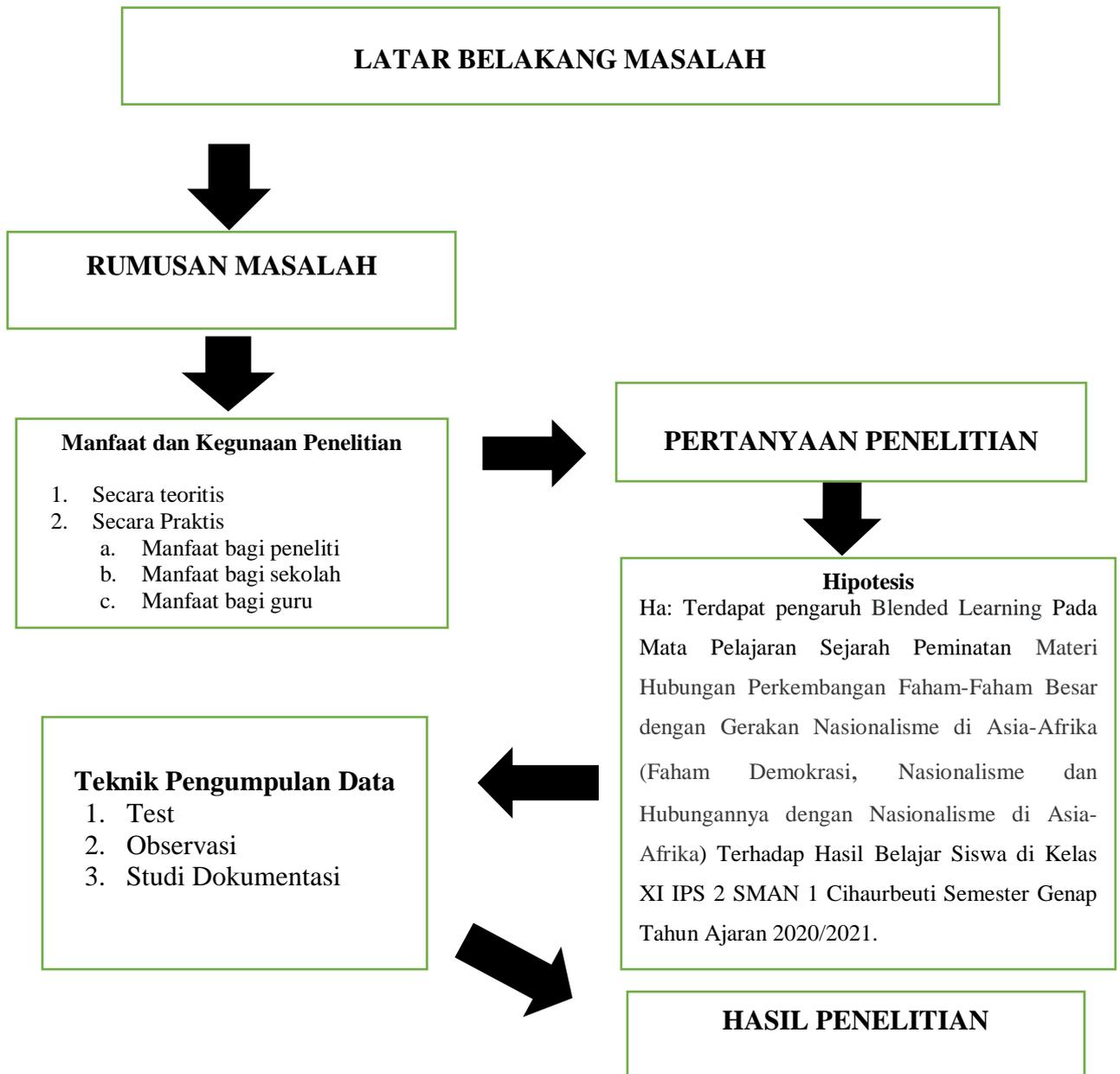
- b. Faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor ini meliputi: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat (Sugihartono dkk, 2007:76-77)

Berdasarkan faktor-faktor diatas, peneliti menggunakan faktor eksternal berupa penggunaan strategi guru.

1.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian ini akan dilaksanakan dengan mengacu sumber-sumber yang relevan, sebab penelitian yang baik akan membutuhkan acuan sebagai pembeda dan persamaan dengan penelitian yang terdahulu. Hal tersebut tentunya dilakukan untuk memperoleh keaslian dan mencegah plagiat dalam sebuah penelitian. Peneliti mengacu kepada satu hasil penelitian terdahulu yang dianggap relevan dengan penelitian ini, yaitu hasil penelitian Ike Kiranawati (2020) dengan Judul “Pengaruh Penerapan Model *Blended Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akuntansi di SMK Negeri 1 Bandung”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model *Blended Learning* terhadap hasil belajar siswa, hal ini dibuktikan dengan hasil Uji t dimana menunjukkan nilai t hitung 11,455 dan t tabel 1,998 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan Model *Blended Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa. Berdasarkan hal tersebut persamaan penelitian yang dilakukan oleh Ike dengan penulis yaitu melakukan penelitian mengenai Pengaruh *Blended Learning* terhadap hasil belajar siswa. Perbedaan penelitian yang dilakukan Ike adalah *Blended Learning* yang dijadikan sebagai model pembelajaran yang diterapkan pada mata pelajaran Akuntansi, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu pengaruh *Blended Learning* sebagai strategi yang diterapkan guru pada mata pelajaran sejarah peminatan serta perbedaan tempat penelitian.

1.3 Kerangka Konseptual



1.4 Hipotesis Penelitian dan/ Pertanyaan Penelitian

Hipotesis adalah asumsi atau dugaan sementara mengenai suatu hal yang dibuat untuk menjelaskan hal itu yang sering dituntut untuk melaksanakan pengecekan (Sudjana, 1996:219)

Berdasarkan penjelasan Sujana mengenai hipotesis maka penulis merumuskan sebagai berikut:

Ha: Terdapat Pengaruh Blended Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Peminatan Materi Hubungan Perkembangan Faham-Faham Besar dengan Gerakan Nasionalisme di Asia-Afrika (faham Demokrasi, Nasionalisme dan hubungannya dengan Nasionalisme di Asia-Afrika) Terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas XI IPS 2 SMAN 1 Cihaurbeuti Semester Genap Tahun Ajaran 2020/2021.

Adapun pertanyaan penelitiannya:

1. Bagaimana Pelaksanaan Strategi Guru Blended Learning di Masa Daring pada Mata Pelajaran Sejarah Peminatan Materi Pendudukan Jepang di Indonesia Terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas XI IPS 2 SMAN 1 Cihaurbeuti Semester Genap Tahun Ajaran 2020/2 Blended Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Peminatan Materi Hubungan Perkembangan Faham-Faham Besar dengan Gerakan Nasionalisme di Asia-Afrika (faham Demokrasi, Nasionalisme dan hubungannya dengan Nasionalisme di Asia-Afrika) Terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas XI IPS 2 SMAN 1 Cihaurbeuti Semester Genap Tahun Ajaran 2020/2021?
2. Apakah terdapat pengaruh Blended Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Peminatan Materi Hubungan Perkembangan Faham-Faham Besar dengan Gerakan Nasionalisme di Asia-Afrika (faham Demokrasi, Nasionalisme dan hubungannya dengan Nasionalisme di Asia-Afrika) Terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas XI IPS 2 SMAN 1 Cihaurbeuti Semester Genap Tahun Ajaran 2020/2021?

