

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Teori Belajar Dan Pembelajaran

Pembahasan tentang teori belajar dan pembelajaran erat kaitannya dengan teknologi pendidikan. Teori pembelajaran dalam domain teknologi pendidikan banyak berurusan dengan domain desain; teori pembelajaran adalah *design oriented*. Teknologi pendidikan ialah teori dan praktek desain, pengembangan, pemanfaatan, manajemen, dan evaluasi proses dan sumberdaya belajar.

Reigeluth (1999:31) mendefinisikan teori sebagai sekelompok prinsip yang secara sistematis diintegrasikan yang dimaksudkan untuk menjelaskan dan memprediksi fenomena pembelajaran. Dengan demikian, teori-teori belajar dan pembelajaran harus dimiliki oleh bidang Teknologi Pendidikan untuk mendukung praktek, khususnya yang berhubungan dengan penelitian ini.

2.1.1 Teori belajar

Teori belajar merupakan landasan utama dalam desain pembelajaran berbasis web. Teori belajar memberikan landasan kuat terhadap kajian bagaimana seorang individu belajar. Landasan tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk merancang desain pembelajaran *blended learning*.

Sementara itu, Darmansyah (2010: 130) mengutip pernyataan Rasmussen dan Shivers tentang tiga teori belajar yang melandasi desain pembelajaran berbasis web. Ketiga teori belajar tersebut akan dibahas berikut ini.

2.1.1.1 Teori Belajar Behavioristik

Teori behavioristik merupakan sebuah teori yang dicetuskan oleh Gagne dan Bruner tentang perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Kemudian teori ini berkembang menjadi aliran psikologi belajar yang berpengaruh terhadap pengembangan teori pendidikan dan pembelajaran yang dikenal sebagai aliran behavioristik. Aliran ini menekankan pada terbentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil belajar. Behaviorisme menganggap bahwa belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon (Slavin, 2000: 143). Seseorang dianggap telah belajar jika dia dapat menunjukkan perubahan perilaku, seperti dari tidak tahu menjadi tahu. Menurut teori ini dalam belajar yang penting adalah input yang berupa stimulus dan output yang berupa respon. Stimulus adalah apa saja yang diberikan guru kepada pembelajar sedangkan respon adalah berupa reaksi atau tanggapan pembelajar terhadap stimulus yang diberikan oleh guru tersebut. Proses yang terjadi antara stimulus dan respon tidak penting untuk diperhatikan karena tidak dapat diamati dan tidak dapat diukur, yang dapat diamati adalah stimulus dan respon. Oleh karena itu apa yang diberikan oleh guru (stimulus) dan apa yang diterima oleh siswa (respon) harus dapat diamati dan diukur. Teori ini mengutamakan pengukuran, sebab pengukuran merupakan suatu hal penting untuk melihat terjadi atau tidaknya perubahan tingkah laku tersebut.

Faktor lain yang dianggap penting oleh aliran behavioristik adalah faktor penguatan (*reinforcement*). Bila penguatan ditambahkan (*positive reinforcement*) maka respon akan semakin kuat. Begitu pula bila respon dikurangi / dihilangkan (*negative reinforcement*) maka respon juga semakin lemah (Darmansyah, 2010: 131).

Teori behavioristik memandang peristiwa belajar semata-mata melatih siswa sedemikian rupa sehingga menjadi kebiasaan yang dikuasai individu. Pandangan teori ini bahwa belajar merupakan proses pembentukan atau *shapping* yaitu membawa siswa menuju atau mencapai target tertentu.

Selanjutnya, Thorndike (2000:153) menyatakan bahwa belajar merupakan peristiwa terbentuknya asosiasi-asosiasi antara peristiwa yang disebut stimulus dan respon. Teori belajar ini disebut teori *connectionism*. Eksperimen yang dilakukannya menghasilkan teori *trial* dan *error*. Ciri-ciri belajarnya adalah adanya aktivitas dan respon terhadap berbagai situasi, ada eliminasi terhadap berbagai respon yang salah, ada kemajuan reaksi-reaksi mencapai tujuan.

Kemudian Thorndike menyatakan beberapa hukum belajar yaitu :

a. Hukum kesiapan (*Law of Readiness*)

Seseorang harus dalam keadaan siap dalam belajar. Dalam artian seseorang yang belajar harus dalam keadaan yang baik dan siap, jadi seseorang yang hendak belajar agar dalam belajarnya menuai keberhasilan maka seseorang dituntut untuk memiliki kesiapan, baik fisik dan psikis, Disamping seseorang harus siap fisik dan psikis seseorang juga harus siap

dalam kematangan dalam penguasaan pengetahuan serta kecakapan-kecakapan yang mendasarinya.

b. Hukum Latihan (*Law of Exercise*)

Untuk menghasilkan tindakan yang cocok dan memuaskan untuk merespon suatu stimulus maka seseorang harus mengadakan percobaan dan latihan yang berulang-ulang.

c. Hukum Akibat (*Law of Effect*)

Setiap organisme memiliki respon sendiri-sendiri dalam menghadapi stimulus dan situasi yang baru, apabila suatu organisme telah menentukan respon atau tindakan yang melahirkan kepuasan dan kecocokan dengan situasi maka hal ini pasti akan dipegang dan dilakukan sewaktu-waktu ia dihadapkan dengan situasi yang sama. Sedangkan tingkah laku yang tidak melahirkan kepuasan dalam menghadapi situasi dan stimulus maka respon yang seperti ini akan ditinggalkan oleh pelaku.

Hamid (2006 : 91) mengutip teori pelaziman klasik Pavlov yang menyatakan bahwa individu dapat dikendalikan dengan cara mengganti stimulus alami dengan stimulus yang tepat untuk mendapatkan pengulangan respon yang diinginkan. Sementara individu tidak sadar dikendalikan oleh stimulus dari luar. Belajar menurut teori ini adalah suatu proses perubahan yang terjadi karena adanya syarat-syarat yang menimbulkan reaksi. Belajar itu adalah adanya latihan dan pengulangan yang terjadi secara otomatis.

Itulah beberapa teori yang diuraikan oleh para ahli yang nantinya akan dijadikan landasan dalam pembelajaran menggunakan web. Penerapan teori behavioristik memberikan peluang kepada guru untuk melaksanakan pembelajaran dengan konsep (a) Materi Ajar Siap Saji, yaitu penerapan paradigma teori behaviorisme memberikan konsekuensi kepada guru yang menggunakan untuk menyusun bahan ajar dalam bentuk materi yang sudah siap. Desain pembelajaran menggunakan web seharusnya menyediakan bahan ajar yang sudah siap saji, sehingga siswa dapat mengakses kapan dan dimana saja. (b) Tujuan Dipecah Menjadi Kecil, yaitu tujuan pembelajaran dibagi dalam bagian kecil yang ditandai dengan pencapaian suatu keterampilan tertentu. Setelah satu tujuan tercapai maka beralih ke tujuan berikutnya. Rancangan desain pembelajaran menggunakan web direkomendasikan agar memenuhi kebutuhan capaian hasil belajar yang teramati dan terukur, haruslah dibuat dengan tujuan-tujuan kecil yang mudah dicapai pada setiap tahapannya. (c) Memperbaiki Kesalahan Secepat Mungkin, hal ini berarti teori behavioristik juga merekomendasikan bahwa pembelajaran yang direncanakan sebaiknya memberikan evaluasi sesegera mungkin terhadap capaian hasil belajar siswa. Pembelajaran yang dirancang dapat menyediakan fasilitas untuk memberikan umpan balik terhadap proses pembelajaran yang diikuti peserta didik. (d) Latihan Pengulangan Menjadi kebiasaan. Teori behavioristik merekomendasikan banyak latihan karena sifatnya yang berorientasi lingkungan. Rancangan pembelajaran sebaiknya memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk dapat melakukan latihan dan pengulangan dalam proses pembelajaran. (e) Evaluasi Didasari Perilaku yang Tampak. Evaluasi merupakan cara mendapatkan

umpan balik dalam pembelajaran juga perlu dirancang untuk mengakomodasi adanya bentuk evaluasi berdasarkan perubahan perilaku yang tampak dan terukur.

(f) Hasil Membentuk Perilaku yang Diinginkan. Hasil yang diharapkan dari penerapan teori behavioristik ini adalah terbentuknya suatu perilaku yang diinginkan. Pembelajaran menggunakan web juga dirancang dengan hasil yang dapat membentuk perubahan perilaku yang diinginkan .

Dengan demikian, aplikasi teori behavioristik dalam pembelajaran *blended learning* sangat cocok karena peran sentral guru dibantu oleh internet.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan metode *blended learning* menggunakan landasan teori behavioristik adalah sebuah keharusan.

2.1.1.2 Teori Belajar Kognitif

Teori belajar kognitif lebih mementingkan proses belajar daripada hasil belajar itu sendiri. Belajar tidak sekedar melibatkan hubungan antara stimulus dan respon, lebih dari itu belajar melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks. Belajar adalah perubahan persepsi dan pemahaman. Perubahan persepsi dan pemahaman tidak selalu berbentuk perubahan tingkah laku yang bisa diamati.

Bruner (1999:1-6) mengemukakan *Information processing theory* dalam mempelajari manusia. Ia menganggap manusia sebagai pemroses, pemikir dan pencipta informasi. Bruner menganggap bahwa belajar itu meliputi tiga proses kognitif, yaitu memperoleh informasi baru, transformasi pengetahuan, dan

menguji relevansi dan ketepatan pengetahuan. Pandangan terhadap belajar yang disebutnya sebagai konseptualisme instrumental itu, didasarkan pada dua prinsip, yaitu pengetahuan orang tentang alam didasarkan pada model-model mengenai kenyataan yang dibangunnya, dan model-model itu diadaptasikan pada kegunaan bagi orang itu.

