**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA**

**2.1 Kerangka Teoritis**

**2.1.1 Blanded Learning**

**A. Pengertian Blended Learning**

Menurut Moebs dan Weibelzahl (Husamah, 2013:12) *Blended Learning* adalah pencampuran anatara online dan pertemuan tatap muka *(face-to-face meeting)* dalam suatu aktivitas pembelajaran yang terintegrasi. Model pembelajaran ini menggabungkan model pembelajaran secara konvensional dengan teknologi. Dwiyogo (Husamah, 2013:12) berpendapat bahwa *Blended learning* adalah pembelajaran kombinasi antara tatap muka, pembelajaran berbasis *computer (offline),* dan pembelajaran berbasis *internet (online).*

Sedangkan menurut Sakilla (Oktiana, 2016:120) *Blended Learning* adalah suatu pendekatan yang fleksibel untuk merancang program yang mendukung campuran dari berbagai waktu dan tempat untuk belajar. Lewat model *Blended Learning*, proses pembelajaran lebih efektif karena proses belajar mengajar yang biasa dilakukan (*conventional*) akan dibantu dengan pembelajaran secara *e- learning* yang dalam hal ini berdiri di atas infrastruktur teknologi informasi dan bisa dilakukan kapanpun dan dimanapun.

***B.* Tujuan Model Pembelajaran *Blended Learning***

Garnham (Husamah, 2013:21) menyatakan bahwa tujuan dikembangkannya Blended Learning adalah untuk menggabungkan ciri terbaik pembelajaran dikelas (tatap muka) dan online untuk meningkatkan pembelajaran mandiri secara aktif

7

oleh siswa dan mengurangi waktu tatap muka di kelas. Adapun komponen yang mendukung berjalannya pembelajaran Blended Learning adalah face to face learning, e-learning offline, e-learning online dan mobile learning. Selain itu dapat menghasilkan kelulusan yang cukup mempunyai bekal pengetahuan sehingga mampu mengambil keputusan penting tentang masalah-masalah yang terjadi dalam ruang lingkup teknologi yang semakin berkembang.

Tujuan utama pembelajaran PPKn dengan model pembelajaran *Blended Learning* adalah mempersiapkan siswa agar bisa belajar dengan memanfaatkan teknologi informasi dengan jaringan internet sebagai sarana komunikasi dan belajar antara guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa. Siswa juga dapat melakukan proses pembelajaran dengan leluasa, dengan akses materi yang mudah melalui *online* serta mudah untuk berkomunikasi dan berdiskusi baik dengan guru maupun teman yang dilakukan dimana saja dengan media internet.

Model Pembelajaran *Blended Learning* diharapkan dapat mengurangi kelemahan dari pembelajaran tatap muka dan juga pembelajaran *E-Learning*. Model pembelajaran ini dapat menggunakan media sosial yang sering disalahgunakan oleh peserta didik untuk hal- hal yang cenderung bersifat negatif. Namun dengan kehadiran model pembelajaran Blended Learning diharapkan membawa dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media sosial ini akan membantu guru dan peserta didik untuk melakukan komunikasi sekaligus memberikan penjelasan serta menjawab pertanyaan siswa serta dapat memberikan materi pelajaran, tugas, dan latihan kepada peserta didik.

Berdasarkan definisi di atas maka dapat disimpulkan bahwa *Blended Learning* merupakan peluang untuk mengintegrasikan inovasi dan teknologi dalam pembelajaran online dengan interaksi dan partisipasi dari manfaat pembelajaran

tatap muka sehingga dapat meningkatkan komunikasi peserta didik melalui pembelajaran sinkronus dan asinkronus. Pembelajaran sinkron adalah kegiatan belajar yang berlangsung di tempat yang sama atau berbeda pada waktu yang sama, dan pembelajaran asinkron adalah kegiatan belajar yang berlangsung pada waktu dan tempat yang berbeda Perpaduan aspek *Blended Learning* dapat mengambil bentuk apapun, tidak hanya pembelajaran tatap muka dan pembelajaran online, tetapi juga metode, media, sumber daya, lingkungan, strategi pembelajaran dan masih banyak lagi.

