

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING*
PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VIIIA DI SMP NEGERI 1
AIR HITAM KABUPATEN LAMPUNG BARAT TAHUN AJARAN
2021/2022**

(SKRIPSI)

Oleh:

**Evi Ardila
(NPM 1813034002)**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2022**

ABSTRAK

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VIIIA DI SMP NEGERI 1 AIR HITAM KABUPATEN LAMPUNG BARAT TAHUN AJARAN 2021/2022

Oleh:

Evi Ardila

Pembelajaran di sekolah merupakan kegiatan yang melibatkan interaksi antara guru dengan siswa untuk menyalurkan ilmu pengetahuan, bertukar informasi maupun pendapat. Pembelajaran *blended learning* cocok diterapkan di SMP Negeri 1 Air Hitam. *Blended Learning* merupakan Model pembelajaran yang memadukan 2 metode pembelajar *offline* dan *online*. Model pembelajaran ini memanfaatkan koneksi internet untuk mrelakukan salah satu komponennya, yaitu *online learning* yang memanfaatkan aplikasi tertentu. Berdasarkan hal tersebut yang dikaji dalam penelitian ini adalah: Bagaimana implementasi model *blended learning* dalam pembelajaran IPS kelas VIIIA SMPN 1 Air Hitam. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dan penelitian ini dilakukan di SMPN 1 Air Hitam. Teknik pengumpulan data dengan metode wawancara, observasi dan dokumentasi. Sedangkan teknik *sampling* menggunakan *purposive sampling* yang ditujukan kepada kepala sekolah, guru IPS dan beberapa siswa SMPN 1 Air Hitam. Uji validitas data dengan triangulasi teknik dan analisis data dengan analisis interaksi yang langkah-langkahnya mulai dari pengumpulan data, reduksi data, sajian data dan verifikasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran *blended learning* di sudah terlaksana dimulai dari perencanaan pembelajaran yang disusun oleh guru seperti perangkat pembelajaran, mengatur jadwal pembelajaran antara tatap muka dan *online*, dan bahan ajar untuk pembelajaran *blended learning*. Pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan *sintaks blended learning* yaitu *seeking of information*, *acquisition of information* dan *shyntesizing of knowledge* yang dilakukan baik pada pembelajaran *online* maupun tatap muka. Penilaian pembelajaran *blended learning* meliputi penilaian sikap, pengetahuan dan keterampilan yang diamati pada pembelajaran *online* dan tatap muka dengan

cara tertentu. Kesimpulan yang didapat dari penelitian ini bahwa implementasi model *blended learning* di kelas VIII A dapat dilihat melalui kegiatan perencanaan bahwa guru sudah menyiapkan perangkat pembelajaran, jadwal dan bahan ajar. Pada kegiatan pelaksanaan sudah sesuai dengan sintaks *blended learning*. Pada kegiatan penilaian dilakukan secara tatap muka dan *online*. Saran yang bisa diberikan dari penelitian ini ialah: (1) Pemanfaatan media *online* harus dimaksimalkan, (2) Pihak sekolah seharusnya memperbaiki koneksi internet dan komputer, (3) Bagi lembaga pendidikan dapat meningkatkan teknologi edukasi kedalam pembelajaran.

Kata kunci: Implementasi, Blended Learning, Mata Pelajaran IPS

ABSTRACT

IMPLEMENTATION OF THE BLENDED LEARNING MODEL IN CLASS VIIIA IPS SUBJECTS IN SMP NEGERI 1 AIR HITAM West LAMPUNG DISTRICT, ACADEMIC YEAR 2021/2022

By:

Evi Ardila

Learning in schools is an activity that involves interaction between teachers and students to channel knowledge, exchange information and opinions. Blended learning is suitable to be applied at Air Hitam 1 Public Middle School. Blended Learning is a learning model that combines 2 offline and online learning methods. This learning model utilizes an internet connection to carry out one of its components, namely online learning that utilizes certain applications. Based on this, what is examined in this study is: How is the implementation of the blended learning model in social studies learning for class VIIIA Air Hitam SMPN 1. The research method used a qualitative approach and this research was conducted at SMPN 1 Air Hitam. Data collection techniques with interviews, observation and documentation. While the sampling technique used purposive sampling aimed at the school principal, social studies teacher and several students of SMPN 1 Air Hitam. Test the validity of the data with technical triangulation and data analysis with interaction analysis whose steps start from data collection, data reduction, data presentation and verification.

The results of the study show that the implementation of the blended learning model has been carried out starting from the lesson plan prepared by the teacher such as learning tools, arranging learning schedules between face-to-face and online, and teaching materials for blended learning. The implementation of learning is in accordance with the blended learning syntax, namely seeking of information, acquisition of information and synthesizing of knowledge which is carried out both in online and face-to-face learning. Assessment of blended learning includes assessment of attitudes, knowledge and skills observed in online and face-

to-face learning in certain ways. . The conclusion drawn from this research is the implementation of the blended learning model in class VIII A can be seen through the planning activities that the teacher has prepared learning tools, schedules and teaching materials. The implementation activities are in accordance with the blended learning syntax. The assessment activities are carried out face-to-face and online. The suggestions that can be given from this research are: (1) Utilization of online media must be maximized, (2) Schools should improve internet and computer connections, (3) Educational institutions can improve educational technology into learning.

Keywords: Implementation, Blended Learning, Social Studies Subjects.

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING
PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII A DI SMP NEGERI 1
AIR HITAM KABUPATEN LAMPUNG BARAT TAHUN AJARAN
2021/2022**

Oleh

Evi Ardila

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

**Program Studi Pendidikan Geografi
Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2022**

Judul skripsi

**: IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN
BLENDED LEARNING PADA MATA
PELAJARAN IPS KELAS VIII A DI SMP
NEGERI 1 AIR HITAM KABUPATEN
LAMPUNG BARAT TAHUN AJARAN 2021/2022**

Nama Mahasiswa

: Evi Ardila

Nomor Pokok Mahasiswa

: 1813034002

Program Studi

: Pendidikan Geografi

Jurusan

: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Pembimbing Utama

Pembimbing Pembantu

Dr. Pargito, M.Pd.
NIP 19590414 198603 1 005

Dian Utami, S.Pd., M.Pd.
NIP 19891227 201504 2 003

2. Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial

Ketua Program Studi
Pendidikan Geografi

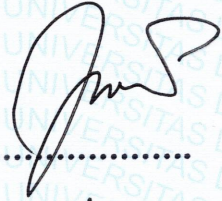
Drs. Tedi Rusman, M.Si.
NIP 19600826 198603 0 001

Dr. Sugeng Widodo, M.Pd.
NIP 19750517 200501 002

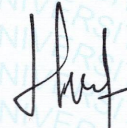
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Dr. Pargito, M.Pd.**



Sekretaris : **Dian Utami, S.Pd., M.Pd.**



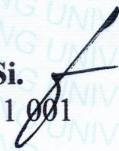
Penguji : **Drs. Zurkarnain, M.Si.**



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Prof. Dr. Sunyono, M.Si.

NIP 19651230 1991111 1001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi: **19 Desember 2022**

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

1. Nama : Evi Ardila
2. NPM : 1813034002
3. Program Studi : Pendidikan Geografi
4. Jurusan : Pendidikan IPS-FKIP UNILA
5. Alamat : Desa Padang Tambak, Kecamatan Way Tenong,
Kabupaten Lampung Barat.

Dengan ini Saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “**Implementasi Model Pembelajaran *Blended Learning* Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII A Di SMP N 1 Air Hitam Kabupaten Lampung Barat Tahun Ajaran 2021/2022**”. dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi dan sepanjang sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 27 Januari 2023

Yang menyatakan,



Evi Ardila
NPM 1813034002

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Evi Ardila lahir di Padang Tambak, pada tanggal 18 februari 2000, sebagai anak pertama dari 2 bersaudara, dari pasangan Bapak Didi Damhudi dan Ibu Risma Helmiyati. Penulis menempuh pendidikan Pendidikan Sekolah Dasar (SD) Negeri 1 Padang Tambak yang diselesaikan pada tahun 2012,

Sekolah Menengah Pertama (SMP) di MTs Al-Ikhlas Fajar Bulan, diselesaikan pada tahun 2015, dan menyelesaikan Pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA) SMA Negeri 1 Way Tenong pada tahun 2018. Pada tahun 2018, penulis diterima sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Geografi Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Pada semester VI penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Kecamatan Air Hitam, Kabupaten Lampung Barat dan pada semester VI penulis melaksanakan program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMP Negeri 1 Air Hitam. Selama menjadi mahasiswa, penulis pernah mengikuti Organisasi KMNU (Keluarga Mahasiswa Nahdatul Ulama) sebagai Sekertaris Bidang Sosial mayarakat, Oraganisasi PMII (Pergerakan Mahasiswa Islam Indonesia) sebagai Ketua Bidang Kaderisasi kopri Komisariat UNILA, Oragnisasi IPPNU (Ikatan Pelajar Putri Nahdatul Ulama) cabang Bandar Lampung sebagai anggota bidang Kesenian Islam.

MOTTO

“Bermimpilah setinggi langit apabila kamu jatuh kamu akan jatuh di antara bintang- bintang.”

(Ir. Soekarno)

“Mintalah pertolongan (kepada Allah) dengan sabar dan sholat sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar”

(Q.S Albaqarah:1

PERSEMBAHAN

Dengan Mengucap penuh rasa syukur kepada Allah SWT kupersembahkan karya sederhana ini kepada :

Ayah dan Ibu tercinta Ayah Didi Damhudi dan Ibu Risma Helmiyati yang telah merawat dan mendidiku dengan penuh kasih sayang, serta selalu mendukung dan memberikan yang terbaik untuk masa depanku.

Bapak dan Ibu Dosen Pembimbing, keluarga besar serta sahabat tercinta yang selalu memberikan arahan, dukungan dan doanya.

Almamater tercintaku

UNIVERSITAS LAMPUNG

SANWACANA

Bismillahirrahmanirohim, Puji syukur kehadirat Allah SWT karena telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran *Blended Learning* Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII A Di SMP Negeri 1 Air Hitam Kabupaten Lampung Barat Tahun Ajaran 2021/2022” sebagai syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Dalam kesempatan ini pula, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M. Si. selaku Dekan FKIP Universitas Lampung, yang telah memberi izin penelitian saya.
2. Bapak Dr. Riswandi, M. Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, mempermudah administrasi dalam penelitian saya.
3. Bapak Albert Maydiantoro, S. Pd., M. Pd. Selaku Wakil Dekan Bidang Umum Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Hermi Yanzi, S. Pd., M. Pd. Selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang sudah mempermudah administrasi saya.
5. Drs Tedi Rusman, M.Si., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Yang sudah membantu administrasi penelitian saya.
6. Bapak Dr. Sugeng Widodo, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Geografi pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas

Lampung yang sudah mendidik selama kuliah di Universitas Lampung dan membantu administrasi dalam skripsi saya.

7. Bapak Dr. Pargito, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I serta selaku Pembimbing Akademik
8. Ibu Dian Utami M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang kesediaannya untuk meluangkan banyak waktu, memberikan nasihat, bimbingan, saran dan kritiknya yang bermanfaat dalam proses penyelesaian skripsi ini.
9. Bapak Drs. Zulkarnain, M.Si., selaku Dosen Penguji yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan perhatian, motivasi dan semangat demi terselesaikannya skripsi ini.
10. Dosen dan seluruh Staf Pendidikan Geografi di Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan yang telah memberikan bekal ilmu dan pengetahuannya.
11. Terimakasih untuk keluargaku Ayah, Ibu, Kakak dan Adikku yang teramat sangat saya cintai dan sayangi tidak pernah henti-hentinya memberikan doa, perhatian, semangat, kesabaran, kasih sayang dan dukungan yang selalu mengalir setiap saat. Terima kasih untuk perjuangannya memberikanku pendidikan yang terbaik, baik pendidikan akademis maupun nonakademis yang dapat digunakan untuk bekal dimasa depan.
12. Terimakasih kepada Prengki yang sudah membantu saya menyelesaikan skripsi ini.
13. Sahabat- sahabat yang membantu dan memotifasi : Farinda Sari, Anisa Nur Faidah, Febri Setiyoko, Al Hamid Yusuf, Munafatin Afifah, almarhum Ida Khofifah Fauziah dan Reni Yuliandani.
14. Pendidikan Geografi angkatan 2018 yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terima kasih atas dukungan serta do'anya dan kebersamaannya dalam menuntut ilmu selama ini.
15. Teman-teman dan senior Organisasi PMII, KMNU dan IPPNU yang menemani dari awal masa kuliah sampai diakhir masa kuliah dan terima kasih atas kebersamaanya selama ini.