Teori kognitif berpandangan bahwa belajar merupakan suatu proses interaksi yang mencakup ingatan, pengolahan informasi, emosi, dan aspek-aspek kejiwaan lainnya. Belajar merupakan aktifitas yang melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks. Proses belajar terjadi antara lain mencakup pengaturan stimulus yang diterima dan menyesuaikannya dengan struktur kognitif yang sudah dimiliki dan terbentuk di dalam pikiran seseorang berdasarkan pemahaman dan pengalaman-pengalaman sebelumnya.

Kemudian Reigeluth (1999) dalam teori elaborasi menyatakan tentang desain pembelajaran. Ia berpendapat bahwa konten yang dipelajari harus diatur secara tertib dari yang sederhana sampai ke yang kompleks, sambil menyediakan konteks yang berarti sehingga ide-ide berikutnya dapat diintegrasikan. Pendekatan dalam teori ini merekomendasikan bahwa konsep, prinsip, atau tugas paling sederhana yang harus diajarkan terlebih dahulu. Selanjutnya diajarkan konsep, prinsip, dan tugas-tugas yang lebih luas, lebih inklusif mengarah ke yang lebih rinci dan rumit. Kemudian kaitannya dengan pembelajaran berbasis web adalah sebagai berikut (a) Pembelajaran dibuat berurutan dari yang sederhana ke yang kompleks, (b) Urutan

konsep sesuai dengan kebutuhan dan kondisi peserta didik, dan (c) Lakukan penyederhanaan terhadap konsep yang kompleks.

2.1.1.3 Teori Belajar Konstruktivistik

Teori konstruktivistik menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran siswa yang harus mendapatkan penekanan. Mereka yang harus aktif mengembangkan pengetahuan mereka, bukannya guru atau orang lain. Mereka yang harus bertanggung jawab terhadap hasil belajarnya. Penekanan belajar siswa secara aktif ini perlu dikembangkan. Kreativitas dan keaktifan siswa akan membantu mereka untuk berdiri sendiri dalam kehidupan kognitif siswa.

Pengalaman tidak harus selalu pengalaman fisik seseorang seperti melihat, merasakan dengan indranya, tetapi dapat pula pengalaman mental yaitu berinteraksi secara pikiran dengan suatu obyek. Dalam konstruktivisme siswa sendiri yang aktif dalam mengembangkan pengetahuan.

Menurut Darmansyah (2010: 145-147) pembelajaran konstruktivistik memiliki prinsip-prinsip sebagai berikut: (a) Belajar adalah sebuah proses aktif, (b) Belajar membangun dua makna, (c) Belajar adalah tindakan penting membangun makna mental, (d) Belajar bahasa pembelajaran, (e) Belajar adalah suatu kegiatan sosial (f) Belajar adalah peristiwa kehidupan yang kontekstual, (g) Belajar membutuhkan pengetahuan, (h) Dibutuhkan waktu untuk belajar, dan (i) Motivasi adalah komponen utama dalam pembelajaran

Selanjutnya ada beberapa orang ahli yang menguraikan tentang teori konstruktivistik diantaranya adalah seperti teori *Zone Proximal Development (ZPD)* Vygotsky yang di kutip oleh Wertsch (1985 : 18) bahwa anak mengikuti teladan orang dewasa dan secara bertahap mengembangkan kemampuan untuk melakukan tugas-tugas tertentu tanpa bantuan atau dengan menggunakan bantuan. Bagi Vygotsky perkembangan individu merupakan hasil dari budayannya dan ini berlaku untuk perkembangan mental seperti pikiran, bahasa dan proses penalaran. Dengan menggunakan landasan ZPD theory dalam pembelajaran berbasis web memberikan peluang untuk merancang materi lebih dekat dengan pengalaman peserta didik.

Kemudian teori Scaffolding yang dikeluarkan oleh Vygotsky yang di kutip oleh Lytle (2003:57) menyatakan bahwa betapa pentingnya suatu bantuan dalam membangun pengetahuan peserta didik. Belajar menurut teori ini adalah pembelajaran yang membantu siswa dan siswa lain untuk belajar, agar lebih mudah berinteraksi dan saling belajar satu sama lain melalui bantuan seorang guru sebagai fasilitator.

Dengan landasan teori ini sedapat mungkin materi diberikan dengan membuka kesempatan kepada peserta didik, belajar secara bertahap dari yang paling sederhana ke yang kompleks. Selain itu, materi sebaiknya dimulai dengan apa yang dekat dengan pengalaman siswa dan membangun pengalaman baru secara bertahap. Demikian pula halnya dengan pembelajaran kalimat pasif. Siswa mempelajari materi pasif secara bertahap dimulai dari format *tenses* yang

sederhana ke *tenses* yang kompleks dengan menggunakan contoh-contoh kalimat yang dekat dengan pengalaman sehari-hari siswa. Jika hal ini dilakukan maka siswa diharapkan akan lebih kreatif dan aktif menghasilkan kalimat-kalimat pasif sesuai dengan penalaran dan pengalaman kesehariannya masing-masing.

2.1.2 Teori Pembelajaran

Teori pembelajaran harus memperhatikan banyak kecenderungan cara belajar siswa. Teori pembelajaran juga terkait dengan adanya struktur pengetahuan. Ada 3 hal yang terkait dengan struktur pengetahuan, (a) struktur pengetahuan harus mampu menyederhanakan suatu informasi yang sangat luas, (b) struktur tersebut harus mampu membawa siswa kepada hal-hal yang baru, melebihi informasi yang guru jelaskan (c) struktur pengetahuan harus mampu meluaskan cakrawala berpikir siswa, mengkombinasikannya dengan ilmu-ilmu lain.

Teori pembelajaran juga terkait dengan hubungan yang optimal. Seorang guru harus mampu mencari hubungan yang mudah tentang sesuatu yang akan diajarkan agar murid lebih mudah menangkap informasi tersebut. Oleh karena itu, berdasarkan penjelasan tersebut, ada tiga teori pembelajaran berbasis web yang akan dibahas berikut ini.

2.1.2.1 Teori Pembelajaran Bermakna

Belajar bermakna (*meaningfull learning*) yang digagas oleh Ausubel dalam kutipan Moreira (2010: 12) adalah suatu proses pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih mudah memahami dan mempelajari, karena guru mampu

dalam memberi kemudahan bagi siswanya sehingga mereka dengan mudah mengaitkan pengalaman atau pengetahuan yang sudah ada dalam pikirannya. Sehingga belajar dengan “membeo” atau belajar hafalan (*rote learning*) adalah tidak bermakna (*meaningless*) bagi siswa. Belajar hafalan terjadi karena siswa tidak mampu mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang lama.

Mempelajari tata bahasa khususnya dalam penggunaan kalimat pasif Bahasa Inggris membutuhkan proses pembelajaran yang bermakna. Guru harus dapat memberikan contoh-contoh yang memudahkan siswa memahami bahasa yang sedang dipelajari serta dapat mengaitkannya dengan bahasa yang sudah dimiliki sebelumnya oleh siswa. Ini berarti bahwa belajar menggunakan kalimat pasif dalam Bahasa Inggris tidak hanya menghafalkan format-format pembentukan kalimat tapi juga menggunakannya sesuai dengan makna yang dibutuhkan.

Faktor-faktor utama yang mempengaruhi belajar bermakna menurut Ausubel adalah struktur kognitif yang ada, stabilitas dan kejelasan pengetahuan dalam suatu bidang studi tertentu dan pada waktu tertentu. Seseorang belajar dengan mengasosiasikan fenomena baru ke dalam skemata yang telah ia punya. Dalam prosesnya, siswa mengkonstruksi apa yang ia pelajari dan ditekankan siswa mengasosiasikan pengalaman, fenomena, dan fakta-fakta baru kedalam system pengertian yang telah dipunyainya.

Ausubel berpendapat bahwa guru harus dapat mengembangkan potensi kognitif siswa melalui proses belajar bermakna. Mereka yang berada pada tingkat pendidikan dasar, akan lebih bermanfaat jika siswa diajak beraktivitas,

dilibatkan langsung dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan pada tingkat pendidikan yang lebih tinggi, akan lebih efektif jika menggunakan penjelasan, peta konsep, demonstrasi, diagram dan ilustrasi. Ada empat tipe belajar menurut Ausubel, yaitu:

1. Belajar dengan penemuan yang bermakna, yaitu mengaitkan pengetahuan yang telah dimilikinya dengan materi pelajaran yang dipelajarinya atau siswa menemukan pengetahuannya dari apa yang ia pelajari kemudian pengetahuan baru itu ia kaitkan dengan pengetahuan yang sudah ada.
2. Belajar dengan penemuan yang tidak bermakna, yaitu pelajaran yang dipelajari dan ditemukan sendiri oleh siswa tanpa mengaitkan pengetahuan yang telah dimilikinya, kemudian dia hafalkan.
3. Belajar menerima (ekspositori) yang bermakna, materi pelajaran yang telah tersusun secara logis disampaikan kepada siswa sampai bentuk akhir, kemudian pengetahuan yang baru itu dikaitkan dengan pengetahuan yang ia miliki.
4. Belajar menerima (ekspositori) yang tidak bermakna, yaitu materi pelajaran yang telah tersusun secara logis disampaikan kepada siswa sampai bentuk akhir, kemudian pengetahuan yang baru itu dihafalkan tanpa mengaitkannya dengan pengetahuan yang ia miliki.