Menurut Husamah ( 2013), tujuan penerapan *Blended Learning*, yaitu:

1. Memberi bantuan peserta didik agar berkembang lebih baik dalam aktivitas pembelajaran sesuai akan gaya serta preferensi belajar.

2. Peserta didik diberikan kesempatan pendidikan yang praktis dan realistis untuk belajar secara mandiri, berguna dan berkembang terus-menerus.

3. Fleksibilitas lebih banyak dalam perencanaan peserta didik dengan menggabungkan aspek terbaik dari pembelajaran langsung serta online. Menurut Carmen (Rizkiyah, 2013), terdapat lima kunci atau tahapan dalam

pembelajaran *Blended Learning,* antara lain:

1. *Live-Event* yaitu pembelajaran langsung atau tatap muka (instruksi yang dipimpin guru) pada tempat serta waktu yang bersamaan (dalam kelas), ataupun pada tempat yang beda tetapi pada waktu yang sama (seperti kelas virtual).

2. *Self-Paced Learning,* menggabungkan pembelajaran tradisional dan pembelajaran mandiri yang memungkinkan pembelajaran kapanpun dan

dimanapun dengan menggunakan berbagai bahan pembelajaran yang dirancang khusus untuk pembelajaran mandiri, baik berbasis teks maupun multimedia (video, animasi, gambar, audio, atau kombinasi keduanya).

3. *Collaboration,* mengkombinasikan kolaborasi, baik kolaborasi pendidik, maupun kolaborasi antar peserta didik kedua-duanya bisa bersifat lintas sekolah.

4. *Assesment,* bagaimana keberhasilan belajar dapat diukur (teknik penilaian).

Dalam *Blended Learning*, perancang harus dapat merumuskan kombinasi jenis

penilaian baik tes maupun non tes, atau tes yang lebih autentik (penilaian

/portofolio otentik) dalam bentuk proyek, produk, dll. Selain itu, formulir penilaian online dan offline harus dipertimbangkan untuk memberikan kemudahan dan fleksibilitas kepada pendidik untuk membuat atau melakukan penilaian.

5. Bahan penunjang produktivitas (*Performance Support Materials*).

Penggabungan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran virtual di kelas, harus memiliki sumber daya pendukung. Materi pembelajaran dibuat secara digital, terlepas dari apakah peserta didik memiliki akses ke materi pembelajaran baik offline maupun online (melalui situs web tertentu).

***C.* Implementasi *Blended Learning***

Implementasi merupakan melibatkan penggunaan materi serta strategi pembelajaran dalam situasi kehidupan nyata (bukan simulasi). Tujuan dari penerapannya adalah untuk memastikan penggunaan yang baik dari individu-

individu dalam organisasi. Dari segi penggunaannya, penerapan *Blended Learning* dapat diartikan sebagai penerapan pembelajaran dengan menggunakan *Blended Learning*.

Wahyuningsi (2015) mengungkapkan bahwa penerapan *Blended Learning* dengan pendekatan konstruktif serta pengaturan pembelajaran sinkron dan asinkron sudah tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Ramsay terdapat Langkah-langkah implementasi dari model pembelajaran *Blended Learning*, diantaranya sebagai berikut:

1. Pembelajaran dapat dimulai dengan tatap muka ataupun sepenuhnya online.

2. Pendidik meng-upload materi pembelajaran serta tugas-tugas melalui aplikasi pendukung seperti *Google Classroom*

3. Pendidik menginformasikan kepada peserta didik untuk mempelajari materi yang sudah di upload, baik secara langsung maupun tidak langsung

4. Pendidik menjelaskan materi ajaran dengan memaparkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai peserta didik dalam materi

5. Pendidik memotivasi dan membimbing peserta didik untuk mendapatkan informasi tambahan, serta memberikan jawaban dari masalah yang sulit dimengerti peserta didik

6. Peserta didik memahami dan menginterpretasikan, mengkomunikasikan, dan mengkontruksikan pengetahuan serta menarik kesimpulan dari ide atau gagasan dari sumber yang telah ditemukan menggunakan fasilitas online atau offline.