16. teman-teman kostan rafflesia 2 yang membantu dan menyemangati disaat mengerjakan skripsi.
17. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Semoga dengan bantuan dan dukungan yang diberikan mendapat balasan pahala di sisi Allah Subhanawata'alla dan semoga skripsi ini bermanfaat. Terima kasih.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, akan tetapi dengan bantuan dan dukungan yang telah diberikan, semoga skripsi yang sederhana ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung,

2023

Evi Ardila
NPM 1813034002

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
I. PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	5
1.3. Batasan Masalah.....	5
1.4. Rumusan Masalah	6
1.5. Tujuan Penelitian.....	6
1.6. Manfaat Penelitian.....	6
1.7. Ruang Lingkup Penelitian	7
II. TINJAUAN PUSTAKA	
2.1. Pengertian Pembelajaran	8
2.2. Model Pembelajaran.....	10
2.3. <i>Blended Learning</i>	12
2.4. Kajian tentang Ilmu Pengetahuan Sosial	28
2.5. Penelitian Relevan.....	33
2.6. Kerangka Berfikir.....	35
III. METODE PENELITIAN	
3.1. Metode Penelitian.....	37
3.2. Subjek Penelitian.....	37
3.3. Sumber Data Penelitian	38
3.4. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	38
3.5. Fokus Penelitian	38
3.6. Teknik Pengumpulan Data	40
3.7. Teknik <i>Sampling</i>	42
3.8. Teknik Analisis Data.....	43
3.9. Uji Validitas Data	44

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Profil SMP Negeri 1 Air Hitam.....	45
4.2. Kondisi Guru, Siswa, Sarana dan Prasarana	49
4.3. Deskripsi dan Hasil Penelitian	50

V. PENUTUP

5.1. Kesimpulan.....	77
5.2. Saran.....	78

DAFTAR PUSTAKA	80
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	84
----------------------	-----------

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1. Kerangka Berfikir.....	40
4.1 SMP Negeri 1 Air Hitam.....	51
4.2 Peta Lokasi Penelitian.....	55
4.3 Pembelajaran Online	61
4.4 Pembelajaran Online.....	62
4.5 Pengecekan Suhu Tubuh.....	69
4.6 Pengambilan Nilai Secara Daring.....	73
4.7 Pembelajaran Daring Menggunakan <i>Zoom</i>	73

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Sintak <i>Seeking Of Information</i>	21
2.2 Sintak <i>Acquisition Of Information</i>	22
2.3 Sintak <i>Synthesizing Knowledge</i>	23
2.4 Pebelitian yang Relevan.....	30
3.1 Kisi-Kisi Wawancara	37
3.2 Kisi-Kisi Instrumen Observasi	38
4.1 Waktu Penelitian	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat izin penelitian di SMP Negeri 1 Air Hitam.....	89
2. Surat Rekomendasi dari SMP Negeri 1 Air Hitam	90
3. Surat keterangan telah melaksanakan penelitian	91
4. Penyerahan surat izin penelitian	92
5. Penandatanganan surat izin penelitian oleh Kepala Sekolah	93
6. Wawancara bersama Kepala SMP Negeri 1 Air Hitam.....	94
7. Wawancara bersama guru IPS SMP Negeri 1 Air Hitam	95
8. Wawancara bersama Siswa Kelas VIII A	96
9. Lembar absensi Siswa Kelas VIII A	99
10. Pembelajaran <i>blended learning</i> menggunakan media	100
11. Pembelajaran <i>blended learning</i> secara tatap muka	104
12. Lembar Pedoman Wawancara dengan Kepala Sekolah.....	105
13. Lembar Pedoman Wawancara dengan Guru.....	107
14. Lembar Pedoman Wawancaradengan Siswa	109
15. Lembar Pedoman Observasi	110
16. Hasil Data Observasi.....	111
17. Intrumen Hasil Wawancara Penelitian.....	114
18. Silabus Semester Genap.....	129
19. Prota	133
20. Program Semester	134
21. Intrumen Penilaian	138
22. RPP	141
23. LKPD	143
24. Nilai Siswa	147

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan bagian yang tidak dapat terpisahkan dalam kehidupan manusia sejak lahir, perubahan sikap maupun perilaku manusia melalui pelatihan dan pembelajaran sebagai upaya dalam mencapai pendewasaan. Ginting, (2016) mengemukakan bahwa pendidikan merupakan kebutuhan bagi manusia agar dapat beraktivitas sosial di lingkungan masyarakat. Pendidikan berkaitan sebagai usaha sadar yang dilakukan oleh individu untuk mengembangkan setiap aspek yang dimilikinya meliputi aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Pembelajaran di sekolah merupakan kegiatan yang melibatkan interaksi antara guru dengan siswa untuk menyalurkan ilmu pengetahuan, bertukar informasi maupun pendapat. Pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan antara guru dan siswa dengan tujuan agar siswa berkeinginan untuk belajar (Susanto, 2019). Selain itu pembelajaran mengarah pada adanya proses mengatur, mengorganisasikan lingkungan yang ada di sekitar siswa sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong siswa melakukan proses belajar (Maulidina, 2020).

Mengingat situasi saat ini, dunia mengalami goncangan keras dengan menghadapi masa yang sangat berat berupa pandemi. Pandemi ini mulai menyebar sejak Desember tahun 2019 yang dimulai dari kota Wuhan hingga ke seluruh negara yang ada di dunia. Wabah mencekam ini bernama *Corona Virus Diseases 2019* atau sering disingkat dengan istilah "COVID-19". Sejak Maret 2020, WHO telah menetapkan wabah mencekam ini sebagai pandemi global. Penularan virus ini 6 hanya dengan kontak sesama manusia baik dengan bersalaman, bersentuhan, keringat dan lain sebagainya. Semakin hari semakin bertambah daftar nama yang

positif virus ini, hal ini berarti juga mempersempit ranah gerak manusia di segala sektor, termasuk dalam pendidikan.

Pendidikan berbasis *blended learning* juga akan meningkatkan *soft skill* (keterampilan memanfaatkan teknologi informasi) bagi siswa. Keuntungan yang dapat diperoleh melalui pembelajaran terutama untuk menyediakan sumber belajar bagi siswa untuk memberikan kesempatan mengembangkan setiap siswa untuk mencapai kemampuan *hard skill* dan *soft skill* (Salsabilla dkk, 2020). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan memberlakukan surat edaran Nomor 4 Tahun 2021 yang diterbitkan pada tanggal 13 September 2021 tentang penyelenggaraan pembelajaran tatap muka terbatas tahun akademik 2021/2022. Berdasarkan surat edaran tersebut, maka pembelajaran tidak hanya dilakukan secara daring (jarak jauh) saja, melainkan dilaksanakan dengan cara tatap muka terbatas, yaitu pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan secara bergantian dengan tetap memperhatikan protokol kesehatan, pembelajaran di sekolah dilaksanakan selama 2 jam pembelajaran dan selebihnya dilaksanakan di rumah. Untuk merespon situasi seperti ini, dunia pendidikan memanfaatkan salah satu model pembelajaran yang sesuai pada masa pandemi dengan menggunakan *blended learning*.

Untuk merespon situasi seperti ini, dunia pendidikan memanfaatkan salah satu model pembelajaran yang sesuai pada masa pandemi dengan menggunakan *blended learning*. Pada awalnya *blended learning* muncul sebagai jawaban atas kelemahan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran daring. Saat ini, *blended learning* merupakan pembelajaran yang paling baik digunakan pada masa transisi menuju keadaan normal, pembelajaran ini menggabungkan antara pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran daring. *Blended learning* menurut Husamah menggabungkan ciri terbaik dari pembelajaran di kelas (tatap muka) dan ciri terbaik pembelajaran *online* untuk meningkatkan pembelajaran mandiri secara aktif oleh peserta didik dan mengurangi jumlah waktu tatap muka di kelas. Pesatnya perkembangan teknologi saat ini menuntut kita agar tetap tanggap dengan segala sesuatu yang berhubungan dengan teknologi canggih sebagai alat komunikasi.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan memberlakukan surat edaran Nomor 4 Tahun 2021 yang diterbitkan pada tanggal 13 September 2021 tentang penyelenggaraan pembelajaran tatap muka terbatas tahun akademik 2021/2022. Berdasarkan surat edaran tersebut, maka pembelajaran tidak hanya dilakukan secara daring (jarak jauh) saja, melainkan dilaksanakan dengan cara tatap muka terbatas, yaitu pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan secara bergantian dengan tetap memperhatikan protokol kesehatan, pembelajaran di sekolah dilaksanakan selama 2 jam pembelajaran dan selebihnya dilaksanakan di rumah. Untuk merespon situasi seperti ini, dunia pendidikan memanfaatkan salah satu model pembelajaran yang sesuai pada masa pandemi dengan menggunakan *blended learning*.

Blended learning merupakan pembelajaran yang paling baik digunakan pada masa transisi menuju keadaan normal, pembelajaran ini menggabungkan antara pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran daring. *Blended learning* menggabungkan ciri terbaik dari pembelajaran di kelas (tatap muka) dan ciri terbaik pembelajaran daring untuk meningkatkan pembelajaran mandiri secara aktif oleh peserta didik dan mengurangi jumlah waktu tatap muka di kelas. Pesatnya perkembangan teknologi saat ini menuntut kita agar tetap tanggap dengan segala sesuatu yang berhubungan dengan teknologi canggih sebagai alat komunikasi.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS), yang dimaksud Pendidikan Jarak Jauh (PJJ) adalah pendidikan yang peserta didiknya terpisah dari pendidik dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi komunikasi, informasi dan media lainnya. Hal ini berkaitan dengan model pembelajaran *blended learning* yang bisa dikategorikan sebagai PJJ walaupun kegiatan *online learning* bisa dilakukan di laboratorium komputer sekolah atau kawasan sekolah terkait.

Model pembelajaran perlu dirancang dan dikembangkan sedemikian rupa untuk mendukung jalannya proses belajar mengajar dengan baik (Darmawan dan Wahyudin, 2018). Guru harus pandai memodifikasi pembelajaran dengan model yang kreatif dan inovatif. Pembelajaran yang diterapkan harus bisa digunakan

oleh siswa dan guru, serta mematuhi standar protokol kesehatan. Model pembelajaran yang dapat dilakukan pada kondisi saat ini salah satunya adalah model pembelajaran kombinasi atau yang dikenal dengan istilah *blended learning*. Onta (2018) menyebutkan bahwa *blended learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan pembelajaran tradisional tatap muka dan pembelajaran jarak jauh yang menggunakan media pembelajaran berbasis *online*. Munir (2017), mengungkapkan bahwa *blended learning* adalah pembelajaran yang mengkombinasikan strategi penyampaian pembelajaran menggunakan kegiatan tatap muka, pembelajaran berbasis komputer (*offline*), dan komputer secara daring.

Pembelajaran *blended learning* dapat dimanfaatkan sebagai upaya untuk menggabungkan keunggulan dari dua jenis metode yang digunakan. Sehingga pembelajaran yang terjadi akan semakin lebih baik dalam penguasaan materi sekaligus pada penguasaan teknologinya. Karena *blended learning* ini bukan hanya sebagai model pembelajaran yang inovatif dalam mengkombinasikan pelaksanaan pembelajaran. Namun juga sebagai inovasi untuk mengenalkan kemajuan teknologi dalam bidang pendidikan melalui model pembelajaran. Dwiyanto (2020) mengatakan bahwa *blended learning* sebagai solusi menjawab tantangan dalam merangkai pembelajaran dan pengembangan individu siswa.

Proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *blended* (seterusnya disebut *blended learning*) telah digunakan di SMPN 1 Air Hitam, salah satunya di kelas VIII A pada mata pelajaran IPS pada materi interaksi kerungan dalam kehidupan di negara-negara di ASEAN. Dalam penggunaan pembelajaran ini harus dipersiapkan secara matang mengenai koneksi dan peralatan agar pembelajaran berlangsung sukses.

Dari informasi yang didapatkan, diketahui bahwa sekolah tersebut telah menerapkan model pembelajaran *blended learning* atau lebih dikenal di sekolah tersebut dengan istilah pembelajaran kombinasi yaitu penggabungan antara pembelajaran tatap muka dan pembelajaran *online*. Dimana pembelajaran tatap muka dilakukan dua kali dalam seminggu dengan menerapkan protokol

kesehatan. Sementara pembelajaran daring dilakukan secara fleksibel melalui media *online*. Tahapan pembelajaran yang dilakukan meliputi pencarian informasi pada materi ASEAN baik secara mandiri ataupun dibantu oleh guru (*seeking of information*), diskusi bersama kelompok membahas interaksi negara-negara di ASEAN baik secara *online* ataupun saat pembelajaran tatap muka di kelas (*acquisition of information*), dan demonstrasi hasil diskusi atau hasil pembelajaran yang telah dilakukan baik secara langsung di depan kelas saat tatap muka ataupun melalui pengunggahan tugas secara *online* (*synthesizing knowledge*) dimana siswa diminta untuk menjelaskan ulang materi mengenai interaksi negara-negara di ASEAN.