Prasyarat agar belajar menerima menjadi bermakna menurut Ausubel, yaitu:

1. Belajar menerima yang bermakna hanya akan terjadi apabila siswa memiliki strategi belajar bermakna.
2. Tugas-tugas belajar yang diberikan kepada siswa harus sesuai dengan

pengetahuan dan tahap perkembangan intelektual yang telah dimiliki siswa.

3. Tugas-tugas belajar yang diberikan harus sesuai dengan tahap perkembangan intelektual siswa

Ada beberapa tipe pembelajaran bahasa salah satunya yang berkaitan dengan teori pembelajaran bermakna yaitu, *Focus on Meaning*. Sebagaimana terdapat dalam pernyataan Long yang di kutip oleh Farrrokhi (2011:7) sebagai berikut :

“The main purposes of Focus on Meaning instruction are to use language in real-life situations. And the basic philosophy behind it is that people learn languages best, inside or outside a classroom, not by regarding the language as an object of study, but by using it as a medium of communication.”

Tujuan utama dari pembelajaran bahasa pada tipe *Focus on Meaning* adalah agar pembelajar bahasa dapat menggunakan bahasa yang dipelajari pada kehidupan nyata dan lebih menekankan pada pemahaman makna dari pada hanya sekedar menghafal bentuk-bentuk bahasa karena filosofi dasar dari tipe pembelajaran ini adalah bahasa bukanlah objek pembelajaran, akan tetapi bahasa yang dipelajari adalah sebagai media komunikasi.

2.1.2.2 Teori Pemrosesan Informasi

Hasil pembelajaran manusia pada dasarnya bersifat kumulatif, yang berarti bahwa hasil dari pembelajaran yang dicapai individu adalah merupakan kumpulan keseluruhan hasil-hasil pembelajaran sebelumnya yang saling terkait. Dalam pembelajaran terjadi proses penerimaan informasi untuk kemudian diolah sehingga menghasilkan keluaran dalam bentuk hasil pembelajaran. Dalam kaitan dengan pengajaran ada sembilan langkah pengajaran yaitu:

1. Melakukan tindakan untuk menarik perhatian siswa.
2. Memberikan informasi kepada siswa mengenai tujuan pengajaran.
3. Merangsang siswa untuk melakukan aktivitas pembelajaran.
4. Menyampaikan isi yang akan dibahas sesuai dengan topik.
5. Memberikan bimbingan bagi aktivitas siswa.
6. Memberikan penegasan kepada perilaku pembelajaran siswa.
7. Memberikan umpan balik terhadap perilaku yang ditunjukkan siswa.
8. Melaksanakan penilaian proses dan hasil pembelajaran.
9. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengingat dan menggunakan hasil pembelajaran.

Pembelajaran tata Bahasa Inggris dalam penggunaan kalimat pasif menggunakan metode *Blended Learning* dilakukan dengan menggunakan kesembilan langkah pembelajaran tersebut. Guru melakukan tindakan untuk menarik perhatian siswa dengan cara mengajak siswa belajar kalimat pasif Bahasa Inggris secara *on-line*. Guru memberikan bimbingan kepada siswa tentang apa yang harus dilakukan, dan bagaimana menggunakannya. Serta guru melakukan evaluasi proses terhadap apa yang telah dilakukan oleh siswa.

2.1.2.3 Teori System

Teori sistem dapat didefinisikan sebagai bagian-bagian yang saling berhubungan dalam suatu model kerja sama untuk membangun suatu produk yang lengkap dengan cara yang logis. Menurut Bartalanfy dalam tepen06.wordpress (2012:5) terdapat model-model, prinsip dan hukum yang berlaku dalam sistem-sistem

umum atau subsistem, yang memiliki berbagai jenis komponen, sifat, unsur-unsur yang saling berhubungan dan memiliki hubungan satu sama lain.

Pengaruh yang paling besar dari teori sistem terhadap pembelajaran berbasis web adalah sebagaimana diperlihatkan pada sebuah prosedur yang dilaksanakan secara sistematis yang memungkinkan pembelajaran *on-line* dapat diakses melalui literasi dan pada akhirnya dapat dijadikan produk yang diimplementasikan dalam pembelajaran.

Landasan teori sistem pada pembelajaran berbasis web adalah untuk memberikan pondasi terhadap desain pembelajaran dengan konsep sistem, materi ajar yang dirancang yang seharusnya mempertimbangkan berbagai elemen, dan komponen dalam pembelajaran.

2.2 Metode Pembelajaran *Blended Learning*

Blended learning istilah yang berasal dari Bahasa Inggris, yang terdiri dari dua suku kata, *blended* dan *learning*. *Blended* merupakan campuran, kombinasi yang baik. Sedangkan *learning* merupakan pembelajaran. Jadi *Blended learning* diartikan sebagai kombinasi atau campuran berbagai metode yang dilakukan dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas hasil belajar. Wilson (2005 : 12) menyatakan definisi *blended learning* sebagai berikut, “*blended learning generally means the application of two or more methods or solutions to a learning needs*”. Secara umum, *blended learning* berarti penerapan lebih dari satu metode atau solusi untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa. Kita

tahu bahwa tidak ada satu metode, atau apapun yang ideal dengan semua situasi pembelajaran. Guru harus melakukan pembaharuan-pembaharuan ide untuk memenuhi tantangan kebutuhan pembelajaran di kelas untuk mendampingi maraknya penggunaan internet pada masyarakat belajar. Meskipun demikian, tatap muka di kelas cenderung masih menjadi bentuk yang paling populer untuk pelaksanaan pembelajaran. Oleh karena itu, kunci keefektifan proses pembelajaran adalah tidak hanya bergantung pada satu metode saja, tapi harus diiringi dengan penggunaan berbagai metode pembelajaran.

Sepintas metode pembelajaran ini mirip dengan metode eklektik, yaitu mengkombinasi berbagai metode dalam pembelajaran (Dwiyogo, 2013:2). Namun, penekanan metode eklektik adalah pada penyerapan teknik teknik terbaik dari berbagai metode pengajaran secara umum lalu memadukannya ke dalam prosedur pengajaran di kelas dengan menggunakan berbagai metode yang paling sesuai untuk berbagai tujuan yang beragam. Sementara metode *blended learning* menekankan pada *electronic learning* atau *e-learning* (pembelajaran elektronik) karena pengertian pembelajaran berbasis *blended learning* adalah pembelajaran yang mengkombinasikan metode penyampaian pembelajaran menggunakan kegiatan tatap muka, pembelajaran berbasis komputer (*offline*), dan komputer secara *on-line* (internet).

Sesuai namanya, *blended learning* adalah metode pembelajaran yang memadukan pertemuan tatap muka, pembelajaran berbasis komputer (*offline*) melalui slide-slide power point dengan materi *on-line* secara harmonis. Perpaduan antara

pembelajaran konvensional di mana guru bertemu langsung dengan siswa dalam kegiatan tatap muka di kelas dengan pembelajaran *on-line* yang bisa diakses kapan saja, di mana saja 24 jam sehari, 7 hari seminggu. Sebagaimana dikutip dari Glazer (2012 : 15) yang menyatakan, “ *Over time, the class evolved in a way I know now that is called Blended learning where the content is taught using face to face and on-line method.*” Dalam pernyataan ini disebutkan bahwa pembelajaran *blended learning* mengintegrasikan pembelajaran tradisional tatap muka dan pembelajaran yang menggunakan sumber belajar *on-line* dan beragam pilihan komunikasi yang dapat digunakan oleh guru dan siswa. Pelaksanaan pembelajaran ini memungkinkan penggunaan sumber belajar *on-line*, terutama yang berbasis web, tanpa meninggalkan kegiatan tatap muka. Dengan pelaksanaan *blended learning*, pembelajaran berlangsung lebih bermakna karena keragaman sumber belajar yang mungkin diperoleh.

Blended learning sangat berpotensi menciptakan pengalaman pembelajar dalam kegiatan pembelajaran. Karena *blended learning* membantu merepresentasikan keuntungan yang jelas untuk dapat menciptakan pengalaman belajar tersebut. Karena dari pengalaman yang diperoleh pembelajar dapat memberikan pengetahuan, keterampilan dan kompetensi bagi pembelajar itu sendiri. Tanpa memperhatikan jarak dan waktu, *blended learning* dapat menjadi salah satu cara untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa *blended* itu sendiri berarti melakukan pembelajaran tatap muka didukung dengan format elektronik. Kemudian *blended learning* dapat

diterapkan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. *Blended learning* juga dapat diartikan sebagai proses pembelajaran yang memanfaatkan berbagai macam metode. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa *blended learning* adalah metode pembelajaran yang mengkombinasikan dan mencampur antara pembelajaran tatap muka, belajar mandiri, serta belajar mandiri secara *on-line*, atau mencampurkan beberapa metode pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Penerapan *blended learning* tidak terjadi begitu saja. Dalam pengembangan yang akan dilakukan dengan penggunaan web pembelajaran sebagai media pembelajaran dan sebagai sumber belajar, terlebih dulu harus ada pertimbangan karakteristik tujuan pembelajaran yang akan dicapai, aktifitas pembelajaran yang relevan serta memilih dan menentukan aktifitas mana yang relevan dengan konvensional dan aktifitas mana yang relevan untuk *on-line learning*. Hal ini ditegaskan oleh Troha yang dikutip oleh Lee (2007: 17) :

“Many blended learning initiatives failed because of poor planning (i.e. instructional design). Instructional Design is an important key for successful programs. A blended solution will work when all the instructional components are considered holistically.”