7. Pendidik memberikan evaluasi melalui Google Formulir yang di upload pada Google Classroom dalam bentuk isian ataupun soal pilihan ganda yang sudah disiapkan

8. Pendidik mengapresiasi keberhasilan peserta didik dalam mengerjakan tugas.

Sementara Dwiyogo (2018) mengklasifikasikan implementasi pembelajaran *blended learning* menjadi 8 jenis penerapan, yaitu online dan tatap muka, diskusi online dalam pembelajaran di universitas, *blended learning* dalam lingkup profesional, komunitas di pembelajaran profesional, strategi pembelajaran *blended learning* di pendidikan keguruan, desain ulang pendidikan guru, dan penggabungan teknologi dalam *blended learning.*

Beberapa penelitian tentang *blended learning* banyak yang menggunakan pembelajaran secara online dan tatap muka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran *blended* lebih disukai peserta didik karena fleksibel, hemat biaya, menciptakan rasa kebersamaan, dan membuat peserta didik menjadi lebih mandiri selama pembelajaran jarak jauh.

Menurut Dwiyogo (2018) dalam menyusun kegiatan pembelajaran di pendidikan keguruan, pengajar dapat menggunakan *Technological Mediated Interactions* (TMI) atau interaksi dengan media teknologi. TMI yang terbagi menjadi 6 tingkatan yaitu sebagai berikut:

**Tabel. 2.1 Technological Mediated Interactions (TMI**)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Tingkatan Interaksi Pedagogi | **Teknologi Interaktif yang digunakan** | **Hasil**  **Pembelajaran** |
| 1 | Interaksi sosial | *Email, Chat, E-face, Web, SMS, E-voice* | Perubahan perilaku belajar dan pengetahuan inter- personal. |
| 2 | Diskusi umum | Blog*, group chat, sosial media*. | Pertukaran informasi, observasi, perbandingan. |
| 3 | Pembuatan naskah/skript | Sumber dari *web*, *Text*  *Software.* | Eksplorasi, analisis, interpretasi, eksperimental. |
| 4 | Fokus topik | *Groupware, webpage, FTP white board,* video konferensi*.* pemetaan | Investigasi, elaborasi, hipotesis, sintesis, integrasi. |
| 5 | Kerja sama | *Learning scheduling*  *software, integrated conferences* | Pembagian tugas latihan  kelompok. |
| 6 | Kolaborasi | *Groupware* | Pembelajaran baru kelompok yang sinkrom. |

*Sumber: Dwiyogo (2018)*

Setiap tingkatan interaksi pedagogi mengarah pada proses belajar melalui mediasi teknologi. Dengan adanya tingkatan *TMI*, dapat membantu dalam menentukan ketiga komponen kegiatan pembelajaran pendidikan keguruan yaitu proses belajar, pedagogi interaktif, dan teknologi interaktif

**D. Penggabungan Teknologi dalam *Blended learning***

Penerapan *Blended learning* tak terlepas dari keterlibatan teknologi. Pada masa sekarang ini *blended learning* dikenal sebagai gabungan beberapa proses belajar dan perangkat teknologi. “*Blended learning* juga dapat diterapkan dengan penggabungan proses belajar dengan teknologi” (Dwiyogo,2018). Perangkat-perangkat teknologi yang dapat dilibatkan dan dikombinasikan dengan proses belajar *blended learning* yaitu sebagai berikut :

*a) Podcast*

*Podcast* merupakan program siaran suara/audio digital *non-streaming*. Pembelajaran *blended* dapat memanfaatkan *podcast* untuk menyampaikan materi pembelajaran, instruksi tugas, atau langkah-langkah praktik lapangan. Dengan *podcas*t rekaman diskusi dari materi pembelajaran dapat dikirim melalui email dan didengar melalui web, aplikasi dan *MP3 play*e*r*.

*Podcast* dapat menstimuasi pendengaran dan melatih pendengar menghubungkan antara suara yang didengar dengan gambar atau bagan materi yang ada.“Podcast yang dapat diakses oleh gadget atau telepon genggam akan mempermudahkan peserta didik untuk mendengar materi belajar kapan pun dan dimana pun” (Dwiyogo, 2018: 110-113).

*b)* Laboratorium Virtual *(E-Lab)*

*E-lab* adalah salah satu metode yang mahal dan kompleks yang dapat membawa peserta didik agar dapat mempelajari fenomena atau peristiwa langka seperti bencana alam gempa. E-lab juga dinilai aman dari objek berbahaya seperti bahan kimia. (Dwiyogo, 218: 114-117.)