Berdasarkan uraian latar belakang dan hasil observasi beserta wawancara yang dilakukan di SMPN 1 Air Hitam, peneliti ingin mengetahui dan mengkaji lebih dalam mengenai implementasi model pembelajaran *blended learning* di sekolah tersebut selama masa *new normal*. Karena peneliti merasa model pembelajaran ini tepat digunakan untuk situasi yang sedang dihadapi oleh dunia pendidikan saat ini. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Implementasi Model Pembelajaran *Blended Learning* di Kelas VIII A SMPN 1 Air Hitam Kabupaten Lampung Barat Tahun Ajaran 2021/2022”**

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Kurangnya pemahaman siswa dalam melakukan pembelajaran daring.
2. Sulitnya akses internet dalam proses pembelajaran.
3. Perlunya implementasi pembelajaran *blended learning* dalam proses pembelajaran.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini hanya sampai implementasi model pembelajaran *blended learning* kelas VIIIA SMPN 1 Air Hitam Kabupaten Lampung Barat.

1.4. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas, maka pokok permasalahan yang diambil dalam penelitian ini adalah Bagaimana implementasi model *blended learning* dalam pembelajaran IPS kelas VIIIA SMPN 1 Air Hitam?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah untuk menganalisis implementasi model *blended learning* dalam pembelajaran IPS kelas VIIIA SMPN 1 Air Hitam.

1.6. Manfaat Penelitian

Berdasarkan uraian di atas, diharapkan mampu memberikan manfaat serta berguna terutama:

1. Secara Teoritis
 - a. Untuk memberikan sumbangan pemikiran bagi dunia pendidikan dan memberikan kontribusi ilmiah terhadap ilmu pengetahuan.
 - b. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar mengembangkan model pembelajaran pada kegiatan belajar selanjutnya yang dapat berperan besar dalam mencetak generasi penerus yang paham teknologi dan mampu memanfaatkan teknologi dengan baik.
2. Manfaat Secara Praktis
 - a. Bagi Siswa, dapat memotivasi siswa dalam belajar dengan model pembelajaran baru yang lebih bervariasi dan dapat meningkatkan persentase membaca siswa.
 - b. Bagi Guru, hasil penelitian ini akan dijadikan sebagai sumber inspirasi meningkatkan pembelajaran yang senantiasa mengikuti perkembangan zaman dan teknologi. Sehingga, guru dapat mengembangkan kompetensinya dalam proses belajar mengajar.
 - c. Bagi Sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bahkan pertimbangan dan kontribusi yang besar terhadap

kepala sekolah dalam kaitannya peningkatan pembelajaran.

1.7. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini adalah:

1. Ruang lingkup subjek penelitian adalah guru, kepala sekolah dan siswa kelas VIIIA di SMPN 1 Air Hitam Kabupaten Lampung Barat.
2. Ruang lingkup tempat penelitian adalah SMPN 1 Air Hitam Kabupaten Lampung Barat.
3. Ruang lingkup waktu penelitian.
4. Ruang lingkup ilmu dalam penelitian adalah pendidikan geografi. Geografi adalah suatu disiplin ilmu yang dilandasi oleh ranah pendidikan dan geografi (Reinfreid, 2011).

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Pengertian Pembelajaran

Definisi pembelajaran menurut Ummah, dkk (2017) “Belajar (*learning*) adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak ia masih bayi sampai ke liang lahat nanti.” Belajar dapat terjadi di rumah, sekolah, tempat kerja, tempat ibadah, dan masyarakat, serta berlangsung dengan cara apa saja, bagaimana, dan siapa saja. Salah satu tanda seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut meliputi perubahan pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), dan perubahan sikap atau tingkah laku (afektif).

Menurut Pribadi, (2009) menjelaskan bahwa, “Pembelajaran adalah proses yang sengaja dirancang untuk menciptakan terjadinya aktivitas belajar dalam individu”. Sedangkan menurut Gegne dalam Pribadi, (2009) menjelaskan, “pembelajaran adalah serangkaian aktivitas yang sengaja diciptakan dengan maksud untuk memudahkan terjadinya proses belajar.” Pembelajaran (*instruction*) adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik (Warsita, 2008). Dalam pengertian lain, pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri peserta didik (Sadiman dkk, 1986). “Dalam UU No.20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20, Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Dari semua pendapat mengenai pembelajaran menurut para ahli dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu interaksi aktif antara guru yang memberikan bahan pelajaran dengan siswa sebagai objeknya. Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang di dalamnya terdapat sistem rancangan pembelajaran hingga menimbulkan sebuah

interaksi antara pemateri (guru) dengan penerima materi (murid/siswa). Adapun beberapa rancangan proses kegiatan pembelajaran yang harus diterapkan adalah dengan melakukan pendekatan pembelajaran, strategi pembelajaran serta metode pembelajaran.

Pembelajaran dianggap sebagai perolehan maklumat dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan. Proses pembelajaran berlaku sepanjang hayat bermula sabaik sahaja dilahirkan. Pembelajaran bukan sekedar merangkum penguasaan, pengetahuan, dan kemahiran, tetapi perkembangan emosi, sikap, nilai estetika dan kesenian serta ciri dapat juga dipengaruhi oleh pembelajaran (Ahmad Johari Sihes, 2015). Pembelajaran membawa perubahan pada diri seseorang, perubahan ke arah yang lebih baik ataupun keburukan. Walaupun demikian, perubahan yang disebabkan oleh kematangan seperti berjalan, makan, penyakit dan kelaparan tidak dianggap sebagai pembelajaran. Dari penjelasan mengenai pembelajaran, penulis menyimpulkan bahwasannya pembelajaran merupakan segala perubahan tingkah laku yang kekal akibat dari perubahan dalam diri dan pengalaman, tetapi bukan semata-mata disebabkan oleh pertumbuhan atau kematangan. Prinsip pembelajaran adalah suatu garis panduan mengenai bagaimana pembelajaran berlaku dan faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran. Dengan itu guru boleh merancang dengan lebih sempurna untuk melaksanakan pengajarannya supaya lebih berkesan (Ahmad Johari Sihes, 2015).

Tujuan pembelajaran adalah kemampuan (kompetensi) atau keterampilan yang diharapkan dapat dimiliki oleh siswa setelah mereka melakukan proses pembelajaran tertentu. Rumusan tujuan pembelajaran harus mengandung unsur ABCD, yaitu *Audience* (siapa yang harus memiliki kemampuan), *Behaviour* (perilaku yang bagaimana yang diharapkan dapat dimiliki), *Condition* (dalam kondisi dan situasi yang bagaimana subjek dapat menunjukkan kemampuan sebagai hasil belajar yang telah diperolehnya), dan *Degree* (kualitas atau kuantitas tingkah laku yang diharapkan dicapai sebagai batas minimal).

Upaya peningkatan kualitas pembelajaran memerlukan pertimbangan perubahan proses pembelajaran yang ditandai dengan pergeseran model pembelajaran yang

berpusat pada guru ke model yang berpusat pada siswa, dari kerja yang terisolasi ke kerja kolaboratif, dari satu transfer informasi ke pertukaran informasi, dan dari pembelajaran pasif. Untuk pembelajaran aktif dan partisipatif, dari berpikir faktual ke berpikir kritis, dari reaktif ke reaktif, dari situasi buatan ke situasi dunia nyata, dari media tunggal ke multimedia. Oleh karena itu, pembelajaran harus memiliki potensi untuk menumbuhkan suasana belajar yang mandiri.

Dalam konteks ini, pembelajaran perlu menarik perhatian siswa dan memanfaatkan momentum kemajuan teknologi sedapat mungkin, terutama dengan mengoptimalkan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Singkatnya, belajar adalah suatu proses kegiatan belajar, yang melibatkan guru, siswa, 8 tujuan, bahan, metode, media, evaluasi pendidikan dan sumber belajar dan komponen lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam suatu lingkaran belajar. Dalam penelitian ini, proses pembelajaran menggunakan media *online (e-learning)* untuk menyampaikan materi sekaligus melatih siswa untuk mencari referensi pembelajaran *online* secara lebih luas dan mandiri.

2.2. Model Pembelajaran

2.2.1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) diartikan sebagai pola dari sesuatu yang akan dihasilkan atau dibuat. Model dapat dikatakan sebagai kerangka konseptual yang dijadikan sebagai fondasi ketika melaksanakan suatu kegiatan (Syarifuddin, 2019). Selanjutnya Indrawati (2011), mengungkapkan bahwa suatu rencana dan susunan yang digunakan sebagai pondasi dalam merancang pembelajaran di kelas disebut dengan model pembelajaran. Prosedur yang digunakan sebagai pedoman agar tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal diantaranya yaitu seperti strategi, teknik, metode, media dan lain-lain (Affandi dkk, 2013).

Model pembelajaran akan merujuk pada pendekatan pembelajaran yang digunakan yaitu tujuan pembelajaran, tahapan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas. Model pembelajaran dapat dijadikan pola

pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya (Rusman, 2012). Dari uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran adalah seluruh susunan penyajian materi pembelajaran yang meliputi segala aspek baik sesudah ataupun sebelum melakukan pembelajaran yang akan dilakukan oleh guru serta fasilitas-fasilitas yang berkaitan untuk menunjang proses pembelajaran baik secara langsung ataupun tidak langsung agar pembelajaran tersusun secara sistematis dan dapat berjalan secara efektif dan efisien. Oleh sebab itu, model pembelajaran dijadikan sebagai acuan atau pedoman untuk membuat, merancang atau melaksanakan sesuatu kegiatan agar hasilnya sesuai dengan yang diharapkan.

2.2.2. Ciri-Ciri Model Pembelajaran

Sebuah pembelajaran perlu perencanaan pembelajaran dari beberapa teori untuk menyusunnya agar rencana pembelajaran yang disusun benar-benar dapat memenuhi harapan dan tujuan pembelajaran (Amiruddin, 2016). Sehingga diperlukan sebuah model pembelajaran yang dapat dijadikan acuan atau pedoman dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran adalah salah satu bagian yang paling berperan dalam suatu pembelajaran. Berangkat dari prinsip-prinsip dan teori belajar, model pembelajaran disajikan sedemikian rupa sehingga memiliki ciri-ciri khusus yang tidak terdapat pada strategi, metode atau prosedur pembelajaran. Menurut Rusman (2012), ciri-ciri model pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu. Misalnya model penelitian kelompok disusun oleh Herbert Thelen dan berdasarkan teori John Dewey. Model ini dirancang untuk melatih partisipasi dalam kelompok secara demokratis.
- b. Mempunyai misi dan tujuan pendidikan tertentu. Misalnya model berpikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berpikir induktif.
- c. Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas. Misalnya model *synectic* dirancang untuk memperbaiki kreativitas dalam pelajaran mengarang.
- d. Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan: (a) urutan langkah-langkah pembelajaran (*syntax*); (b) adanya prinsip-prinsip reaksi; (c) sistem

- sosial; dan (d) sistem pendukung. Keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis bila guru akan melaksanakan suatu model pembelajaran.
- e. Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran. Dampak tersebut meliputi: (1) dampak pembelajaran, yaitu hasil belajar yang dapat diukur; (2) dampak pengiring, yaitu hasil belajar jangka panjang.
 - f. Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan rencana pembelajaran yang paling penting. Dalam suatu model pembelajaran di dalamnya terkandung strategi, metode, dan teknik dalam pembelajaran. Ketika kita menggunakan suatu model pembelajaran, secara otomatis kita mengetahui strategi, metode, dan teknik yang akan digunakan dalam pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa strategi, metode, teknik yang digunakan dalam pembelajaran bergantung pada model pembelajaran yang digunakan.

2.3. Blended Learning

2.3.1. Sejarah dan Pengertian *Blended Learning*

Teknologi digital juga mulai diperkenalkan ke bidang pelatihan sektor swasta, di mana Friesen menemukan istilah *blended learning* digunakan sejak 1999. Teknologi baru memiliki potensi tidak hanya untuk menjembatani ruang, tetapi juga untuk menjembatani waktu (melalui perekaman), dan untuk pembelajaran individual yaitu dengan memberikan siswa kontrol atas jalan mereka melalui materi, dan atas kecepatan belajar (Friesen, 2012). Definisi Friesen menemukan bahwa, pada masa-masa awal *blended learning*, istilah tersebut dapat berarti bahwa hampir semua kombinasi teknologi, pedagogi, dan bahkan tugas pekerjaan. Definisi mungkin mencakup teknologi instruksional apa pun, atau membatasi diri pada teknologi berbasis web; mereka mungkin tidak menyebutkan teknologi secara spesifik, tetapi berfokus pada memadukan pendekatan teoretis yang berbeda.