Pernyataan di atas menjelaskan bahwa inisiatif - inisiatif yang muncul pada pembelajaran *blended learning* bisa saja gagal karena perencanaan yang tidak baik. Dengan cara merancang pembelajaran secara tepat merupakan kunci yang sangat penting untuk keberhasilan program. Sebuah solusi pembelajaran yang dipadukan akan berjalan dengan baik ketika semua komponen pembelajaran diperhatikan secara holistik.

Sebagai contoh pembelajaran *blended learning* adalah guru pengampu mata pelajaran menghadirkan *blog* guru untuk menuntaskan dan menambah pengayaan materi yang disampaikan. Melalui *blog* tersebut, guru menyampaikan materi-materi yang dirasa penting, perlu pengulangan, atau materi yang belum sempat disampaikan di kelas. Dari upaya yang dilakukan tersebut ternyata umpan balik masih sangat kurang, seperti terlihat dalam kegiatan diskusi kelompok yang tidak berjalan dengan baik yang mengakibatkan kekurangaktifan peserta didik itu sendiri. Oleh karena itu muncul gagasan untuk mencampurkan pembelajaran *online* dengan pembelajaran tatap muka yang kemudian disebut dengan *blended learning*.

Selanjutnya secara lebih spesifik Soekartawi (2002: 4) menyarankan enam tahapan dalam merancang dan menyelenggarakan *blended learning* agar hasilnya optimal. Ke-enam tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Tetapkan macam dan materi bahan ajar, karena medium pembelajarannya adalah *blended -learning*, maka bahan ajar sebaiknya dibedakan atau dirancang untuk tiga macam bahan ajar, yaitu:
 - a. Bahan ajar yang dapat dipelajari sendiri oleh siswa,
 - b. Bahan ajar yang dapat dipelajari melalui cara berinteraksi melalui cara tatap-muka,
 - c. Bahan ajar yang dapat dipelajari melalui cara berinteraksi melalui cara *online/web- based learning/e-mail*.

2. Tetapkan rancangan dari *blended learning* yang digunakan, karena dalam membuat rancangan pembelajaran perlu diperhatikan hal-hal yang berkaitan antara lain:
 - a. Bagaimana bahan ajar tersebut disajikan.
 - b. Bahan ajar mana yang bersifat wajib dipelajari dan mana yang sifatnya anjuran guna memperkaya pengetahuan siswa.
 - c. Bagaimana siswa bisa mengakses dua komponen pembelajaran tersebut.
 - d. Faktor pendukung apa yang diperlukan. misalnya software apa yang digunakan, apakah diperlukan kerja kelompok, apakah diperlukan *learning resource centers* (sumber pembelajaran) di daerah-daerah tertentu.
 - e. Dan lain-lainnya.
3. Tetapkan format dari *on-line learning*- apakah bahan ajar tersedia dalam format *html* (sehingga mudah di *cut and paste*) atau dalam format PDF (tidak bisa di *cut and paste*). Juga perlu di beritahukan ke siswa dan guru *hosting* apa yang dipakai, yaitu apakah *on-line learning* tersebut menggunakan internet link apa, apakah Yahoo, Google, MSN atau lainnya.
4. Lakukan uji terhadap rancangan yang dibuat. Ini maksudnya apakah rancangan pembelajaran tersebut bisa dilaksanakan dengan mudah atau sebaliknya. Cara yang lazim dipakai untuk uji seperti ini adalah melalui cara 'pilot test'. Dengan cara ini penyelenggara *blended learning* bisa minta masukan atau saran dari pengguna atau peserta pilot test.

5. Selenggarakan *blended learning* dengan baik sambil juga menugaskan instruktur khusus (guru) yang tugas utamanya melayani pertanyaan siswa, apakah itu bagaimana melakukan pendaftaran sebagai peserta, bagaimana siswa atau instruktur yang lain melakukan akses terhadap bahan ajar, dan lain-lain. Instruktur ini juga bisa berfungsi sebagai petugas promosi (*public relation*) karena yang bertanya mungkin bukan dari kalangan sendiri, tetapi dari pihak lain.
6. Siapkan kriteria untuk melakukan evaluasi pelaksanaan *blended learning*, sebagai berikut:
 - a. *Ease to navigate*, dalam artian seberapa mudah siswa bisa mengakses semua informasi yang disediakan di paket pembelajaran yang disiapkan di komputer. Kriterianya, makin mudah melakukan akses adalah makin baik.
 - b. *Content/substance*, dalam artian bagaimana kualitas isi instruksional yang dipakai. Misalnya bagaimana petunjuk mempelajari isi bahan ajar, bagaimana bahan ajar itu disiapkan, apakah bahan ajar yang ada sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan sebagainya. Kriterianya: makin mendekati isi bahan ajar itu dengan tujuan pembelajaran adalah makin baik.
 - c. *Interest*, dalam artian sampai seberapa besar paket pembelajaran (bahan ajar, petunjuk belajar, atau informasi lainnya) yang disajikan mampu menimbulkan daya tarik siswa untuk belajar. Kriterianya: bila paket

pembelajaran yang disajikan mampu menimbulkan siswa untuk terus tertarik belajar adalah makin baik.

Blended learning menerapkan penggabungan berbagai sumber secara fisik dan maya (*virtual*) dengan metode seperti disajikan pada Tabel 2.1 berikut :

Tabel 2.1. Metode *Blended Learning*

Live face-to-face (formal)	Live face-to-face (informal)
<input type="checkbox"/> Instructor-led classroom <input type="checkbox"/> Workshops <input type="checkbox"/> Coaching/monitoring <input type="checkbox"/> On-the-job (OTJ) training	<input type="checkbox"/> Collegial connections <input type="checkbox"/> Work teams <input type="checkbox"/> Role modeling
Virtual Collaboration / Synchronous	Virtual collaboration/ Asynchronous
<input type="checkbox"/> Live e-Learning classes <input type="checkbox"/> E-mentoring	<input type="checkbox"/> Online bulletin boards <input type="checkbox"/> Listservs <input type="checkbox"/> Online communities <input type="checkbox"/> E-mail
Self-paced learning	Performance support
<input type="checkbox"/> Web learning modules <input type="checkbox"/> Online resource links <input type="checkbox"/> Simulations <input type="checkbox"/> Scenarios <input type="checkbox"/> Video and audioCD/DVDs <input type="checkbox"/> Online self- assessments <input type="checkbox"/> Workbooks	<input type="checkbox"/> Help systems <input type="checkbox"/> Print job aids <input type="checkbox"/> Knowledge databases <input type="checkbox"/> Documentation <input type="checkbox"/> Performance/decision support tools

Sumber : *Strategies for building blended learning* By Allison Rosset, Felicia Douglass, and Rebecca V. Frazee (2003: 2)

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa *blended learning* memadukan berbagai metode pengajaran dengan memanfaatkan teknologi dan menyesuaikan kondisi yang disepakati semua pihak. Sedangkan teknologi *virtual* yang ada dapat dimanfaatkan untuk proses *blended learning*.

2.3. Desain Pembelajaran

Model perencanaan pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *ASSURE*. Dengan model ini diharapkan peneliti dapat merencanakan dan melaksanakan pembelajaran yang bermakna bagi siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Model *ASSURE* dirancang untuk membantu guru merencanakan mata pelajaran yang efektif dengan memadukan penggunaan teknologi dan media di ruang kelas (Smaldino, et al 2011:111). Perencanaan pembelajaran model *ASSURE* meliputi 6 tahapan sebagai berikut:

a. *Analyze Learners*

Tahap pertama adalah menganalisis pembelajar. Pembelajaran biasanya diberlakukan kepada sekelompok siswa yang mempunyai karakteristik tertentu. Ada 3 karakteristik yang sebaiknya diperhatikan pada diri pembelajar, yakni:

1. Karakteristik Umum

Karakteristik umum adalah usia, jenis kelamin, tingkat pendidikan, pekerjaan, etnis, kebudayaan, dan faktor sosial ekonomi. Karakteristik umum ini dapat digunakan untuk menuntun kita dalam memilih metode, strategi dan media untuk pembelajaran. Sebagai contoh: (a). Jika pembelajar memiliki kemampuan membaca di bawah standar, akan lebih efektif jika media yang digunakan adalah bukan dalam format tercetak (*nonprinted media*). (b). Jika pembelajar kurang tertarik terhadap materi

yang disajikan, diatasi dengan menggunakan media yang memiliki tingkat stimuli yang tinggi, seperti: penggunaan animasi, video, permainan simulasi, dll. (c). Pembelajar yang baru pertama kali melihat atau mendapat konsep yang disampaikan, lebih baik digunakan contoh pengalaman langsung (*real thing*). Bila pembelajar mendapatkan atau melihat konsep yang disampaikan bukan yang pertama kali, maka lebih baik digunakan verbal atau visual saja sudah dianggap cukup. (d). Jika pembelajar heterogen, lebih aman bila menggunakan media yang dapat mengakomodir semua karakteristik pembelajar seperti menggunakan video, atau slide power point.

2. Spesifikasi Kemampuan Awal

Berkenaan dengan pengetahuan dan kemampuan yang sudah dimiliki pembelajar sebelumnya. Informasi ini dapat kita peroleh dengan memberikan *entry test/entry behavior* kepada pembelajar sebelum kita melaksanakan pembelajaran. Hasil dari *entry test* ini dapat dijadikan acuan tentang hal-hal apa saja yang perlu dan tidak perlu lagi disampaikan kepada pembelajar.