*c)* E-Worksheet

*E-worksheet* adalah praktik terbaru dari bended learing yang menggunakan *e- experiment, e-simulationi, e-teaching, dan e-manual*. *E-worksheet* berperan sebagai alat atau media interaktif peserta didik dalam kerja kelompok, membagikan materi belajar, latihan, tes pilihan ganda, prosedur praktikum pembelajaran, dan glosarium. (Dwiyogo, 2018: 117-118).

*d) Technology Enhanced learning* (TEL)

*Technology Enhanced learning (TEL)* atau pembelajaran berbantuan teknologi adalah contoh implementasi *blended learning* yang mengadopsi strategi pembelajaran kolaborasi berbasis jaringan atau *Network Collaboration Learning* (NCL). Peserta didik dapat tetap bekerja sama dan melakukan interaksi jarak jauh dalam sebuah kelas virtual. (Dwiyogo, 2018: 118-119).

*e) Blended Solution*

*Blended Solution* adalah contoh implementasi *blended learning* dengan menekankan pada integrasi metode dan peralatan pembelajaran. Dengan menggabungkan sejumlah pendekatan (fornal/informal), direktif, penemuan baru, dengan teknologi dan interaksi sosial, kolaborasi antara tatap muka dan online. *Blended solution* berperan sebagai bagian dari pembelajaran dan pengganti dari pembelajaran tatap muka dan online. (Dwiyogo, 2018: 120-124).

*f) Learning Management system (LMS)*

*Learning Management system (LMS)* atau manajemen sistem pembelajaran adalah solusi dalam dibutuhkannya jaringan teknologi komunikasi yang khusus dan aman di lingkungan kampus dan lembaga. Hal ini dikarenakan *LMS* dapat diakses melalui *autentifikasi (login* dan *password*). *LMS* juga menawarkan fitur berupa akses materi belajar dan *self-asessment*. Untuk para pengajar LMS juga dapat mempermudah dalam mengelola dan memantau perkuliahan seperti melacak perkembangan para peserta didik, penilaian otomatis, dan fitur administrasi lainnya (Dwiyogo, 2018: 124-125).

Dalam metode pelaksanaannya di kelas , Dwiyogo juga membagi *blended learning* kedalam beberapa model dan sub model. Adapun penjelasannya yaitu sebagai berikut :

1. Rotation model

Menurut Dwiyogo (2018: 69), dalam kegiatan belajar di kelas, peserta didik yang sudah dikelompokkan akan mengalami rotasi atau pergiliran ke alur pembelajaran dari pembelajaran tatap muka, daring, pembelajaran kelompok, proyek kelompok, turoring individu, tugas atau ujian tertulis. Model rotasi terbagi menjadi 4 sub model, yaitu *station rotation, lab rotation, flipped classroom, dan individual rotation*.

a) *Station rotation*, yaitu model *rotation* ketika kelompok peserta didik berotasi/bergiliran dalam satu kelas untuk menyelesaikan setiap stasiun dari alur pembelajaran.

b) *Lab rotation* yaitu model peserta didik berotasi dari ruang kelas ke laboratorium. Peserta didik mendapatkan pelajaran tatap muka dengan pengajar, belajar mandiri secara berkelompok dan pembelajaran daring di laboratorium. Model *lab rotation* berbeda dengan *station rotation* karena peserta didik diajak untuk berotasi dalam satu area sekolah.

c) *Flipped classroom*

Terjadi dimana peserta didik mendapatkan isi atau materi pembelajaran melalui media daring dan mendapatkan pembelajaran tatap muka dengan pengajar untuk kegiatan praktikum atau proyek. Dalam model *flipped classrom,* sekolah harus memiliki jaringan internet agar peserta didik dapat mengakses materi pelajaran.