Secara etimologi, istilah *blended learning* berasal dari bahasa Inggris yang terdiri dari dua suku kata yaitu *blended* dan *learning*. Kata *blended* artinya campuran atau kombinasi yang baik untuk meningkatkan kualitas. Sedangkan *learning* secara umum yaitu belajar atau pembelajaran. Dengan demikian, *blended learning* memiliki makna pola pembelajaran yang mengandung unsur campuran atau penggabungan antara satu pola dengan pola pembelajaran yang lain yakni pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka dan secara daring. Dari beberapa istilah *blended learning* memiliki arti yang sama yaitu percampuran, perpaduan atau kombinasi pembelajaran. Model pembelajaran *blended learning* dilakukan dengan kehadiran pengajar dan dengan komunikasi elektronik. Kehadiran pengajar dapat dilakukan bergantian antara fisik dan virtual. Beberapa pertemuan kelas dilakukan dengan pertemuan fisik (dalam ruang kelas tradisional yaitu tatap muka langsung) dan pertemuan lainnya dilakukan secara maya (Wasis Dwiyo, 2018).

Husamah menyatakan bahwa *blended learning* menggabungkan ciri-ciri terbaik dari pembelajaran tatap muka di kelas dan pembelajaran *online* untuk meningkatkan pembelajaran yang mandiri dan aktif oleh siswa dan mengurangi waktu tatap muka di kelas (Husamah, 2014). Adapun bentuk lain dari *blended learning* adalah pertemuan virtual antara pendidik dan peserta didik, yang mana keduanya berada pada lokasi yang berbeda, namun saling memberi timbal balik, bertanya dan menjawab. *Blended learning* adalah sebuah kemudahan pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pengajaran, dan gaya pembelajaran, memperkenalkan berbagai pilihan media dialog antara fasilitator dengan orang yang mendapatkan pengajaran. *Blended learning* juga merupakan kombinasi pengajaran langsung (*face to face*) dan pembelajaran *online*, tapi lebih daripada itu sebagai elemen dari implementasi sosial.

2.3.2. Model-model Pembelajaran *Blended Learning*

Model-model pembelajaran *blended learning* Menurut Elsa (2018) dapat dibedakan menjadi empat model sebagai berikut:

1. Rotasi

Model rotasi adalah model yang memungkinkan siswa melakukan perputaran antara pembelajaran konvensional dengan pembelajaran *online*. Model rotasi terbagi menjadi empat jenis, yaitu:

a) Rotasi Kelas

Model rotasi kelas adalah model pembelajaran dengan melakukan perputaran atau rotasi kegiatan di dalam kelas, contohnya dalam kegiatan belajar tradisional siswa menerima penjelasan dari guru kemudian mengerjakan soal dalam diskusi kelompok. Namun dalam kegiatan pembelajaran dengan rotasi kelas, siswa terlebih dahulu melakukan diskusi kelompok kemudian menerima penjelasan dari guru. Kegiatan pembelajaran tentunya dikolaborasikan dengan pembelajaran *online*.

b) Rotasi Laboratorium

Rotasi laboratorium adalah model pembelajaran dimana siswa melakukan perputaran antara belajar di ruang kelas dengan lokasi lain di sekolah. Lokasi lain yang dimaksud adalah laboratorium yang menjadi tempat untuk mengakses pembelajaran *online*.

c) *Flipped Classroom*

Model *flipped classroom* adalah model pembelajaran dimana siswa melakukan perputaran antara pertemuan tatap muka di ruang kelas dengan pembelajaran *online* di luar kelas. Model tersebut membalik antara kegiatan siswa di sekolah dengan di rumah. Siswa dapat menentukan sendiri kapan dan dimana ia ingin mengakses materi pembelajaran untuk pertemuan tatap muka di kelas.

d) Rotasi Individual

Model rotasi individual adalah model pembelajaran yang memberikan beberapa kursus untuk siswa, namun siswa bebas menentukan rotasi sendiri sesuai kebutuhan mereka. Rotasi yang dimaksud adalah ketiga rotasi yang telah dibahas sebelumnya, yaitu rotasi kelas, laboratorium dan *flipped classroom*.

2. *Flex Model*

Flex model adalah bentuk pembelajaran berkonten *online* melalui internet dan guru sebagai pendamping di ruang kelas. Siswa dapat belajar secara fleksibel melalui kelompok kecil, proyek kelompok, ataupun belajar mandiri melalui pembelajaran *online*.

3. *A La Carte*

Model *A La Carte* adalah model pembelajaran siswa dengan mengikuti kursus *online* sebagai tambahan untuk kelas tradisional yang mereka ikuti, segala aktivitas kursus diselenggarakan sepenuhnya secara *online* oleh guru yang sama.

4. *Enrichehed- Virtual Model*

Enrichehed-Virtual model adalah bentuk pembelajaran dengan membagi waktu siswa antara pembelajaran di kelas dengan pembelajaran. Model ini tidak menitik beratkan pembelajaran di kelas sebab sebagian besar pembelajaran berbasis *online*.

2.3.3. Media Pembelajaran Jarak Jauh

Pembelajaran dapat terlaksana dengan baik apabila komponen-komponen pembelajaran dapat menggunakan media pembelajaran jarak jauh dengan efektif dan tepat. Pada dasarnya pembelajaran jarak jauh tidak dapat terlaksana tanpa adanya teknologi informasi dan komunikasi beserta jaringan internet yang lancar dan memadai. Berikut dipaparkan media pembelajaran *blended learning* yang dapat digunakan dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh menurut (Maulidina, 2020).

Adapun aplikasi yang digunakan pada penelitian ini meliputi:

1. *Google Form*

Adapun fungsi *google form* untuk dunia pendidikan antara lain untuk memberikan tugas latihan/ulangan *online* melalui laman *website*, mengumpulkan pendapat orang, mengumpulkan berbagai data siswa dan guru, membuat formulir pendaftaran *online* di sekolah, membagi kuisioner kepada orang-orang secara

online. Pada penelitian ini *google form* digunakan sebagai media memberi soal pada siswa.

2. *YouTube*

YouTube merupakan situs berbasis visual yang dapat digunakan untuk menonton, meng-*upload*, mengunduh (*download*), dan berbagai video gratis di dalam *YouTube*. *YouTube* merupakan salah satu media yang memiliki potensi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran jarak jauh karena dapat dimanfaatkan oleh dosen, guru, mahasiswa, maupun siswa dalam menemukan media pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran. Adapun contoh media pembelajaran yang terdapat di dalam *YouTube* dapat berupa video pembelajaran yang interaktif dan menarik.

Guru maupun siswa dapat menjadikan video pembelajaran yang terdapat di *YouTube* untuk dijadikan *referensi* dalam membuat video yang menarik, selain itu guru dan siswa juga dapat mengembangkan video yang sudah ada disesuaikan dengan kondisi lingkungan sekolah, karakteristik siswa, maupun materi yang akan diajarkan. Selain beberapa keunggulan mengenai situs *YouTube* yang sudah dipaparkan di atas, situs ini juga memiliki kekurangan seperti masih terdapat video yang tidak layak untuk ditonton, sehingga perlu adanya pengawasan kepada siswa dalam mengakses situs *YouTube*.

3. Media Sosial *WhatsApp*

WhatsApp merupakan salah satu media sosial yang efektif sehingga banyak digunakan oleh masyarakat di Indonesia. Pada mulanya *WhatsApp* digunakan sebagai media komunikasi untuk berbagi pesan (*chatting*), berbagi *story*, panggilan suara dan video. Akan tetapi, setelah adanya pandemi *covid-19*, media sosial *WhatsApp* dimanfaatkan untuk melakukan pembelajaran jarak jauh dengan pembuatan *WhatsApp Group*, berbagi dokumen (*word*, *excel*, maupun PPT) di dalam grup, melakukan diskusi, berbagi video pembelajaran, *link* pembelajaran, dan juga gambar.

Pelaksanaan pembelajaran *blended learning* dapat memanfaatkan berbagai macam media penunjang pembelajaran, pemilihan media dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan keadaan di lokasi masing-masing. Pada dasarnya pembelajaran

yang dilakukan secara mandiri, menggunakan berbagai macam sumber belajar berbasis Teknologi, Informasi, dan Komunikasi (TIK), interaksi antara guru dengan siswa menggunakan berbagai macam sarana seperti *email*, *chatting*, *audio* maupaun *video conference*, dan lain sebagainya.

2.3.4. Komponen *Blended Learning*

Mengacu pada pengertian *blended learning* bahwa pembelajaran ini merupakan gabungan antara pembelajaran konvensional dengan pembelajaran secara *e-learning*, maka komponen dalam *blended learning* menurut Husamah 2014 ada empat diantaranya *face-to-face learning*, *e-learning offline*, *e-learning online*, dan *mobile learning*. Adapun penjelasan selengkapnya sebagai berikut:

1. *Face to face learning*

Pembelajaran merupakan seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar peserta didik dengan mempertimbangkan kejadian-kejadian eksternal yang berperan dalam rangkaian kejadian internal yang berlangsung pada peserta didik (Winkel, 1991). Pembelajaran formal pada umumnya dilakukan di sekolah, berlangsung melalui model pembelajaran secara tatap muka (*face-to-face*). Menurut (Husamah, 2014), pembelajaran tatap muka adalah kegiatan pembelajaran yang berupa proses interaksi langsung antara peserta didik dan pendidik. Pembelajaran ini berlangsung secara tatap muka antara guru dan siswa dalam suatu lokasi yang ditentukan secara umum berada di ruang kelas.

Pada umumnya, pembelajaran tatap muka ini berlangsung dengan menggunakan metode ceramah, diskusi, serta penugasan. Siswa berkewajiban untuk menerima materi yang guru sampaikan dalam kelas dan dapat merangkumnya sehingga menerima maksud dari materi yang guru sampaikan. Model pembelajaran ini juga mempunyai kelebihan dan kekurangan diantaranya menurut (Husamah, 2014):

a. Kelebihan

- 1) Disiplin formal yang diterapkan pada pembelajaran tatap muka dapat membentuk disiplin mental. Menurut Sprintall bahwa peran dari sekolah adalah untuk membuat peserta didiknya bersikap disiplin. Dengan

terbentuknya pribadi yang disiplin, maka hal ini akan menjadi bekal hidupnya di masa depan (Husamah, 2014).

- 2) Memudahkan pemberian penguatan (*reinforcement*) dengan segera.
- 3) Memudahkan proses penilaian oleh pengajar, karena pengajar dapat mengamati secara langsung perubahan yang terjadi pada peserta didiknya, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor.
- 4) Menjadi wahana belajar berinteraksi terhadap peserta didik, baik dengan sesama teman, kakak kelas, adik kelas, pengajar, dan tenaga kependidikan yang ada di sekolah, sehingga diharapkan nantinya dapat menjadi pribadi yang berjiwa sosial.

b. Kekurangan

- 1) Membuat kekakuan dalam pembelajaran, karena anak dipaksa untuk belajar dengan cara pengajar.
- 2) Pembelajaran tatap muka yang dilakukan secara klasikal seringkali tidak dapat mengakomodasi gaya belajar peserta didik yang bervariasi.
- 3) Pembelajaran yang monoton membuat semakin menurunnya inisiatif dan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran.

2. *E-learning Offline*

Pembelajaran *e-learning offline* menurut Artawan dalam (Husamah, 2014), merupakan salah satu bentuk pembelajaran elektronik (*e-learning*) yang pelaksanaannya tidak menggunakan jaringan intranet atau internet. Pembelajaran *e-learning offline* dapat dilakukan melalui pembelajaran berbasis komputer. Media *e-learning* yang bersifat *offline* dapat diwujudkan dalam bentuk CD atau DVD. Pembelajaran berbasis *e-learning offline* dalam pelaksanaannya tidak menggunakan jaringan penghubung atau LAN (*Local Area Network*). Biasanya, sistem ini hanya menggunakan komputer sebagai alat bantu belajar.

3. *E-learning Online*

E-learning adalah sistem pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik sebagai alat untuk membantu kegiatan pembelajaran (Daryanto 2015: 162).

Sebagian besar berasumsi bahwa elektronik yang dimaksud disini lebih diarahkan kepada penggunaan teknologi komputer dan internet, jika salah satu tidak mendukung maka kegiatan pembelajaran *online* ini akan mengalami hambatan.

Internet bisa dilakukan secara terprogram seperti penggunaan *e-learning*. Pada program ini guru menyiapkan akun dan membuat kelas di program tersebut serta memasukan akun siswanya ke dalam kelas yang telah digunakan. Program ini dapat berjalan jika semua komponen pendukungnya lengkap dan tidak ada kendala. Jika salah satunya tidak sesuai, maka akan susah melakukan pembelajaran secara *online* ini.