3. Gaya Belajar

Gaya belajar timbul dari kenyamanan yang kita rasakan secara psikologis dan emosional saat berinteraksi dengan lingkungan belajar, karena itu gaya belajar siswa/mahasiswa ada yang cenderung dengan audio, visual, atau kinestetik. Berkenaan gaya belajar ini, kita sebaiknya menyesuaikan metode dan media pembelajaran yang akan digunakan.

b. *State Standards and Objectives*

Tahap kedua adalah merumuskan standar dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Standar diambil dari Standar Kompetensi yang sudah ditetapkan. Dalam merumuskan tujuan pembelajaran, hal-hal yang perlu diperhatikan adalah :

1. Gunakan format **ABCD**

A adalah *audiens*, siswa atau mahasiswa yang menjadi peserta didik kita. Instruksi yang kita ajukan harus fokus kepada apa yang harus dilakukan pembelajar bukan pada apa yang harus dilakukan pengajar, **B** (*behavior*) – kata kerja yang mendeskripsikan kemampuan baru yang harus dimiliki pembelajar setelah melalui proses pembelajaran dan harus dapat diukur), **C** (*conditions*) – kondisi pada saat performa pembelajar sedang diukur, dan **D** adalah *degree* – yaitu kriteria yang menjadi dasar pengukuran tingkat keberhasilan pembelajar.

2. Mengklasifikasikan Tujuan

Tujuan pembelajaran yang akan kita lakukan cenderung ke domain mana? Apakah kognitif, afektif, psikomotor, atau interpersonal. Dengan memahami hal itu kita dapat merumuskan tujuan pembelajaran dengan lebih tepat, dan tentu saja akan menuntun penggunaan metode, strategi dan media pembelajaran yang akan digunakan.

3. Perbedaan Individu

Berkaitan dengan kemampuan individu dalam menuntaskan atau memahami sebuah materi yang diberikan/dipelajari. Individu yang tidak memiliki kesulitan belajar dengan yang memiliki kesulitan belajar pasti memiliki waktu ketuntasan belajar (*mastery learning*) yang berbeda. Kondisi ini dapat menuntun kita merumuskan tujuan pembelajaran dan pelaksanaannya dengan lebih tepat.

c. *Select Strategies, Technology, Media, and Materials*

Tahap ketiga dalam merencanakan pembelajaran yang efektif adalah memilih strategi, teknologi, media dan materi pembelajaran yang sesuai. Strategi pembelajaran harus dipilih apakah yang berpusat pada siswa atau berpusat pada guru sekaligus menentukan metode yang akan digunakan. Yang perlu digarisbawahi dalam *point* ini adalah bahwa tidak ada satu metode yang paling baik dari metode yang lain dan tidak ada satu metode yang dapat menyenangkan/menjawab kebutuhan pembelajar secara seimbang dan menyeluruh, sehingga harus dipertimbangkan mensinergikan beberapa metode.

Memilih teknologi dan media yang akan digunakan tidak harus diidentikkan dengan barang yang mahal. Yang jelas sebelum memilih teknologi dan media kita harus mempertimbangkan terlebih dahulu kelebihan dan kekurangannya. Jangan sampai media yang kita gunakan menjadi bumerang atau mempersulit kita dalam pentransferan pengetahuan kepada pembelajar.

Ketika kita telah memilih strategi, teknologi dan media yang akan digunakan, selanjutnya menentukan materi pembelajaran yang akan digunakan. Langkah ini melibatkan tiga pilihan: (1) memilih materi yang sudah tersedia dan siap pakai, (2) mengubah/ modifikasi materi yang ada, atau (3) merancang materi dengan desain baru. Bagaimanapun caranya kita mengembangkan materi, yang terpenting materi tersebut sesuai dengan tujuan dan karakteristik si pembelajar.

d. *Utilize Technology, Media and Materials*

Tahap keempat adalah menggunakan teknologi, media dan material. Pada tahap ini melibatkan perencanaan peran kita sebagai guru/dosen dalam menggunakan teknologi, media dan materi. Untuk melakukan tahap ini ikuti proses “5P”, yaitu: (1). Pratinjau (*preview*), mengecek teknologi, media dan bahan yang akan digunakan untuk pembelajaran sesuai dengan tujuannya dan masih layak pakai atau tidak. (2). Menyiapkan (*prepare*) teknologi, media dan materi yang mendukung pembelajaran kita. (3). Mempersiapkan (*prepare*) lingkungan belajar sehingga mendukung penggunaan teknologi, media dan materi dalam proses pembelajaran. (4). Mempersiapkan (*prepare*) pembelajar sehingga mereka siap belajar dan tentu saja akan diperoleh hasil belajar yang maksimal. (5). Menyediakan (*provide*) pengalaman belajar (terpusat pada pengajar atau pembelajar), sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar dengan maksimal.

e. *Require Learner Participation*

Tahap kelima adalah mengaktifkan partisipasi pembelajar. Belajar tidak cukup hanya mengetahui, tetapi harus bisa merasakan dan melaksanakan serta mengevaluasi hal-hal yang dipelajari sebagai hasil belajar. Dalam mengaktifkan pembelajar di dalam proses pembelajaran yang menggunakan teknologi, media dan materi alangkah baiknya kalau ada sentuhan psikologisnya, karena akan sangat menentukan proses dan keberhasilan belajar. Psikologi belajar dalam proses pembelajaran yang perlu diperhatikan adalah:

(1). Behavioris, karena tanggapan/respon yang sesuai dari pengajar dapat menguatkan stimulus yang ditampakkan pembelajar. (2). Kognitifis, karena informasi yang diterima pembelajar dapat memperkaya skema mentalnya. (3). Konstruktivis, karena pengetahuan dan ketrampilan yang diterima pembelajar akan lebih berarti dan bertahan lama di kepala jika mereka mengalami langsung setiap aktivitas dalam proses pembelajaran. (4). Sosial, karena *feedback* atau tanggapan yang diberikan pengajar atau teman dalam proses pembelajaran dapat dijadikan sebagai ajang untuk mengoreksi segala informasi yang telah diterima dan juga sebagai support secara emosional.

f. *Evaluate and Revise*

Tahap keenam adalah mengevaluasi dan merevisi perencanaan pembelajaran serta pelaksanaannya. Evaluasi dan revisi dilakukan untuk melihat seberapa jauh teknologi, media dan materi yang kita pilih dapat mencapai tujuan yang telah kita tetapkan sebelumnya. Ada beberapa fungsi dari evaluasi antara lain :

- (a). Evaluasi merupakan alat yang penting sebagai umpan balik bagi siswa.
- (b). Evaluasi merupakan alat yang penting untuk mengetahui bagaimana ketercapaian siswa dalam menguasai tujuan yang telah ditentukan.
- (c). Evaluasi dapat memberikan informasi untuk mengembangkan program kurikulum.
- (d). Informasi dari hasil evaluasi dapat digunakan siswa secara individual dalam mengambil keputusan.
- (e). Evaluasi berguna untuk para pengembang kurikulum khususnya dalam menentukan tujuan khusus yang ingin dicapai.
- (f). Evaluasi berfungsi sebagai umpan balik untuk orang tua, guru, pengembang kurikulum, pengambil kebijakan.

2.4 Konsep Pembelajaran Kalimat Pasif pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris

Keterampilan berbahasa Inggris lisan maupun tulisan, sebagian besar akan merujuk pada aspek *Linguistic*. Aspek *Linguistic* merupakan salah satu aspek dalam *communicative competence* yang harus dikuasai oleh siswa selain empat hal lainnya yaitu, *sociolinguistic competence*, *discourse competence*, *strategic competence*, dan *actional competence*, seperti yang diungkapkan oleh Murcia (2007:41-57). Akan tetapi melihat kenyataan dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah saat ini, pembelajaran Bahasa Inggris lebih menitikberatkan pada penguasaan kompetensi *discourse* seperti pemahaman *reading text* dari pada pemahaman *language function* seperti penguasaan kalimat pasif. Sebagai akibat dari pelaksanaan pola pembelajaran seperti ini, siswa cenderung kesulitan dan melakukan kesalahan dalam memahami kalimat-kalimat tertulis ataupun lisan. Sebagai contoh kesalahan yang dilakukan siswa adalah

ketika mereka harus memahami makna kalimat yang terdapat dalam teks bacaan berikut : *People **who are told** that they have a terrible illness first spend their energy searching and hoping for cure.* Siswa cenderung menterjemahkan kalimat tersebut dengan kata : ' Orang-orang yang **men**gatakan bahwa mereka '.

Fungsi kata 'orang-orang' dalam kalimat tersebut adalah sebagai subjek penderita sekalipun letaknya ada pada pokok kalimat dan bukan sebagai pelaku perbuatan seperti yang diterjemahkan oleh siswa. Makna seharusnya dari kalimat tersebut adalah : ' Orang-orang yang **di**katakan/**di**anggap/**di**sebut bahwa mereka..... '.

Kesalahan yang dilakukan oleh siswa ini terjadi sebagai akibat kurangnya pemahaman siswa terhadap konsep kalimat pasif dalam Bahasa Inggris.