Setelah mempelajari materi, peserta didik dapat mempraktikkan apa yang telah dipelajari melalui pembelajaran langsung (*face-to-face).*

d) *Individual rotation*

Terjadi dengan peserta didik yang telah di kelompokkan akan berotasi untuk menyelesaikan kegiatan pembelajaran sesuai dengan jadwal sudah ditetapkan oleh pengajar (Dwiyogo, 2018: hlm 69-72)

**2. Flex Model**

*Flex model* adalah model *blended* yang memanfaatkan jaringan internet sebagai media distribusi materi dan kegiatan pembelajaran. Peserta didik dalam kelompok (*modalitas)* mengikuti pembelajaran daring sesuai jadwal pelajaran yang telah dirancang. Pembelajaran di sekolah dilakukan secara daring dan pembelajaran tatap muka apabila peserta didik membutuhkan bantuan tutoring individu, diskusi, dan proyek kelompok (Dwiyogo, 2018: 73-74).

Sebagai contoh peserta didik mendapatkan pembelajaran daring di sekolah dengan membuka website telah disiapkan oleh pengajar. Nilai peserta didik akan masuk ke *dashboard* data untuk diperiksa oleh guru jaga (*teacher of record*).

**3. *Self-Blend Model***

Pada model ini peserta didik dibebaskan untuk memilih satu atau lebih kelas daring dan mencampurnya dengan kelas tatap muka bersama pengajar. Hal ini membuat peserta didik tidak mendapatkan pengalaman belajar sepenuhnya (Dwiyogo, 2018, hlm 74-75).

Sebagai contoh peserta didik yang telah memilih dua kelas daring akan mengikuti orientasi pembelajaran dari ke dua pembelajaran daring tersebut. Setelah itu pembelajaran daring dapat di akses peserta didik baik di sekolah maupun di lokasi lain

**4. *Enriched Virtual Model***

Pada model ini siswa mendapatkan semua pengalaman belajarnya dengan diperbolehkan membagi waktu untuk untuk satu mata pelajaran dengan pembelajaran tatap muka, *learn from home*, dan belajar mandiri (Dwiyogo, 2018: 76). Sebagai contoh pada pertemuan pertama pembelajaran dilakukan dengan tatap muka, setelah itu pembelajara diteruskan dengan *learn from home*.

Langkah-langkah implementasi ditampilkan secara jelas untuk setiap kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *Blended Learning*. Oleh karena itu, pelaksanaan *Blended Learning* harus mengacu pada tahapan kegiatan pembelajaran agar dapat berfungsi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

***E.* Keuntungan dan Kekurangan *Blended Learning***

Sutisna (Sepang dkk, 2022) mengungkapkan bahwa *Blended learning* merupakan strategi pembelajaran kreatif dan inovatif yang mampu meningkatkan kemandirian belajar. Satu manfaat paling spesifik dari model pembelajaran *Blended Learning* adalah kemampuannya untuk mengembangkan rasa kebersamaan di antara peserta didik. Kekompakan ini dapat dialami ketika peserta didik bertemu secara langsung untuk mendapatkan kesempatan komunikasi terbuka dan berpartisipasi dalam komunikasi yang aman dan terbuka.

Menurut Bates dan Wulf (Rusman, 2014: 248), *Blended Learning* memiliki keuntungan diantaranya yaitu:

1. Meningkatkan interaksi pendidikan antara peserta didik dan pendidik atau instruktur (meningkatkan interaktivitas).

2. Memungkinkan untuk mengeksplorasi interaksi dari mana saja dan kapan saja

(fleksibilitas waktu dan tempat).

3. Menjangkau peserta didik dalam cakupan yang cukup luas (berpotensi untuk menjangkau audiens global).

4. Sederhanakan peningkatan dan pengarsipan materi pembelajaran (pembaruan

konten yang mudah dan fungsionalitas pengarsipan).

Sedangkan kekurangan model pembelajaran *Blended Learning* yaitu:

1. Pendidik harus memiliki pengetahuan tentang penyelenggaraan *e-learning.*

2. Pendidik perlu menyisihkan waktu untuk mengembangkan dan mengelola pembelajaran melalui *e-learning.*

3. Pendidik harus mengembangkan panduan digital yang terintegrasi dengan pembelajaran tatap muka untuk daya tarik peserta didik.