4. *Mobile learning*

Mobile learning atau *m-learning* didefinisikan oleh Clark Quinn adalah penggunaan perangkat keras yang bergerak, seperti PDA, Laptop, *Smartphone*, *MP3 player*, dan lain-lain. Meskipun *m-learning* ini terkait dengan *e-learning* dan pendidikan jarak jauh, namun berbeda fokusnya pada pembelajaran seluruh konteks dan pembelajaran dengan menggunakan perangkat *mobile* (Husamah, 2014).

M-learning juga merupakan pembelajaran yang unik karena pembelajaran dapat mengakses materi pembelajaran, arahan dan aplikasi yang berkaitan dengan pembelajaran kapanpun dan dimanapun. Salah satu aplikasi yang bisa diakses seperti *edmodo* atau *quipper school*, aplikasi tersebut bersifat *edutainment* (*education* dan *entertainment*) dan unik. Dalam pembelajarannya dapat berlangsung secara menyenangkan, sehingga siswa tidak mudah bosan dalam melangsungkan pembelajaran karena bisa dilakukan kapanpun dan dimanapun sesuai hati masing-masing siswa.

2.3.5. Implementasi Pembelajaran *Blended Learning*

Sistem *blended learning* menurut Xin (Sutopo, 2012) dirancang untuk mengintegrasikan pembelajaran dalam jaringan dengan pembelajaran tatap muka dalam mengikuti sumber belajar maupun metode dengan tujuan meningkatkan kesempatan belajar peserta didik. *Blended learning* mampu memberikan berbagai

alternatif dalam pembelajaran baik dalam memilih metode, sumber, media, evaluasi maupun bahan ajar yang dibutuhkan oleh peserta didik.

Proses pembelajarannya lebih mendorong siswa pada digitalisasi dan pemanfaatan teknologi. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Edwards, Williams dan Roderick menunjukkan bahwa penggunaan berbagai media (multimedia) dalam proses belajar menunjukkan hasil belajar yang signifikan lebih baik dibandingkan proses belajar yang hanya menggunakan media tradisional seperti buku teks (Munir, 2015). Peran yang dilakukan oleh guru dalam melakukan perencanaan pembelajaran adalah dengan membuat perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran merupakan beberapa persiapan yang disusun oleh guru agar pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran dapat dilakukan secara sistematis dan memperoleh hasil seperti yang diharapkan (Hilayati, 2013). Oleh sebab itu, guru harus menyiapkan perencanaan pembelajaran *blended learning* dengan memadukan proses pembelajaran *online* yang memanfaatkan berbagai media *online* dengan pembelajaran tatap muka yang disesuaikan dengan keadaan saat ini. Husamah, (2014) menyebutkan ada enam tahapan dalam merancang pembelajaran *blended learning* agar hasilnya optimal.

Adapun tahapan yang dapat dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Menetapkan macam dan materi bahan ajar.

Dalam tahapan ini perlu dipersiapkan bahan ajar yang memenuhi syarat Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Karena pada model pembelajaran *blended learning*, bahan ajar sebaiknya dirancang agar dapat dipelajari sendiri oleh siswa, dapat dipelajari dengan cara berinteraksi melalui tatap muka dan dapat dipelajari dengan cara berinteraksi melalui pembelajaran *online*.

2. Menetapkan rancangan *blended learning* yang digunakan.

Dalam tahapan ini rancangan pembelajaran harus dapat memuat komponen pembelajaran daring atau PJJ dan pembelajaran tatap muka. Oleh sebab itu, perlu disusun rencana pelaksanaan pembelajaran yang berbasis pada model pembelajaran *blended learning*.

3. Tetapkan format pembelajaran *online*.

Pada tahapan ini perlu diidentifikasi media *online* apa yang akan digunakan pada pembelajaran daring.

4. Lakukan uji coba terhadap rancangan yang dibuat.
Hal ini perlu dilakukan agar dapat diketahui apakah rancangan dari suatu pembelajaran yang dibuat dapat terlaksana dengan mudah atau sebaliknya.
5. Menyelenggarakan *blended learning* dengan baik.
6. Menyiapkan kriteria untuk melakukan evaluasi pelaksanaan *blended learning*.

a. Tahapan Perencanaan dalam *Blended Learning*

Menurut (Hendarita, 2018) terdapat tiga tahapan dasar dalam model *blended learning* yang mengacu pada pembelajaran berbasis ICT (*Information Communication Technology*), yaitu sebagai berikut:

1. *Seeking of information*

Mencakup pencarian informasi dari berbagai sumber informasi yang tersedia secara *online* maupun *offline* dengan berdasarkan pada kebutuhan belajar. Guru atau fasilitator berperan memberi masukan bagi siswa untuk mencari informasi yang efektif dan efisien.

2. *Acquisition of information*

Siswa secara individu atau kelompok berupaya untuk menemukan, memahami serta mengkonfigurasikannya dengan ide atau gagasan yang telah ada dalam pikiran siswa sebelumnya. Kemudian siswa menginterpretasikan informasi atau pengetahuan dari berbagai sumber yang tersedia, sampai mereka mampu mengkomunikasikannya kembali dan menginterpretasikan ide dan hasil interpretasinya menggunakan fasilitas *online* atau *offline*.

3. *Synthesizing of knowledge*

Pada tahap ini siswa mengkonstruksi/merekonstruksi pengetahuan melalui proses asimilasi dan akomodasi bertolak dari hasil analisis, diskusi dan perumusan kesimpulan dari informasi yang diperoleh kembali dan menginterpretasikan ide-ide dan hasil interpretasinya menggunakan fasilitas *online* atau *offline*. Tahapan dalam *blended learning* ini pada umumnya merupakan langkah-langkah pembelajaran yang biasa dilakukan oleh guru pada proses pembelajaran. Tahapan ini dapat dilakukan secara daring ataupun

tatap muka dengan menyesuaikan kebutuhan dari proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Selain itu, tahapan ini juga dapat disederhanakan mengingat kondisi saat ini lebih banyak mengurangi jam pembelajaran khususnya pada pembelajaran tatap muka.

Tabel 2.1 *Sintak Seeking Of Information*

Sintak Seeking Of Information	
Aktivitas Pembelajaran	
Tatap muka	Daring
Tatap muka: Siswa mendengarkan penjelasan dari guru terkait materi yang akan dipelajari dan mencoba menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru terkait materi	Mandiri: Siswa secara mandiri mencari materi yang relevan tentang topik yang dibahas melalui sumber belajar daring atau tatap muka
Pengalaman Belajar	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mendorong kreatifitas siswa mencari sumber belajar yang sesuai topik 2. Mendorong proses berpikir kritis siswa 3. Mengembangkan kemampuan siswa untuk menghubungkan topik yang akan dibahas dengan kehidupan sehari-hari. 4. Menumbuhkan rasa percaya diri pada siswa 	
Kompetensi Abad 21	
<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Critical thinking</i>: berpikir kritis untuk dapat menggali jawaban terhadap pertanyaan dari guru 2. <i>Creative</i>: kreatif untuk mencari jawaban dengan melakukan browsing sumber-sumber informasi secara luas. 3. <i>Communication</i> : berlatih percaya diri untuk berkomunikasi dengan guru atau sesama siswa 	
Pendekatan Saintifik	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengamati 2. Mengasosiasi 3. Mendiskusikan 4. Mengkomunikasikan 	

Sumber (Hendarita, 2018)

Tabel 2.2 *Sintak Acquisition Of Information*

Sintak Acquisition Of Information	
Aktifitas Pembelajaran	
<i>Offline</i>	<i>Online</i>
Presentasi kelompok: Siswa mendiskusikan hasil belajar mandiri secara berkelompok 2-4 orang. Kemudian menginterpretasi dan mengelaborasi informasi secara berkelompok	Diskusi <i>Online</i> : Siswa mendiskusikan materi secara <i>online</i> pada forum diskusi <i>online</i> . Guru dan siswa lain dapat saling menanggapi tanggapan yang masuk.
Pengalaman Belajar	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mendorong proses berpikir kritis siswa 2. Membangun kemampuan komunikasi siswa 3. Membangun kemampuan kerja sama antar sesama siswa 4. Membangun kreativitas siswa dalam menyusun presentasi 5. Menumbuhkan kemampuan siswa untuk dapat menentukan keputusan 6. Menumbuhkan rasa percaya diri siswa untuk tampil menyampaikan hasil kerja kelompok 	
Kompetensi Abad 21	
<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Critical thinking</i> 2. <i>Collaboration</i> 3. <i>Creative</i> 4. <i>Communication</i> 	
Pendekatan Sainifik	
<ol style="list-style-type: none"> 1 Mengamati 2 Mengasosiasi 3 Mencoba 4 Mendiskusikan 5 Mengkomunikasikan 	

Sumber (Hendarita, 2018)

Tabel 2.3 *Sintak Synthesizing Knowledge*

Sintak Synthesizing Knowledge	
Aktifitas Pembelajaran	
<i>Offline</i>	<i>Online</i>
Presentasi kelompok: Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok ke depan kelas	Unggah tugas: Siswa mengunggah tugas atau rangkuman materi ke forum <i>online</i> atau media <i>online</i> lainnya
Pengalaman Belajar	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mendorong kreatifitas siswa mencari sumber belajar yang sesuai topik 2. Mendorong proses berpikir kritis siswa 3. Mengembangkan kemampuan siswa untuk menghubungkan topik yang akan dibahas dengan kehidupan sehari-hari. 4. Menumbuhkan rasa percaya diri pada siswa 	
Kompetensi Abad 21	
<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Critical thinking</i>: berpikir kritis untuk dapat menggali jawaban terhadap pertanyaan dari guru 2. <i>Creative</i>: kreatif untuk mencari jawaban dengan melakukan browsing sumber-sumber informasi secara luas. 3. <i>Communication</i>: berlatih percaya diri untuk berkomunikasi dengan guru atau sesama siswa 	
Pendekatan Saintifik	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengamati 2. Mengasosiasi 3. Mendiskusikan 4. Mengkomunikasikan 	

Sumber (Hendarita, 2018)

b. Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran adalah proses yang diatur sedemikian rupa menurut langkah-langkah tertentu agar pelaksanaan mencapai hasil yang diharapkan. Menurut Syaiful Bahri dan Aswan Zain, “pelaksanaan pembelajaran adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif, nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dan siswa”. Interaksi yang bernilai edukatif dikarenakan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pelaksanaan pembelajaran dimulai. Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru melakukan beberapa tahap pelaksanaan pembelajaran

antara lain: 1) Membuka Pelajaran Membuka, yakni kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang memungkinkan siswa siap secara mental untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Pada kegiatan ini guru harus memperhatikan dan memenuhi kebutuhan siswa serta menunjukkan adanya kepedulian yang besar terhadap keberadaan siswa. Dalam membuka pelajaran, guru biasanya membuka dengan salam dan presensi siswa, dan menanyakan tentang materi sebelumnya. 2) Menutup Pembelajaran Kegiatan, yakni kegiatan yang dilakukan guru untuk mengahiri kegiatan inti pembelajaran. Dalam kegiatan ini guru melakukan evaluasi terhadap materi yang telah disampaikan. Tujuan kegiatan menutup pelajaran adalah sebagai berikut: a) Mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pembelajaran. b) Mengetahui tingkat keberhasilan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. c) Membuat rantai kompetensi antara materi saat ini dengan materi yang akan datang.

c. Hasil / Evaluasi

Hasil atau evaluasi dari sebuah proses pembelajaran menurut Muhammmad Surya merupakan perubahan perilaku individu. Individu akan memperoleh perilaku baru, menetap, fungsional, positif, didasari dan lain sebagainya. Perubahan perilaku sebagai hasil pembelajaran adalah perilaku secara keseluruhan yang mencakup aspek kognitif, afektif, konatif dan motorik. Perubahan perilaku sebagai hasil pembelajaran perubahan perilaku secara keseluruhan, bukan hanya salah satu aspek saja (Muhammad Surya, 2004).

2.3.6. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran *Blended learning*

Pembelajaan *blended learning* merupakan salah satu inovasi terbaru dalam melakukan pembelajaran di era perkembangan Teknologi, Informasi dan Komunikasi (TIK) yang semakin canggih. Pembelajaran jarak jauh pada dasarnya memiliki kelebihan dan kekurangan dalam pelaksanaannya. Pembelajaran *belended learning* memiliki kelemahan, seperti pemanfaatan media yang diperlukan begitu kompleks, sehingga terkadang dalam penerapannya sangat sulit diaplikasikan apabila sarana dalam proses belajar maupun mengajar tidak didukung. Apabila medianya beraneka ragam, maka akan berdampak pula pada lembaga pendidikan

non formal yang tidak memiliki penguasaan teknologi canggih/teknologi yang diharapkan (Senpai, G. T. A. 2014).