Penggunaan kalimat aktif dan pasif sebagai salah satu bagian dari pembelajaran Bahasa Inggris, masing-masing memiliki susunan yang berbeda dalam berbagai bentuk *tenses*. *Tenses* Bahasa Inggris secara sederhana dapat diartikan sebagai pola kalimat yang berubah menurut waktu merujuk pada masa lalu (*Past*), masa sekarang (*Present*) dan masa depan (*Future*), Sebagaimana dapat dilihat pada tabel pembentukan kalimat pasif di bawah ini :

Tabel 2.2 Tabel Pembentukan Kalimat Pasif

<i>TOBE + VERB (PARTICIPLE)</i>			
<i>Present Tense</i>	<i>Is, am, are</i>		<i>Verb III (Past Participle)</i>
<i>Past Tense</i>	<i>Was, were</i>		<i>Verb Pp</i>
<i>Present Perfect</i>	<i>Has, have</i>	<i>Been</i>	<i>Verb Pp</i>

TOBE + VERB (PARTICIPLE)			
<i>Past Perfect</i>	<i>Had</i>	<i>Been</i>	<i>Verb Pp</i>
<i>Future</i>	<i>Will</i> <i>Be going to</i>	<i>Be</i>	<i>Verb Pp</i>
<i>Modals</i>		<i>Be</i>	<i>Verb Pp</i>
<i>Continuous</i>	<i>Is, am, are</i> <i>Was, were</i>	<i>Being</i>	<i>Verb Pp</i>

Kita bisa menyusun kalimat dalam bentuk pasif dengan lebih baik jika kita memahami pola penyusunan kalimat tersebut. Sehingga kita memahami pola apa yang harus kita katakan jika membuat kalimat yang menyatakan bahwa sesuatu itu sudah dilakukan, sedang dilakukan, dan akan dilakukan.

Pola kalimat aktif dan pasif dalam Bahasa Inggris memiliki perbedaan bentuk kata kerja, penempatan subjek dan objek kalimat, serta mendapatkan penambahan *to be* dalam pola kalimat pasif sebagaimana dalam tabel berikut ini :

Tabel 2.3 Tabel Contoh Perubahan Pola Kalimat Aktif Ke Pasif

<i>Tense</i>		<i>Object</i>	<i>Subject</i>	<i>Verb</i>	<i>Object</i>	<i>Adjunct/ Agent</i>
<i>Simple present</i>	<i>Active:</i>		<i>Rita</i>	<i>Writes</i>	<i>a letter.</i>	
	<i>Passive:</i>	<i>A letter</i>		<i>is written</i>		<i>by Rita</i>
<i>Simple Past</i>	<i>Active:</i>		<i>Rita</i>	<i>Wrote</i>	<i>a letter.</i>	
	<i>Passive:</i>	<i>A letter</i>		<i>was written</i>		<i>by Rita</i>

<i>Tense</i>		<i>Object</i>	<i>Subject</i>	<i>Verb</i>	<i>Object</i>	<i>Adjunct/ Agent</i>
Present Perfect	Active:		Rita	has written	a letter.	
	Passive:	A letter		has been written		by Rita
Past Perfect	Active:		Rita	had written	a letter.	
	Passive:	A letter		had been written		by Rita
Modals	Active:		Rita	will write	a letter.	
	Passive:	A letter		will be written		by Rita
	Active:		Rita	can write	a letter.	
	Passive:	A letter		can be written		by Rita
Present Continuous	Active:		Rita	is writing	a letter.	
	Passive:	A letter		is being written		by Rita
Past Continuous	Active:		Rita	was writing	a letter.	
	Passive:	A letter		was being written		by Rita

Sebenarnya, perbedaan bentuk seperti ini tidak jauh berbeda dengan Bahasa Indonesia, hanya saja Bahasa Inggris lebih spesifik dalam penggunaan kata. Penggunaan *to be* sesuai dengan *subject* kalimat dan perubahan bentuk kata kerja menjadi bentuk ke tiga (*past participle*) sangat diperlukan untuk membentuk pola kalimat pasif.

Pembentukan kalimat pasif adalah salah satu dari unsur pembelajaran tata bahasa Inggris. Pemahaman siswa akan tata Bahasa Inggris adalah dasar struktural dari kemampuan kita untuk mengekspresikan diri. Semakin kita menyadari cara kerjanya, semakin kita dapat memantau makna dan efektivitas cara kita dan orang lain menggunakan bahasa. Ini dapat membantu membimbing, mendeteksi ambiguitas, dan mengeksplorasi kekayaan ekspresi yang tersedia dalam Bahasa Inggris dan dapat membantu setiap orang - tidak hanya guru Bahasa Inggris, tetapi guru apa pun, untuk mengatasi masalah makna kata.

Ada empat tipe *English Grammar* yang dapat dijadikan sebagai dasar pertimbangan dalam proses pembelajaran kalimat pasif Bahasa Inggris, yaitu :

1. Comparative Grammar

Freidin (2008:538) menyatakan definisi *comparative grammar* sebagai berikut :

“The analysis and comparison of the grammatical structures of related languages. Comparative grammar is concerned with "a faculty of language that provides an explanatory basis for how a human being can acquire a first language and hence establishes the relationship among all languages.”

Pada kalimat diatas dinyatakan bahwa *comparative grammar* adalah sebuah analisa dan perbandingan struktur tata bahasa dengan bahasa-bahasa yang berhubungan. Fokus pada tata bahasa jenis ini adalah kekuatan dari bahasa itu untuk memberikan penjelasan-penjelasan mendasar tentang bagaimana manusia bisa mendapatkan bahasa pertamanya, dengan cara ini. Teori *grammar* adalah sebuah teori bahasa manusia yang saling berhubungan dengan bahasa-bahasa manusia yang lain.

Begitu pula yang akan dilakukan dalam proses pembelajaran pada penelitian ini. materi *kalimat pasif* yang dipelajari akan selalu dikaitkan pada bahasa pertama yang dimiliki oleh pembelajar sehingga dengan cara ini diharapkan siswa akan lebih cepat memahami makna kata atau kalimat dari bahasa yang sedang dipelajari. Hakim (2007:27) memberikan contoh perbandingan kalimat pasif Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris sebagai berikut: kalimat aktif dalam Bahasa Indonesia ditandai dengan awalan *me-* atau *ber-*, misalnya: “Ayah membeli televisi di supermarket.” Sementara kalimat pasif ditandai dengan adanya kata kerja yang mengandung awalan *di-*, misalnya: “Televisi dibeli ayah di supermarket.” Dengan memahami ciri-ciri kalimat aktif dan pasif, kita bisa mengetahui bagaimana cara mengubah kalimat aktif menjadi kalimat pasif dalam Bahasa Indonesia, yaitu dengan cara menukar pelaku dan merubah awalan pada kata kerja. Di dalam Bahasa Inggris, kalimat aktif bisa di ubah dengan menukar pelaku, kemudian memakai *to be* sesuai dengan pelaku dan jenis *tenses*nya. Selanjutnya kata kerja yang di pakai menggunakan kata kerja ketiga (*past participle*), seperti dalam kalimat berikut :

Present Tense

Aktif : *Tika read the history book of Indonesia.*

(Tika **m**embaca buku sejarah Indonesia)

Pasif : *The history book of Indonesia is read by Tika.*

(Buku sejarah Indonesia **d**ibaca oleh Tika)

2. **Generative Grammar**

Allyn and Bacon menjelaskan makna *generative Grammar* yang di kutip oleh

Nordquist (2011:1) sebagai berikut : “ *Simply put, a generative grammar is a theory of competence: a model of the psychological system of unconscious knowledge that underlies a speaker's ability to produce and interpret utterances in a language.*”

Pada grammar jenis ini dinyatakan bahwa *generative grammar* adalah sebuah teori kemampuan tentang bagaimana pengetahuan telah diperoleh secara tidak disadari yang ditandai dengan kemampuan si pembicara untuk mengutarakan dan menginterpretasikannya dalam sebuah bahasa.

Generative Grammar pun sangat dipertimbangkan dalam penelitian ini.

Sehubungan dengan materi yang diajarkan yaitu *passive voice*. Sebenarnya para siswa telah mempunyai kemampuan untuk mengutarakan kalimat pasif dalam bahasa pertama mereka secara tidak disadari. Sehingga ketika mereka mempelajarinya dalam bahasa yang baru mereka dapat menghubungkannya dengan pengetahuan bahasa yang telah mereka miliki.

3. Mental Grammar

Culicover and Nowak menyatakan definisi *Mental Grammar* yang di kutip oleh

Nordquist (2011:1) sebagai berikut:

” *The generative grammar stored in the brain that allows a speaker to produce language that other speakers can understand and a grammar formulated by a linguist is an idealized description of this Mental Grammar.*”

Pernyataan di atas menjelaskan bahwa *generative grammar* yang tersimpan dalam otak dan membuat pembicaranya dapat menghasilkan bahasa yang dapat

dimengerti oleh pembicara lain dan penjelasan-penjelasan idealis tata bahasa yang dibentuk oleh para ahli bahasa itulah makna dari sebuah *mental grammar*. Pada hakikatnya, semua manusia dilahirkan dengan kemampuan mengkonstruksi *mental grammar* ini.

Para ahli Bahasa Inggris telah menetapkan kaidah-kaidah bentuk kalimat pasif untuk digunakan secara internasional agar dapat dimengerti oleh pembicara lain, maka dalam penelitian ini *Mental Grammar* jelas akan digunakan sebagai acuan pembelajaran materi kalimat pasif Bahasa Inggris yang disampaikan kepada para siswa.

4. Transformational Grammar

Tatum (2012:1) menyatakan dalam artikelnya tentang *Transformational Grammar* yaitu : “*TG is an approach to the use of grammar in communications that involves a logical and analytical process to fully grasp the meaning behind the words selected. Along with [sentence structure](#), transformational grammar will also attempt to explore the thought behind the words.* “

Tata bahasa transformasional adalah sebuah penggunaan tata bahasa dalam komunikasi yang melibatkan proses logis dan analitis dengan fungsi sepenuhnya untuk memahami makna di balik kata-kata yang dipilih. Dari perspektif ini, tata bahasa transformasional melampaui proses tata bahasa struktural yang cenderung berfokus pada pembentukan kalimat-kalimat yang tepat sebagai alat komunikasi. Dalam proses pembelajaran kalimat pasif Bahasa Inggris, siswa diarahkan agar bisa menganalisa bentuk perubahan setiap pola kalimat aktif kedalam pola

kalimat pasif sehingga kalimat yang sudah terbentuk dalam kalimat pasif tersebut tidak mengalami perubahan makna.