4. Kurangnya infrastruktur dan pemahaman yang buruk tentang teknologi.

5. Pelatih membutuhkan strategi pembelajaran untuk memanfaatkan peluang belajar dengan *Blended Learning.*

**2.1.2 Hasil Belajar**

Hidayat (2017: 48) menyatakan “hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar”. Perubahan aspek-aspek tersebut

terjadi secara terencana dan cenderung berubah kearah yang lebih baik. Sedangkan menurut Sudjana (Astari dkk, 2018: 4), “hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar”. Kemudian Wasliman (Susanto, 2013: 12) menyatakan, ”hasil belajar peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhinya, baik faktor internal maupun eksternal”.

Hasil belajar dalam taksonomi Bloom yang dikelompokkan dalam tiga ranah yaitu kognitif, afektif atau sikap, dan psikomotor atau keterampilan. Sehubungan dengan itu, Gagne (Farida, 2018: 991), “membagi kemampuan hasil belajar menjadi lima macam antara lain: (1) hasil belajar intelektual; (2) strategi kognitif; (3) sikap dan nilai; (4) informasi verbal; dan (5) keterampilan motorik”.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan kemampuan serta perilaku secara positif yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang diperoleh setelah mengikuti proses belajar- mengajar atau hasil dari interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhinya. Hasil belajar tidak mutlak hanya berupa nilai, akan tetapi dapat berupa perubahan atau peningkatan sikap, kebiasaan, pengetahuan, keuletan, ketabahan, penalaran, kedisiplinan, keterampilan dan lain sebagainya yang menuju pada perubahan positif. Jadi dengan adanya hasil belajar dapat diketahui seberapa jauh siswa dapat menangkap dan memahami apa yang dipelajarinya.

**2.1.3 Indikator Hasil Belajar**

Indikator hasil belajar menurut Benjamin S.Bloom, yaitu:

**Tabel 2.2**

**Indikator Hasil Belajar**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Ranah | | Indikator | | |
| 1. Kognitif | a. Pengetahuan | Mengidentifikasi, mendaftar, mencocokan, menyebutkan, melabel, menggambarkan | | |
|
| b. Pemahaman | Menerjemahkan, merubah, menguraikan dengan kata-kata sendiri, menulis kembali, merangkum, menduga, mengambil kesimpulan, menjelaskan | | |
|
|
|
| c. Penerapan | Menggunakan, mengoperasikan, menciptakan/ membuat perubahan, menyelesaikan, menentukan | | |
|
|
| d. Analisis | Membedakan, memilih, merinci, membagi,  mengidentifikasi, menganalisis,  membandingkan. | | |
|
|
| e. Menciptakan | Membuat pola, merencanakan, mengubah, mengatur, menyusun, merencanakan. | | |
| f. Evaluasi | Menilai, | membenarkan, | mengkritik, |
| menjelaskan, | menafsirkan, | mersngkum, |
| mengevaluasi. |  |  |
| 2. Afektif | a. Penerimaan | Mengikuti, | memilih, | mempercayai, |
| memutuskan, | bertanya, | menemukan, |
| mengikuti. |  |  |
| b. Menjawab/ | Membaca, mencocokkan, menjawab, | | |
|  |  | | |
| Menanggapi | mempraktek kan, menceritakan, melakukan,  membantu. | | |
| c. Penilaian | Memprakarsai, mengikuti, mengemukakan, membaca, belajar, bekerja, menerima, melakukan. | | |
|
|
| d. Organisasi | Mempertahankan, mengubah, menggabungkan,  mempersatukan, mempengaruhi, mengikuti, memodifikasi, menghubungkan, menyatukan | | |
|
|

**Tabel 2.2**

**Indikator Hasil Belajar (lanjutan)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Ranah** | **Indikator** | |
|  | e. Menentukan ciri-ciri nilai | Mengikuti, menyajikan, menguji, menanyai, mengemukakan, memecahkan, menunjukkan. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | a. Gerakan  Pokok | Membawa, mendengar, memberi reaksi, memindahkan, berjalan, memanjat, melompat, memegang, berdiri, berlari |
| b. Gerakan  Umum | Melatih, membangun, membongkar, merubah, melompat, merapikan, memainkan, mengikuti, |
| c. Gerakan  Ordinat | Bermain, menghubungkan, mengaitkan, menerima, mempertimbangkan, memperbaiki, menulis |
| d. Gerakan  Kreativ | Menciptakan, menemukan, membangun, menggunakan, memainkan, menunjukkan, melakukan, membuat, menyusun |

(Sumber: Pattimura, 2018: 902)

Dengan melihat tabel di atas kita dapat menyimpulkan bahwa dalam hasil belajar harus dapat mengembangkan tiga ranah yaitu: ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam penelitian ini difokuskan pada salah satu ranah dalam teori hasil belajar yaitu pada ranah kognitif.