Sedangkan kelebihan pembelajaran menggunakan *blended learning* sebagai berikut:

1. Belajar Mandiri. Peserta didik dapat dengan mudah belajar secara leluasa untuk mengembangkan imajinasinya secara luas. Dengan kata lain, peserta didik diberikan kesempatan untuk mengembangkan materi secara mandiri. Sehingga warga di lingkungan belajar memiliki pengalaman dan pembiasaan terkait materi yang dialami.
2. Pemanfaatam majunya teknologi informasi. Dengan majunya teknologi informasi, manusia modern dituntut untuk berkembang. *Blended learning* dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk menguasai teknologi agar tetap mampu mengakses informasi secara baik dan akurat.
3. Mengatasi permasalahan belajar terkait jarak dan waktu. *Blended learning* mampu mengatasi permasalahan ini, dengan pesatnya teknologi informasi memudahkan pembelajaran jarak jauh. Selain itu pada waktu tertentu, proses pembelajaran memungkinkan untuk tidak bertatap muka. Pembelajaran dapat menggunakan teknologi seperti internet.
4. Proses komunikasi secara kontinyu. Maraknya kasus maupun isu-isu negatif tentang perbuatan kurang terpuji yang dilakukan oknum-oknum tidak bertanggung jawab dari pihak sekolah, *blended learning* dapat dijadikan solusi yang jelas dalam persoalan ini.

2.3.7. Hambatan *Blended Learning*

Pembelajaran jarak jauh memiliki hambatan-hambatan dalam pelaksanaannya. Adapun hambatan-hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh sebagai berikut:

1. Kurang tersedianya sarana, prasarana serta sumber daya manusia yang terlibat dalam pembelajaran *blended learning* (guru, siswa, maupun teknisi).
2. Kurang adanya dukungan dari masyarakat maupun pihak-pihak yang berkepentingan.

3. Guru kesulitan dalam memilih media pembelajaran yang efektif dan interaktif sesuai dengan kebutuhan, minat, maupun karakteristik siswa.
4. Pembelajaran dirasa kurang efektif karena tidak adanya pengawasan secara langsung oleh guru dalam menilai setiap sikap maupun keterampilan siswa selama pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan paparan di atas, dapat diketahui bahwa pembelajaran jarak jauh memiliki beberapa hambatan. Sehingga dalam pelaksanaannya harus memperhatikan kesiapan sarana dan prasarana, seperti *gadget* (komputer, laptop atau *handphone*), kuota internet, jaringan internet, media pembelajaran yang sesuai maupun kesiapan guru, siswa dan orang tua siswa dalam mendukung pelaksanaan pembelajaran.

2.3.8. Indikator *Blended Learning*

Hendarita (2018) mengatakan terdapat lima kunci utama dalam proses pembelajaran *blended learning* dengan menerapkan teori pembelajaran Keller, Gagne, Bloom, Merrill, Clark dan Gery yaitu:

1. *Live event*, pembelajaran langsung atau tatap muka secara sinkronous dalam waktu dan tempat yang sama atau waktu yang sama namun tempat berbeda.
2. *Self-paced learning*, yaitu mengkombinasikan dengan pembelajaran mandiri, sehingga siswa belajar kapan saja dan dimana saja secara *online*.
3. *Collaboration*, mengkombinasikan kolaborasi antara siswa dengan guru maupun siswa dengan siswa.
4. *Assessment*, guru mampu meramu kombinasi jenis *assessment online* dan *offline*
5. *Performance Support Materials*, bahan ajar disiapkan dalam bentuk digital dan dapat diakses siswa secara *online* maupun *offline*.

Pendapat yang sama terdapat pada penelitian yang dilakukan oleh Akkoyunlu dan Soylu pada tahun 2008 yang berjudul, “*Development of a Scale On Learners’ Views On Blended Learning and Its Implementation Process*”, bahwa terdapat enam indikator utama dalam pelaksanaan *blended learning* yaitu dalam *live event* (pembelajaran tatap muka), *self paced learning* (pembelajaran mandiri

dengan dengan media *online* dan *offline*), *performance support materials*, *collaboration*, *assesment* dan penilaian umum.

Adapun indikator dari model pembelajaran *blended learning* pada penelitian ini diambil dari penelitian yang relevan dan kajian teori yang sudah dipaparkan pada sub-sub bab sebelumnya. Sehingga peneliti dapat merangkum teori-teori yang berasal dari berbagai sumber untuk mendukung indikator dari model pembelajaran *blended learning* pada penelitian ini. Berikut indikator dari model pembelajaran *blended learning* pada penelitian ini:

1. Perencanaan pembelajaran *blended learning*
2. Pembelajaran daring
3. Pembelajaran tatap muka
4. Penilaian pembelajaran *blended learning*

2.4. Kajian tentang Ilmu Pengetahuan Sosial

2.4.1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Menurut Trianto (2010) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu sosial: sosiologi, sejarah, geografi, politik, antropologi, filsafat, dan psikologi sosial. Pendapat tersebut di perkuat oleh Ahmad Susanto (2014) yang menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora, yaitu sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya.

Ilmu pengetahuan sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial di atas. Hidayati (2002), menyatakan bahwa IPS bagi pendidikan dasar dan menengah merupakan hasil perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti: geografi, ekonomi, ilmu politik, ilmu hukum, sejarah, antropologi, sosiologi, dan sebagainya. Dari beberapa pendapat di atas, terdapat kesamaan ciri mata pelajaran sehingga disatukan dalam satu bidang studi yaitu ilmu pengetahuan sosial. Hal itu diperkuat dalam Pasal 37 Undang-Undang RI No 20 tahun 2003, yang menegaskan bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib

memuat Ilmu Pengetahuan Sosial, antara lain: ilmu bumi, sejarah, ekonomi, kesehatan, dan sebagainya. Sistem ini dimaksudkan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis peserta didik terhadap kondisi sosial masyarakat.

Sejalan dengan pendapat di atas, Hidayati (2002) memberikan pendapat bahwa IPS merupakan hasil kombinasi atau hasil perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti: geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, politik, dan sebagainya. Dapat dikatakan IPS adalah gabungan dari beberapa mata pelajaran tertentu yang diajarkan secara terpadu. Hal ini sesuai dengan kurikulum sekolah tahun 1975 Max Helly Waney (1989) yang menyatakan bahwa IPS adalah *study* paduan dari sejumlah mata pelajaran sosial.

Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan gabungan dari sejumlah mata pelajaran tertentu yang terpadu. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) juga mempelajari aspek-aspek yang berhubungan dengan manusia dan lingkungan secara umum untuk mencapai tujuan. Pelajaran IPS tidak dipisah-pisah dan dikotak-kotakkan. Dalam pembelajaran IPS tidak menekankan sebuah topik tertentu. IPS memberikan tujuan yang luas dan berguna bagi masyarakat untuk mengembangkan kehidupan yang lebih baik dan mampu menyelesaikan masalah sosial di masyarakat.

2.4.2. Hakikat Pembelajaran IPS

Manusia merupakan makhluk sosial dimana dalam kehidupannya selalu berdampingan dengan manusia lain atau masyarakat. Manusia akan selalu mengatasi masalah-masalah yang ada disekelilingnya. Manusia akan menyesuaikan diri dengan lingkungan supaya keberadaannya diakui dan diterima. Proses interaksi antar kemanusiaan tersebut merupakan kajian dari IPS. Hal ini sesuai dengan pendapat Djojo Suradisastra (1991), yang menyatakan bahwa ilmu pengetahuan sosial mengenalkan kepada siswa bahwa manusia dalam hidup bersama dituntut rasa tanggung jawab sosial. Mereka akan menyadari dalam hidup bersama akan menemui berbagai masalah yang menuntut mereka untuk menyelesaikannya. Sehingga diharapkan dapat mendorong kepekaan siswa

terhadap kehidupan sosial agar tujuan pendidikan berdasarkan Pancasila dapat tercapai. Hal ini juga disampaikan oleh Saidiharjo dalam Hidayati (2002), bahwa IPS merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi dari disiplin akademis ilmu-ilmu sosial yang diorganisir dan disajikan secara ilmiah serta pedagogis/psikologis pendidikan dasar atau menengah dalam rangka mewujudkan tujuan pendidikan nasional yang berdasarkan Pancasila.

Pendapat tersebut juga didukung oleh Saidiharjo Supardi (2011), yang menyatakan bahwa untuk pendidikan sekolah dasar dan menengah bersumber dari disiplin ilmu-ilmu sosial seperti yang disajikan pada tingkat universitas. Namun karena pertimbangan tingkat kecerdasan serta kematangan jiwa peserta didik, maka bahan pendidikannya disederhanakan, diseleksi, diadaptasi dan dimodifikasi untuk tujuan institusional dikdasmen (pendidikan dasar dan menengah).

Dengan demikian tujuan pembelajaran IPS pada tingkat pendidikan dasar dan menengah adalah agar pembelajaran IPS lebih menarik perhatian siswa dan sesuai dengan tujuan pendidikan nasional berdasarkan Pancasila. Dapat disimpulkan bahwa materi yang diajarkan pada tingkat pendidikan dasar dan menengah disesuaikan dengan tingkat perkembangan dan kematangan berpikir siswa.

Menurut Hidayati (2002), materi IPS yang diambil dari penyederhanaan atau pengadaptasian bagian pengetahuan dari ilmu-ilmu sosial terdiri dari:

- 1) Fakta, konsep, generalisasi, dan teori.
- 2) Metodologi penyelidikan dari masing-masing ilmu-ilmu sosial.
- 3) Keterampilan-keterampilan intelektual yang diperlukan dalam sebuah metodologi penyelidikan ilmu-ilmu sosial.

2.4.3. Tujuan Pembelajaran IPS

Menurut Etin Solihatin dan Raharjo (2007), menyatakan bahwa tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta berbagai bekal bagi siswa untuk

melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Supardi (2011), menyatakan bahwa tujuan dari IPS adalah untuk mengembangkan siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

Selaras dengan pendapat di atas, dalam kurikulum tahun 2006 atau Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), pendidikan IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan.
- b) Memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, *inquiri*, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- c) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- d) Memiliki kemampuan untuk berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional dan global.

Semua tujuan umum yang telah dikemukakan di atas bersumber dari tujuan pendidikan nasional. Hal ini tertera dalam UU RI No. 2 Tahun 1989 yang menyatakan bahwa pendidikan nasional bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Berdasarkan tujuan nasional tersebut maka menurut Mulyono Tj, dkk (Max Helley Waney, 1989) tujuan IPS diperinci menjadi tiga aspek, yaitu:

1) Aspek Pengetahuan dan Pemahaman

Adapun poin-poin yang dtermasuk ke dalam aspek pengetahuan dan pemahaman diantaranya adalah sebagai berikut:

- a) Pemahaman tentang sejarah kebudayaan bangsa sendiri dan umat manusia.
- b) Lingkungan geografis tempat manusia hidup serta interaksi antara manusia dan lingkungan fisiknya.
- c) Cara manusia memerintah negaranya.
- d) Struktur kebudayaan dan cara hidup manusia di negara sendiri dan di negara-negara lain, baik yang dekat maupun yang jauh.
- e) Cara manusia membudayakan lingkungannya untuk menjamin hidupnya dan mempertinggi kesejahteraan bangsanya.
- f) Pengaruh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terhadap hidup manusia, terhadap peningkatan taraf hidup manusia, rekreasi kemampuan untuk memproduksi dan mendistribusi barang dan jasa, komunikasi, transportasi, dan sebagainya.
- g) Pengaruh penambahan penduduk terhadap lingkungan fisik dan sumber tenaga alam.

2) Aspek Nilai dan Sikap

Adapun poin-poin yang termasuk ke dalam aspek nilai dan sikap diantaranya adalah sebagai berikut:

- a) Mengakui dan menghormati sikap harkat manusia.
- b) Mengakui dan menghayati nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila.
- c) Menghayati nilai-nilai dalam agama masing-masing.
- d) Memupuk sikap toleransi sesama umat beragama.
- e) Menghormati perbedaan dalam adat istiadat, kebudayaan suku bangsa dan bangsa-bangsa lain.
- f) Bersikap positif terhadap bangsa dan negaranya dan rela membangun dan mempertahankannya.
- g) Menghormati milik orang lain dan milik negara.
- h) Memupuk sikap terbuka bagi perubahan di dunia dan nilai-nilai berdasarkan norma-norma yang telah dimilikinya.