2.5. Prinsip-Prinsip Dasar Pengajaran Tata Bahasa Inggris pada Materi *Passive Voice*

Prinsip-prinsip dasar pengajaran tata Bahasa Inggris pada materi kalimat pasif sangat diperlukan dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris karena ini akan berfungsi sebagai acuan proses pembelajaran dan kriteria untuk mengevaluasi praktek pembelajaran yang akan dilakukan. Menurut Thornbury (2002: 25-28) ada dua prinsip dasar pengajaran *Grammar* yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran pada materi *passive voice*, yaitu :

1. *The E-Factor: Efficiency = economy, ease, and efficacy.*

Economy berarti hemat. Ini berarti bahwa ketika kita menyampaikan aturan-aturan dalam berbahasa, sampaikanlah dengan bahasa yang tidak membuat siswa bingung untuk memahaminya. Dengan kata lain, semakin singkat penjelasan semakin baik. Berhemat juga berlaku untuk melakukan perencanaan tindakan dan mendapatkan sumber belajar. Faktor *ease* menekankan pada kenyataan bahwa kebanyakan guru memiliki jam mengajar yang padat dan kelas yang banyak sehingga guru akan mengalami kendala untuk menyediakan materi untuk tiap-tiap kelas. Oleh karena itu guru dapat menggunakan materi-materi pembelajaran yang tersedia di dunia maya atau meminta siswa untuk mengakses materi yang berhubungan dengan kalimat pasif sehingga proses pembelajaran tetap terlaksana sesuai dengan tujuan.

Singkatnya bahwa semakin mudah suatu kegiatan dilakukan maka akan semakin baik. Selanjutnya, *Efficacy* adalah yang paling penting dalam faktor *E*, karena guru harus memberikan penilaian kepada siswa tentang perhatian, pemahaman, ingatan, dan motivasi mereka terhadap materi yang dipelajari. Oleh karena itu, peneliti tidak hanya melakukan evaluasi terhadap peningkatan pemahaman materi kalimat pasif saja akan tetapi peneliti pun melakukan evaluasi terhadap peningkatan aktivitas belajar siswa serta bagaimana respon siswa dalam pembelajaran kalimat pasif menggunakan metode *blended learning*.

2. *The A-Factor: Appropriacy*

Faktor-faktor yang harus dipertimbangkan untuk untuk menentukan *appropriacy* adalah usia siswa, kelas, jumlah anggota dalam kelompok, kesenangan siswa, ketersediaan materi dan sumber, pengalaman belajar siswa sebelumnya, kebutuhan siswa akan materi tersebut, dan konteks pendidikan misalnya sekolah swasta atau negeri; kelas bilingual atau monolingual.

Jadi, *appropriacy* adalah kecocokan materi terhadap siswa dengan pertimbangan bahwa tidak ada kelas yang mempunyai kriteria yang sama untuk para siswanya. Sebuah materi yang dianggap cocok untuk kelas tertentu belum tentu tepat diberikan pada kelas yang lain. Paling tidak akan ada perbedaan sekalipun sedikit. Ketika materi kalimat pasif disampaikan kepada siswa, hendaknya guru menyampaikannya dalam situasi yang digemari oleh banyak siswa dan pemilihan kalimat-kalimat yang cenderung mendekati pada

pola pikir siswa agar pola-pola kalimat pasif yang disampaikan dapat terekam lama dalam ingatan siswa.

2.6. Teori *Meta Cognitive* dalam Pengajaran *Reading* pada Materi *Passive Voice*

Di antara empat keterampilan berbahasa, membaca adalah mungkin yang paling ekstensif dan intensif dipelajari oleh para guru Bahasa Inggris. Sehingga guru Bahasa Inggris dapat memilih di antara berbagai metode pengajaran dan teknik untuk siswa mempelajari *reading text* dalam bahasa asing mereka. Terlebih lagi, pembelajaran Bahasa Inggris khususnya tingkat SMA, selalu melibatkan penguasaan pemahaman bacaan dalam setiap kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh siswa.

Sebagaimana dinyatakan oleh Block yang dikutip oleh Vaezi (2006:2) bahwa, meta cognitive dalam konteks membaca melibatkan proses berpikir tentang apa yang kita lakukan saat membaca. Pembaca dilibatkan dengan banyak kegiatan sepanjang proses memahami bacaan, yaitu *before reading*, *during reading*, dan *after reading*. Contoh kegiatan *before reading* adalah mengidentifikasi tujuan membaca, mengidentifikasi bentuk, atau jenis teks. Pada kegiatan *during reading* yang dilakukan adalah seperti menemukan kalimat topik dan mengikuti rincian teks menuju kesimpulan, mengidentifikasi tujuan penulis, dan membuat prediksi terus menerus tentang apa yang akan terjadi berikutnya berdasarkan informasi yang diperoleh sebelumnya. Selanjutnya pada tahap *after reading*, pembaca membuat ringkasan atau membuat kesimpulan dari apa yang dibaca.

Berdasarkan penjelasan teori *meta cognitive* pada pembelajaran *reading* tersebut, maka peneliti akan menggunakan landasan teori ini untuk melakukan proses pembelajaran kalimat pasif Bahasa Inggris pada penelitian ini. Hal ini karena peneliti tidak menyampaikan format-format kalimat pasif hanya berupa hafalan, akan tetapi materi ini disampaikan kepada siswa melalui pemahaman teks-teks bacaan yang sesuai dengan kompetensi dasar yang harus dicapai oleh siswa kelas XI semester 1, yaitu : teks *reading* berbentuk *report*, teks fungsional pendek berbentuk *announcement* dan *advertisement*. Siswa diarahkan untuk melaksanakan kegiatan *before reading*, *during reading* dan *after reading* dengan melibatkan pemahaman pada *language function* yang digunakan, yaitu penggunaan kalimat pasif yang terdapat didalamnya.

2.7. Kalimat Pasif dalam Teks *Report*

Report Text merupakan salah satu jenis teks Bahasa Inggris yang tergolong ke dalam golongan *Description*, fungsinya hampir sama dengan *Descriptive Text*. *Report Text* adalah salah satu dari ke-13 jenis teks Bahasa Inggris ([*Types of Text*](#)) yang menghadirkan informasi tentang sesuatu seperti alam, hewan, tumbuhan, hasil karya manusia, dan fenomena sosial dengan apa adanya. Informasi yang dihadirkan dalam *Report Text* adalah hasil dari observasi dan analisis secara sistematis. Tujuan komunikatif dari *Report Text* adalah menyampaikan informasi tentang sesuatu, apa adanya, sebagai hasil pengamatan sistematis atau analisis. Hal-hal yang dideskripsikan dapat meliputi gejala alami, lingkungan, benda buatan manusia, atau gejala-gejala sosial. Deskripsi sebuah *Report Text* dapat

berupa kesimpulan umum, misalnya, ikan paus termasuk binatang mamalia karena ikan tersebut melahirkan anaknya.

Materi kalimat pasif diperoleh siswa ketika mereka sedang mempelajari *report text* pada kelas XI semester ganjil. Hal ini dilakukan karena pembelajaran *grammar* terintegrasi dengan pemahaman *reading*. Contoh-contoh kalimat pasif banyak terdapat dalam teks yang berbentuk *report* seperti teks berikut :

Kangaroo

*A kangaroo is an animal **found** only in Australia, although it has a smaller relative, **called** a wallaby, which lives on the Australian island of Tasmania and also in New Guinea.*

***Grass and plants are needed** by kangaroos as their main food. They have short front legs, but very long, and very strong back legs and a tail. **These are used** for sitting up and for jumping. **Kangaroos have been known** to make forward jumps of over eight metres, and leap across fences more than three metres high. They can also run at speeds of over 45 kilometres per hour. The largest kangaroos are the Great Grey Kangaroo and the Red Kangaroo. Adult grow to a length of 1.60 metres and weigh over 90 kilos.*

*Kangaroos are marsupials. This means that the female kangaroo has an external pouch on the front of her body. A baby kangaroo is very tiny when **it is born**, and it crawls at once into this pouch where it spends its first five months of life*



Kalimat pasif dalam teks *report* diatas adalah :

1. *A kangaroo **is** an animal **found** only in Australia.*

2. *it has a smaller relative, **called** a wallaby.*
3. ***These are used** for sitting up and for jumping.*
4. ***Kangaroos have been known** to make forward jumps of over eight metres.*
5. *A baby kangaroo is very tiny when **it is born**.*
6. ***Grass and plants are needed** by kangaroos as their main food.*

2.8. Kalimat Pasif dalam Teks Fungsional Berbentuk *Announcement* dan *Advertisement*

Functional text adalah teks khusus yang berisi perintah, pengarahan, sesuatu yang harus dilakukan atau tidak boleh dilakukan yang dapat berupa larangan (*prohibition*), undangan (*invitation*), pesan singkat (*short message*), iklan (*advertisement*), peringatan (*notice*), pengumuman (*announcement*), dan lain-lain yang mengandung makna dan digunakan dalam komunikasi sehari-hari. Oleh karena itu dalam penelitian ini, materi kalimat pasif Bahasa Inggris disampaikan kepada siswa ketika siswa mempelajari salah satu dari jenis teks fungsional pendek yaitu, pengumuman dan iklan.