**2.1.4 Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar belajar bisa berupa dorongan yang timbul dari diri seorang siswa itu sendiri maupun dorongan yang didpatkan dari keluarga, guru, dan teman, sehingga akan memberikan pengaruh terhadap siswa dalam proses pembelajaran yang akan meningkatkan hasil belajarnya. Menurut Munandi (Prima, 2014: 3) beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilannya dalam proses belajar yaitu:

1) Faktor internal

a. Faktor fisiologis, seperti kondisi kesehatan, tidak lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya.

b. Faktor psikologis, beberapa faktor psikologis meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, dan daya nalar siswa.

2) Faktor eksternal

a. Faktor lingkungan Meliputi lingkugan fisik dan lingkungan sosial.

b. Faktor instrumental, dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan.

Faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana dan guru.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dapat dipengaruhi oleh faktor yang berasal dari dalam diri siswa dan yang berasal dari lingkungan sekitar siswa.

**2.1.5 Tujuan Hasil Belajar**

Hasil belajar pada dasarnya adalah perubahan tingkah laku individu yang mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor setelah mengikuti suatu proses belajar mengajar tertentu. Pendidikan dan pengajaran dikatakan berhasil apabila perubahan-perubahan yang tampak pada siswa merupakan akibat dari proses belajar mengajar yang dialaminya.

Menurut Sudjana (Kusmijati, 2014: 13) tujuan penilaian hasil belajar adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan kecakapan belajar para siswa sehigga dapat diketahui kelebihan dan kekurangannya sehingga dapat diketahui pula posisi kemampuan siswa dibandingkan dengan siswa lainnya.

2. Mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran di sekolah, yakni seberapa jauh ke efektifannya dalam mengubah tingkah laku para siswa ke arah tujuan pendidikan yang diharapkan.

3. Menentukan tindak lanjut hasil penilaian, yakni melakukan perbaikan dan penyempurnaan dalam hal program pendidikan dan pengajaran serta strategi pelaksanaannya.

4. Memberikan pertanggungjawaban dari pihak sekolah kepada pihak-pihak yang berkepentingan. Pihak yang dimaksud meliputi pemerintah, masyarakat, dan para orangtua siswa.

Dari pemaparan tujuan penilaian hasil belajar adalah untuk mengukur kemampuan antara siswa yang satu dengan siswa yang lainya, untuk mengukur keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran yang dilakukan guru didalam kelas yang menckup beberapa aspek seperti, aspek intelektual, sosial, emosional, moral dan keterampilan. Berdasarkan hasil belajar, dapat diketahui kemampuan, perkembangan sekaligus tingkat keberhasilan pendidikan. Hasil belajar harus menunjukkan perubahan keadaan menjadi lebih baik sehingga bermanfaat untuk menambah pengetahuan.

**2.2 Kerangka Konseptual dan Penelitian yang Relevan**

**2.2.1 Kerangka Konseptual**

Peran guru bukan semata-mata memberi informasi, melainkan juga mengarahkan serta memberikan fasilitas belajar agar proses belajar lebih memadai. Pembelajaran juga mengandung arti setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari sesuatu kemampuan atau nilai yang baru. Proses pembelajaran sendiri pada awalnya meminta guru untuk mengetahui kemampuan dasar yang dimiliki siswa. Kesiapan guru untuk mengenal karateristik siswa dalam pembelajaran merupakan modal utama penyampaian bahan belajar menjadi suksesnya pelaksanaan pembelajaran.