3) Aspek Keterampilan

Keterampilan dalam IPS berkaitan dengan kesanggupan untuk mewujudkan

pengetahuan dan pemahamannya ke dalam perbuatan, sehingga manusia dapat memperkenalkannya kepada masyarakat sekitar. Bentuk-bentuk keterampilan tersebut antara lain:

- a) Kecakapan untuk memperoleh pengetahuan dan informasi, bacaan, ceramah, diskusi, film, dan sebagainya.
- b) Keterampilan berfikir, menginterpretasi dan mengorganisasi informasi yang diperoleh dari berbagai sumber.
- c) Kecakapan untuk meninjau informasi secara kritis membedakan antara fakta dan pendapat.
- d) Kecakapan untuk mengambil keputusan berdasarkan fakta dan pendapat.
- e) Kecakapan dalam menggunakan metode pemecahan masalah.
- f) Keterampilan dalam menggunakan alat-alat IPS seperti memahami *globe*, peta, grafik, tabel dan sebagainya.
- g) Keterampilan dalam membuat laporan, menggambar peta, mengadakan observasi, wawancara dan mengadakan penelitian sederhana.

Dengan demikian, dari berbagai tujuan pembelajaran IPS di atas dapat dikatakan bahwa tujuan pembelajaran IPS pada umumnya meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Ranah kognitif mengenai kemampuan siswa untuk memahami tentang konsep serta fakta tentang manusia dan lingkungannya. Ranah afektif mengenai cara siswa bersikap maupun berperilaku berdasarkan pemahaman konsep pada ranah kognitif. Sedangkan ranah psikomotorik dapat diwujudkan dengan berbagai keterampilan untuk memperoleh pengetahuan, nilai dan sikap terhadap kemanusiaan, masyarakat, bangsa dan negara sehingga dapat menghargai perasaan orang lain.

2.5. Penelitian Relevan

Penelitian yang berkaitan dengan implementasi model pembelajaran *blended learning* belum pernah dilakukan sebelumnya, akan tetapi penelitian ini didukung oleh beberapa penelitian terdahulu yang dipaparkan pada tabel sebagai berikut.

Tabel 2.6 Penelitian Relevan

No.	Nama Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1	Yuyu Yuliati dan Dudu Suhandi Saputra	2020	Membangun Kemandirian Belajar Mahasiswa Melalui <i>Blended learning</i> di Masa Pandemi <i>Covid-19</i>	Hasil penelitian menunjukkan <i>blended learning</i> efektif meningkatkan kemandirian belajar mahasiswa dan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang dapat digunakan pada masa pandemi <i>covid-19</i> .
2	Rully Amrizal	2016	Implementasi Pembelajaran Berbasis <i>Blended</i> pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VIII Mts Negeri Pematang Tahun Ajaran 2015/2016	Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran matematika kelas VIII menggunakan model pembelajaran <i>blended learning</i> dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Dimana pembelajaran konvensional digunakan sebagai pematangan teori sedangkan pengayaannya menggunakan <i>online learning</i>
3	Eri Ariesca Sari	2016	Penerapan Model <i>Blended learning</i> untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar pada Mata Pelajaran TIK	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model <i>blended learning</i> dapat meningkatkan keaktifan siswa dengan cara melibatkan siswa dalam pembelajaran pada saat pembelajaran offline dan <i>online</i> . Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan dari indikator keaktifan siswa yang dapat dicapai pada siklus 2
4	Ahmad Rusdiana, Moh. Sulhan, dkk	2020	Penerapan Model POE2WE Berbasis <i>Blended learning</i> <i>Google classroom</i> pada pembelajaran	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model POE2WE berbasis <i>Blended learning</i> dengan media <i>Google classroom</i> dapat

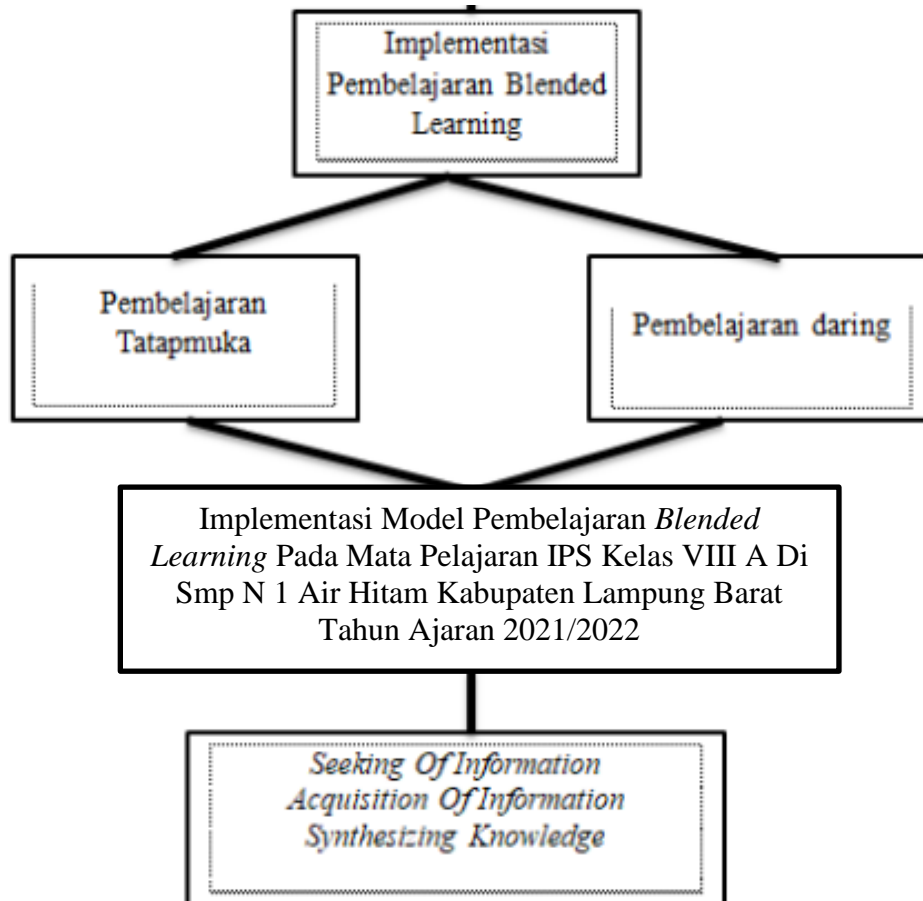
			masa WFH <i>Pandemi Covid-19</i>	dimanfaatkan sebagai solusi masalah dalam proses pembelajaran masa WFH <i>Pandemi Covid-19</i> .
5.	Ricardina Fatima Ntalia Halle dari Universitas Sanata Dharma,	2019	Penerapan Model Blended Learning Berbasis Whatsapp Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar, Berpikir Kritis, Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X MIPA SMAK Kesuma Mataram Tahun Pelajaran 2018/2019 Pada Materi Usaha Dan Energi”	1) Kemandirian belajar siswa dengan model blended learning berbantuan whatsapp mencapai presentase 53,57% dan peningkatan rata-rata dari 38,25 menjadi 44,07, 2) Kemampuan berpikir kritis siswa dengan model blended learning berbantuan whatsapp mengalami peningkatan dari rata-rata 13,72 menjadi 81,00 dan masuk dalam klasifikasi kemampuan berpikir kritis peserta didik sangat tinggi. 3) Hasil belajar siswa dengan model blended learning berbantuan whatsapp mengalami peningkatan rata-rata 8,57 menjadi 81,46 dan masuk dalam klasifikasi hasil belajar peserta didik sangat tinggi. 4) Terdapat perbedaan hasil belajar, kemandirian belajar, dan kemampuan berpikir kritis antara siswa kelas X MIPA 2 dan X MIPA 3.

2.6. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir merupakan sebuah bagan atau alur kerja dalam memecahkan permasalahan penelitian. Kerangka berfikir berfungsi untuk memahami alur pemikiran secara cepat, mudah dan jelas. Kerangka berfikir dalam penelitian ini bertujuan sebagai arahan dalam pelaksanaan penelitian, terutama untuk memahami alur pemikiran, sehingga analisis yang dilakukan lebih sistematis dan sesuai dengan tujuan penelitian. Kerangka berfikir juga bertujuan memberikan keterpaduan dan keterkaitan antara fokus penelitian yang diteliti, sehingga

menghasilkan satu pemahaman yang utuh dan berkesinambungan.

Model pembelajaran yang tepat dirasa akan membuat siswa lebih baik dalam menerima pembelajaran jika pembawaannya menyenangkan serta akan membuat siswa lebih mudah menerima materi yang disampaikan oleh guru ke siswa. Salah satu contoh gabungan model pembelajaran antara tatap muka dan *e-learning* yang dinamakan *blended learning*.



Gambar 2.1. Kerangka Berfikir

III. METODE PENELITIAN

3.1. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif karena data yang dihasilkan dari subjek yang diteliti bersifat deskriptif berupa kata-kata tertulis berkaitan dengan perilaku yang sedang diamati. Moleong (2016), juga mengemukakan bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bertujuan untuk meneliti setiap fenomena yang dialami oleh subjek penelitian dan dideskripsikan dalam bentuk kata-kata..

Jenis penelitian yang digunakan adalah studi kasus. langkah-langkah penyusunan studi kasus:

1. Menentukan dan mendefinisikan pertanyaan penelitian.
2. Menentukan desain dan instrumen penelitian.
3. Mengumpulkan data.
4. Menentukan teknik analisis data.
5. Mempersiapkan laporan studi kasus.

3.2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah orang yang akan dijadikan informan dalam sebuah penelitian. Subjek penelitian ditentukan berdasarkan pertimbangan terhadap kriteria tertentu yang dapat digunakan untuk melengkapi dan mendukung data penelitian. Adapun subjek penelitian dalam penelitian ini adalah kepala sekolah, gurukelas VIII A SMPN 1 Air Hitam selaku guru IPS yang menerapkan model pembelajaran *blended learning* dan siswa kelas VIII A.

3.3. Sumber Data Penelitian

Sumber data dalam penelitian ini meliputi sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer dalam penelitian ini adalah pendidik. Sedangkan data sekunder dalam penelitian ini adalah dokumen yang terdiri dari profil sekolah, visi dan misi sekolah, kegiatan-kegiatan rutin sekolah, aktivitas belajar peserta didik, serta foto yang berkaitan dengan pembelajaran *blended learning*.

3.4. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi dan waktu pelaksanaan penelitian dipaparkan sebagai berikut:

3.4.1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMPN 1 Air Hitam yang berlokasi di Kecamatan Air Hitam, Kabupaten Lampung Barat.

3.4.2. Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian ini akan dilaksanakan pada tahun ajaran 2021/2022.

3.5. Fokus Penelitian

3.5.1. Blended learning

Blended learning merupakan istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang terdiri dari dua suku kata, *blended* dan *learning*. *Blended* artinya campuran atau kombinasi yang baik.

3.5.2. Implementasi

Implementasi ialah suatu tindakan atau pelaksanaan rencana yang disusun dengan cermat dan rinci, implementasi ini biasanya selesai setelah dianggap permanen. Implementasi merupakan suatu penerapan ide, konsep, kebijakan, atau inovasi dalam suatu tindakan praktis sehingga memberikan dampak, baik berupa perubahan pengetahuan, ketrampilan maupun nilai, dan sikap.

1. Perencanaan yang dimaksud peneliti dalam implementasi pembelajaran *blended learning* adalah kesiapan perangkat pembelajaran dengan kesesuaian

sebagai berikut:

- a. Lengkap, apabila kesiapan perangkat pembelajaran seperti PROTA, PROMES SILABUS, RPP, dan LKPD.
 - b. Kurang lengkap, apabila perangkat pembelajaran hanya menyiapkan beberapa saja seperti hanya membuat RPP, dan SILASUS.
 - c. Tidak lengkap, apabila tidak memiliki satupun perangkat pembelajaran.
2. Pelaksanaan pembelajaran daring dan tatap muka yang dimaksud peneliti ialah terdapat tiga tahapan dasar dalam model *blended learning* yaitu; a) *Seeking of information*, b) *Acquisition of information* c) *Synthesizing of knowledg* dengan kesesuaian sebagai berikut:
- a. Sesuai, apabila sudah melakukan ketika sintak yang sudah ada seperti *Seeking of information*, *Acquisition of information* dan *Synthesizing of knowledg*
 - b. Kurang sesuai, apabila hanya menggunakan satu atau dua sintak yang sudah ada dalam pembelajara *blended learning*.
 - c. Tidak sesuai, apabila tidak menerapkan sama sekali sintak yang sudah ditetapkan dalam pembelajaran *blended learning*.
3. Penilaian pembelajaran *blended learning* yang dimaksud peneliti meliputi; a) Aspek Pengetahuan dan Pemahaman (kognitif), b) Aspek Nilai dan Sikap (afektif), dan c) Aspek Keterampilan (psikomotor) dengan kesesuaian sebagai berikut:
- a. Terlaksana, apabila sudah penerapkan penilaian baik secara kogniktif, afektif dan psikomotor sesuai dengan panduan penilaian di sekolah.
 - b. Kurang terlaksana, apabila hanya melakukan satu atau dua dari tiga penilaian yang ada disekolah.
 - c. Tidak terlaksana, apabila tidak melaksanakan penilaian sesuai dengan panduan penilaian yang ada disekolah.