Pengumuman (*announcement*) merupakan pesan atau informasi yang disampaikan kepada orang banyak/ khalayak masyarakat. Biasanya, pengumuman hanya menyampaikan pesan atau informasi yang menyangkut khalayak ramai. Misalnya pengumuman di majalah dinding sekolah, pengumuman di surat kabar atau majalah. Contoh pengumuman :

*On the 4th of July, 2013, a team from the University of Adelaide will come to the University of Lampung to provide guidance on scholarships for outstanding students in Indonesia. **The briefing will be delivered** directly through the*

university's dean of Adelaide in a great detail. **The event will be held** in the multipurpose building of Lampung University. Enjoy the event.

Contact : Mustika Anastasia

Phone : 0812-3567-8944

For use : now to July 3, 2013

Contoh kalimat pasif yang terdapat dalam pengumuman di atas adalah :

1. **The briefing will be delivered**
2. **The event will be held**

Teks fungsional pendek berbentuk iklan pada umumnya digunakan untuk mengenalkan, mempromosikan ataupun menawarkan suatu produk barang atau jasa. Contoh iklan :

JOB ADVERTISEMENT

Teaching Positions 2012

SMA Maya Englishindo

*SMA Maya Englishindo seeks applications from suitably qualified teachers for positions commencing April 2012. **Applicants are invited** to visit the website for more details, including a full position description, **the position advertised** below.*

Teacher of English and SOSE.

Full-time permanent position.

Applications including CV and the names of three referees should be sent to: The Principal's Assistant, SMA Maya Englishindo, 22 Empty Road, Dunia Maya, 6666.

Applications close Wednesday 01 April 2012

Contoh kalimat pasif yang terdapat dalam pengumuman di atas adalah :

1. **Applicants are invited**
2. **the position advertised below**

3. *Applications including CV and the names of three referees should be sent*

2.9. Karakteristik Mata Pelajaran Bahasa Inggris

Bahasa Inggris merupakan alat untuk berkomunikasi secara lisan dan tulis. Berkomunikasi adalah memahami dan mengungkapkan informasi, pikiran, tanggapan, dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan budaya. Kemampuan berkomunikasi dalam pengertian yang utuh adalah kemampuan berwacana, yakni kemampuan memahami dan/atau menghasilkan teks lisan dan/atau tulis yang direalisasikan dalam empat keterampilan berbahasa, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Keempat keterampilan inilah yang digunakan untuk menanggapi atau menciptakan wacana dalam kehidupan bermasyarakat. Oleh karena itu, mata pelajaran Bahasa Inggris diarahkan untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan tersebut agar lulusan mampu berkomunikasi dan berwacana dalam Bahasa Inggris pada tingkat literasi tertentu.

Pembelajaran Bahasa Inggris di SMA/MA ditargetkan agar peserta didik dapat mencapai tingkat *informational*, yaitu pada tingkat dimana orang mampu mengakses pengetahuan dengan kemampuan berbahasa, karena mereka disiapkan untuk melanjutkan pendidikannya ke perguruan tinggi.

2.7.1 Tujuan

Mata Pelajaran Bahasa Inggris di SMA/MA bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

1. Mengembangkan kompetensi berkomunikasi dalam bentuk lisan dan tulis untuk mencapai tingkat literasi *informational*.
2. Memiliki kesadaran tentang hakikat dan pentingnya Bahasa Inggris untuk meningkatkan daya saing bangsa dalam masyarakat global.
3. Mengembangkan pemahaman peserta didik tentang keterkaitan antara bahasa dengan budaya.

2.7.2. Ruang Lingkup

Ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Inggris di SMA/MA meliputi:

1. kemampuan berwacana, yakni kemampuan memahami dan/atau menghasilkan teks lisan dan/atau tulis yang direalisasikan dalam empat keterampilan berbahasa, yakni mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis secara terpadu untuk mencapai tingkat literasi *informational*;
2. kemampuan memahami dan menciptakan berbagai teks fungsional pendek dan monolog serta esei berbentuk *procedure, descriptive, recount, narrative, report, news item, analytical exposition, hortatory exposition, spoof, explanation, discussion, review, public speaking*. Gradasi bahan ajar tampak dalam penggunaan kosa kata, tata bahasa, dan langkah-langkah retorika;
3. kompetensi pendukung, yakni kompetensi linguistik (menggunakan tata bahasa dan kosa kata, tata bunyi, tata tulis), kompetensi sosiokultural (menggunakan ungkapan dan tindak bahasa secara berterima dalam berbagai

konteks komunikasi), kompetensi strategi (mengatasi masalah yang timbul dalam proses komunikasi dengan berbagai cara agar komunikasi tetap berlangsung), dan kompetensi pembentuk wacana (menggunakan piranti pembentuk wacana).

2.8. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang terkait dengan metode *blended learning* dan prestasi belajar siswa diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh dilakukan oleh Aziz (2012) di Universitas Brawijaya. Dalam penelitiannya ia mengimplementasikan strategi *Blended Learning* untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa tentang English Tenses di Universitas Brawijaya. Pada penelitian ini ditemukan bahwa metode *Blended Learning* sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa tentang *English tenses* (pola kalimat). Dari hasil kuesioner, ditemukan bahwa lebih dari 75% mahasiswa menyatakan kesukaannya pada pengimplementasian strategi *Blended Learning* ini di dalam kelas mereka. Dan dari hasil pengumpulan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa dapat beradaptasi dan menerima pengimplementasian strategi tersebut dengan baik sebab mereka memiliki kesempatan untuk belajar secara intensif tanpa adanya batasan waktu. Jika di dalam kelas mahasiswa lebih banyak menerima penjelasan seputar materi topik yang sedang dibahas, mereka dapat mengajukan berbagai pertanyaan secara leluasa di saat diskusi melalui Facebook Group dimulai; melalui forum diskusi itulah mahasiswa dapat bertanya tanpa perlu merasa malu karena khawatir pertanyaan yang ia ajukan sudah diketahui jawabannya oleh temannya satu kelas.

Melalui forum ini pula mahasiswa diarahkan untuk masuk ke dalam link-link situs daring latihan grammar yang disediakan oleh peneliti. Mahasiswa didorong dan dirangsang untuk menggunakan Bahasa Inggris dalam percakapan yang sesungguhnya di Facebook Group. Melalui media itulah mahasiswa dapat saling berbagi tentang ketertarikannya pada sesuatu atau pengalaman-pengalaman pribadi sekaligus menerima komentar atau umpan balik berkenaan dengan tata bahasa dari teman sekelas atau dari peneliti.

Penelitian lain yang relevan untuk mendukung penerapan *metode blended learning* adalah penelitian yang dilakukan oleh Shih (2011) dari National Pingtung University of Science and Technology. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh mengintegrasikan *Facebook* dan *peer assessment* dengan pembelajaran *writing* kuliah Bahasa Inggris melalui Pendekatan *Blended teaching*. Subyek penelitian adalah 23 mahasiswa tahun pertama jurusan Bahasa Inggris di sebuah universitas teknologi di Taiwan berpartisipasi dalam kelas *Writing* selama 18 minggu. Para siswa dibagi menjadi tiga kelompok dengan tiga platform *Facebook*. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dan kualitatif sedangkan instrumen penelitian yang digunakan adalah pre-test dan post-test keterampilan menulis Bahasa Inggris, kemudian peneliti mengembangkan sendiri survei, kuesioner, dan wawancara mendalam kepada mahasiswa. Pada hasil akhir penelitian ditemukan bahwa memadukan penilaian sejawat menggunakan Facebook dalam pembelajaran menulis Bahasa Inggris dapat menarik dan efektif untuk tingkat perguruan tinggi kelas *Writing* Bahasa Inggris. Siswa dapat meningkatkan keterampilan dalam menulis Bahasa Inggris

dan pengetahuan tidak hanya di dapat dari pembelajaran di kelas, tetapi juga dari pembelajaran kooperatif. Selain itu, dengan menggunakan metode *Blended Learning* ini dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa yang pada akhirnya akan membantu memberikan strategi pembelajaran yang berguna bagi guru ESL Bahasa Inggris.

Penelitian lain yang relevan dengan penggunaan metode *blended learning* untuk proses pembelajaran Bahasa Inggris adalah yang dilakukan oleh Grgurovic (2011) dari *University of Illionis of Chicago*. Dalam penelitiannya ia menggabungkan kelas belajar *face to face* dan pembelajaran secara *on-line* di lab komputer untuk meningkatkan kemampuan *speaking* dan *reading* pada kelas ESL. Temuan penting dari penelitian ini adalah bahwa semua kemampuan berbahasa berhasil diintegrasikan ke dalam dua metode pembelajaran tersebut.

Berbeda dengan tiga penelitian yang telah disebutkan, dalam penelitian tindakan kelas yang dilakukan ini, peneliti menggunakan metode *Blended Learning* untuk meningkatkan penguasaan Bahasa Inggris pada materi kalimat pasif dengan tujuan untuk mengembangkan *reading skill* siswa sesuai dengan tuntutan kurikulum 2004 Bahasa Inggris untuk SMA. Siswa diinstruksikan untuk memanfaatkan materi-materi kalimat pasif yang ada di internet sebagai sumber belajar selain mereka juga mendapatkan materi dari *printed media* dan penjelasan guru. Jadi, peneliti tidak membuat materi baru. Peneliti dan siswa memanfaatkan materi yang telah banyak tersedia di internet akan tetapi kemudahan sumber

belajar ini belum dimanfaatkan sebaik mungkin khususnya di MAN I (model)

Bandar Lampung.