Penerapan model pembelajaran pada hakikatnya bertujuan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang memungkinkan peserta didik dapat belajar secara aktif dan menyenangkan sehingga peserta didik dapat meraih hasil belajar dan prestasi secara optimal. *Blended learning* adalah model pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran konvensional *(face to face*) dan online *(e-learning).* Upaya penerapan sistem pembelajaran blended learning tidak lain adalah untuk meningkatkan hasil belajar dan kemandirian belajar siswa sesuai dengan perkembangan teknologi

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya pada era revolusi industry 4.0 yang sangat pesat memberikan dampak yang besar terhadap kehidupan manusia. Banyak kemudahan dan inovasi yang diperoleh dengan adanya dukungan teknologi digital termasuk dalam sisi pendidikan. Perubahan lingkungan pembelajaran yang semula terkonsep tatap muka, mulai berganti blended learning atau e-learning terlebih disaat era pandemi, memebuat guru harus mampu memilih strategi pembelajaran yang tepat.

Pembelajaran *Blended learning* menjadikan proses pembelajaran lebih cepat dan efisien serta memiliki jangkauan koneksi yang lebih luas dengan sistem online. *Blended learning* yang sedang berkembang pesat saat ini tentunya memiliki peluang dan tantangan dalam penerapannya. Satu sisi blended learning mampu memberikan pengaruh signifikan dan satu sisi bisa tidak memberikan dampak yang berarti.

**2.2.2 Penelitian yang Relevan**

Di bawah ini terdapat beberapa penelitian terdahulu yang berhubungang dengan pembelajaran PQ4R diantaranya adalah:

1. Penelitian oleh Melfa Aisyah Hutasuhut (2019) yang berjudul “Pengaruh Metode *Blended learning* Berbasis *Web* dan Motivasi terhadap Hasil Belajar Biologi pada Pokok Bahasan Klasifikasi Makhluk Hidup di Kelas X SMA Negeri 1 Secanggang Langkat” menunjukkan hasil penelitian bahwa nilai rata- rata hasil belajar peserta didik pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup yang dengan metode *blended learning* berbasis web adalah (76,71 ± 9,156) (X ±SD), nilai tersebut signifikan lebih tinggi dari pada nilai peserta didik yang dibelajarkan dengan metode pembelajaran langsung (60,39 ± 8,149)”.

2. Penelitian oleh Pujiono(2021) yang berjudul “ Pengaruh Model Pembelajaran *Blended Learning* Berbantuan Video Terhadap Hasil Belajar Pkn” menunjukkan hasil penelitian bahwa Berdasarkan hasil uji t-test, diperoleh hasil peneletian thitung = 3,487; df = 50; dengan sig = 0,001 < 0,05 yang berarti H0 ditolak atau terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran blended learning berbantuan video terhadap hasil belajar siswa

**2.3 Penjelasan Variabel dan Indikator**

**2.3.1 Variabel**

Menurut (Sugiyono, 2018: 60), “Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik

kesimpulannya”. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu: variabel bebas (*independent variable*) yaitu variabel yang menjadi sebab timbulnya atau berubahnya *variabel dependen*. Variabel terikat (*dependent variable*) yaitu variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.

**2.3.2 Indikator**

Salah satu indikator tercapai atau tidaknya suatu proses pembelajaran adalah dengan melihat hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik. Hasil belajar diartikan sebagai hasil akhir pengambilan keputusan tentang tinggi rendahnya nilai siswa selama mengikuti proses belajar mengajar, pembelajaran dikatakan berhasil jika tingkat pengetahuan siswa bertambah dari hasil sebelumnya. Dalam penelitian ini, indikator yang akan digunakan sebagai hasil belajar siswa yaitu nilai *post-test* siswa. Dimana indikator dapat tercapai jika siswa mendapatkan nilai diatas KKM .

**2.4 Kerangka Pemikiran**

Kerangka berfikir yang digunakan peneliti adalah ingin menunjukkan adanya pengaruh Pembelajaran *Blanded Learning* terhadap hasil belajar PPKn siswa. Dimana alur kerangka berfikir penelitian ini dimulai dari penerapan pembelajaran yang digunakan oleh peneliti. Disini pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran *Blanded Learning.* Dimana kegiatan belajar mengajar tidak hanya dilakukan dengan cara tatap muka saja namun juga secara online.

**2.5 Hipotesis**

Sugiyono (2018: 96) menyatakan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Hipotesis dalam penelitian ini adalah: Terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Blended Learning* terhadap hasil belajar PPKn siswa di SMA Nurul Islam Indonesia.