3.6. Teknik Pengumpulan Data

Pengertian teknik pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan mempermudah dalam penelitian (Arikunto, 2010).

3.6.1. Wawancara

Teknik pengumpulan data untuk mengetahui implementasi model pembelajaran *blended learning* di SMPN 1 Air Hitam Kabupaten Lampung Barat masa *new normal* yaitu dengan menggunakan teknik wawancara. Dalam penelitian ini wawancara dilakukan dengan menggunakan pedoman wawancara yang telah dibuat sebelumnya berdasarkan kisi-kisi wawancara. Kemudian peneliti melakukan wawancara dengan guru dan beberapa siswa kelas VIII A SMPN 1 Air Hitam. Wawancara dalam penelitian ini menggunakan wawancara semi-terstruktur. Karena peneliti ingin menemukan permasalahan secara lebih terbuka dari informan yang dimintai pendapat dan ide-idenya. Sehingga pertanyaan yang diajukan dapat berkembang dari instrumen wawancara yang telah dipersiapkan.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Wawancara

Sumber data	Aspek yang diamati	Indikator	Butir Instrumen
Kepala Sekolah	Model pembelajaran <i>blended learning</i>	Perencanaan pembelajaran <i>blended learning</i>	1, 2, 3
		<i>Pembelajaran online</i>	4,5,6,7
		Pembelajaran tatap muka	8, 9, 10, 11
		Penilaian Pembelajaran <i>blended Learning</i>	12
Guru		Perencanaan pembelajaran <i>blended learning</i>	1, 2, 3
		<i>Pembelajaran online</i>	4, 5, 6, 7,8
		Pembelajaran tatap muka	9, 10, 11, 12, 13
		Penilaian Pembelajaran <i>blended Learning</i>	14, 15, 16, 17, 18
Siswa		<i>Pembelajaran Daring</i>	1, 2,
		Pembelajaran tatap muka	6, 7, 8, 9
	Penilaian pembelajaran <i>blended learning</i>	10	

Sumber: dimodifikasi dari (Rully Amrizal: 2016)

3.6.2. Observasi

Teknik observasi merupakan pengumpulan data oleh peneliti dengan cara melakukan pengamatan secara langsung ke lokasi penelitian disertai dengan kegiatan mencatat data-data yang berkaitan dengan kebutuhan penelitian yang sedang diteliti. Dalam penelitian ini peneliti melakukan pengamatan secara langsung pada hari dimana siswa dan guru melakukan pembelajaran tatap muka yang biasanya dilaksanakan dua kali dalam seminggu. Kemudian melakukan pengamatan pada pembelajaran secara *online* dengan mengamati guru secara langsung saat melakukan pembelajaran *online* dan ikut serta dalam pembelajaran

yaitu ikut bergabung pada *whatsapp group* atau *video conference* sebagai pengamat.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Observasi

Aspek yang Amati	Indikator	Butir Intrumen
Model pembelajaran <i>blended learning</i>	Perencanaan pembelajaran <i>blended learning</i>	1,2,3
	Pembelajaran daring	4,5,6
	Pembelajaran tatap muka	7,8,9
	Penilaian pembelajaran <i>blended learning</i>	13,14,15

Sumber: dimodifikasi dari (Rully Amrizal: 2016)

3.6.3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi merupakan cara peneliti dalam mengumpulkan data penelitian melalui dokumen-dokumen yang tersimpan di lokasi penelitian maupun kegiatan mendokumentasikan setiap kejadian yang berkaitan dengan data yang sedang diteliti.. Teknik dokumentasi pada penelitian ini digunakan sebagai pelengkap data dari hasil wawancara dan observasi yang dilakukan dengan cara mendokumentasikan gambar, video, maupun mengumpulkan dokumen-dokumen yang berkaitan dengan data yang sedang diteliti. Dokumen tersebut dapat berupa RPP, LKPD, program tahunan, program semester, dan dokumen lainnya yang berkaitan dengan penelitian yang mendukung data pada penelitian mengenai implementasi model pembelajaran *blended learning* di kelas VIII A SMPN 1 Air Hitam.

3.7. Teknik *Sampling*

Teknik *sampling* disini adalah cara untuk mengambil sampel penelitian yaitu menentukan informasi yang dianggap mampu menjawab dan memecahkan permasalahan yang peneliti ajukan. Tujuannya adalah untuk merinci secara khusus yang ada dalam ramuan konteks yang unik, sedangkan maksud dari *sampling* ialah menggali informasi yang akan menjadi arah dari rangsangan dan

teori yang muncul (Moleong, 2012).

Dalam penelitian kualitatif ini tidak ada sampel acak, tetapi sampel bertujuan (*pusposive sampling*). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan sampel bertujuan sebagai unit yang dihubungi mempunyai karakteristik tertentu yang berhubungan dengan fokus penelitian. Dalam penelitian ini, penulis mengambil beberapa informan yaitu, kepala sekolah, guru IPS kelas VIII yang menggunakan model pembelajaran *blended* dan perwakilan beberapa siswa dari kelas yang diajar guru tersebut di SMPN 1 Air Hitam.

3.8. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan tahapan analisis data yang diadopsi oleh Miles dan Huberman. Adapun langkah-langkah analisis data berdasarkan model Miles dan Huberman yaitu data *reduction*, data *display*, dan *conclusion drawing/verification* (Sugiyono, 2017).

1. Data Reduction (Reduksi Data)

Reduksi data berarti merangkum, memilih pokok permasalahan, fokus pada data yang diteliti dan membuang data yang tidak diperlukan. Tahap reduksi data dalam penelitian ini meliputi:

- a. Melakukan observasi mengenai implementasi model pembelajaran *blended learning* yang dilaksanakan oleh guru kelas VIIIA SMPN 1 Air Hitam.
- b. Melakukan wawancara mendalam dengan jenis wawancara semi- terstruktur kepada subjek penelitian untuk mengetahui implementasi model pembelajaran *blended learning*.
- c. Mencatat atau menyusun hasil kegiatan lapangan yang dilakukan selama penelitian ke dalam bentuk yang lebih sederhana dan mudah dipahami.

2. Data Display (Penyajian Data)

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah menyajikan data. Penyajian data dalam penelitian ini berbentuk teks naratif. Data yang diperoleh disusun dalam uraian singkat agar data mudah dipahami dan memudahkan peneliti untuk merencanakan langkah selanjutnya.

3. *Concluction/Verification* (Kesimpulan dan Verifikasi)

Langkah terakhir dalam analisis data adalah penarikan kesimpulan. Penarikan kesimpulan pada penelitian ini dilakukan dengan cara membandingkan data yang diperoleh berupa hasil wawancara dengan subjek penelitian dan observasi mengenai implementasi model pembelajaran *blended learning* di kelas VIII A SMPN 1 Air Hitam yang kemudian didukung dengan data yang diperoleh melalui dokumentasi.

3.9. Uji Validitas Data

Uji validitas data digunakan untuk mengukur tingkat keabsahan data. Uji validitas data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan triangulasi. Triangulasi merupakan pengecekan data dari berbagai sumber, berbagai cara dan waktu. Adapun jenis triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu triangulasi teknik dan sumber:

3.9.1. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik adalah penggunaan beragam teknik pengungkapan data yang dilakukan kepada sumber data. Dalam hal ini dilakukan pengecekan dan perbandingan informasi yang diperoleh mengenai implementasi model pembelajaran *blended learning* pada mata pelajaran IPS kelas VIIIA SMPN 1 Air Hitam melalui teknik wawancara, observasi dan dokumentasi.

3.9.2. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber dilakukan dengan cara memeriksa data yang didapatkan dari berbagai sumber. Dalam hal ini peneliti melakukan pemeriksaan data yang diperoleh melalui hasil wawancara dengan kepala sekolah, guru dan siswa mengenai implementasi model pembelajaran *blended learning*.

V. PENUTUP

5.1. Kesimpulan

1. Perencanaan pembelajaran yang dilakukan guru dalam implementasi pembelajaran *blended learning* sudah lengkap Dimulai dari menyiapkan perangkat pembelajaran seperti Prota, Promes, Silabus, RPP hingga LKPD yang sesuai dengan pembelajaran *blended learning*. Guru juga mengatur jadwal pembelajaran antara pembelajaran *online* dan tatap muka. Bahkan guru juga menyiapkan media belajar khusus untuk pembelajaran *online* seperti video pembelajaran dari *YouTube* dan *power point*.
2. Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan di kelas VIII A sudah sesuai dengan *sintaks* pada pembelajaran *blended learning*. Baik pada pembelajaran tatap muka maupun pada pembelajaran secara *online* sudah memenuhi *sintaks* atau tahapan dalam pembelajaran *blended learning* yaitu, *seeking of information, acquisition of information* dan *shyntesizing of knowledge*. Guru menyusun langkah kegiatan pembelajaran dengan sistematis dan teratur.
3. Penilaian pembelajaran *blended learning*, sudah terlaksana dengan baik, guru melakukan penilaian seperti biasa yaitu penilaian sikap, pengetahuan maupun keterampilan yang diamati secara *online* dan tatap muka. Seperti penilaian pengetahuan diamati melalui instrumen soal di *google form*, sikap siswa diamati baik pada pembelajaran *online* maupun tatap muka dan guru memiliki jurnal mengenai penilaian sikap siswa. Penilaian keterampilan diamati melalui kegiatan praktik yang dilakukan pada saat pembelajaran tatap muka.

5.2. Saran

Berdasarkan simpulan di atas, maka dapat diambil saran sebagai berikut:

1. Pihak sekolah seharusnya mampu memaksimalkan pembelajaran *blended learning* dengan tidak terlalu banyak menggunakan media karena ada beberapa aplikasi seperti *zoom* dan *youtube* yang terlalu banyak menghabiskan data.
2. Guru sebaiknya lebih kreatif dalam melaksanakan pembelajaran *blended* khususnya daring supaya siswa tidak bosan dalam belajar.
3. Pihak Pemerintah seharusnya memperhatikan sekolah – sekolah yang kekurangan fasilitas perangkat pembelajaran dan dapat membantu seperti kuota internet, perangkat komputer dan alat-alat lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid dan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi Konsep dan Implementasi Kurikulum 2004* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), 93.
- Affandi, M., Chamalah, E., Wardani, O. P. 2013. *Model dan metode pembelajaran di sekolah*. Semarang: Unissula Press.
- Ahmad Johari Sihes. (2015). Konsep Pembelajaran. *E-Prints UTM*, 8. <http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/23790/4/Chapter I.pdf>
- Ahmad Susanto. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Amiruddin. 2016. *Perencanaan Pembelajaran*. Yogyakarta: Parana Ilmu.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan, Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darmawan, Wahyudin. 2018. *Model Pembelajaran di Sekolah*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Dwiyanto. *Menyiapkan Pembelajaran dalam memasuki "New Normal" dengan Blended learning*. Diakses pada 12 September 2020 dari: http://lpmlampung.kemdikbud.go.id/poontent/uploads/New_Normal_Blended_Learning_artikel_sec.pdf.
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Djodjo Suradisastira, dkk. (1991). *Pendidikan IPS III*. Jakarta: Depdikbud.
- Etin Solihatini dan Raharjo. (2008). *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Friesen M. Report: Defining Blended Learning. Available at: <http://blogs.ubc.ca/nfriesen/2012/09/01/where-does-blended-end-virtual-begin/> (accessed 17.03.2016).
- Ginting. 2016. *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn Kelas V SD*

Negeri 101815 Sidodadi. (Artikel). Diakses melalui <http://digilib.unimed.ac.id>.

- Hariandi, A., & Irawan, Y. (2016). Peran Guru dalam Penanaman Nilai Karakter Religius di Lingkungan Sekolah pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 1(1), 176-189
- Hendarita, Y. (2018). Model Pembelajaran Blended Learning dengan Media Blog. Tersedia di https://sibatik.kemdikbud.go.id/inovatif/assets/file_upload/pengantar/pdf/pengantar_3.pdf
- Husamah, H. 2014. Pembelajaran bauran (Blended learning). Malang: Prestasi Pustaka.
- Hidayati. (2002). *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: FIP UNY.
- Idris, H. (2018). Pembelajaran model blended learning. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 5(1).
- Indrawati. 2011. *Model-model pembelajaran implementasinya dalam pembelajaran fisika*. Jember: Universitas Jember.
- Maulidina, F. 2020. *Pembelajaran Jarak Jauh di Era Pandemi Covid 19 (Studi Kasus Terhadap Pembelajaran PAI di Kelas VIII SMPN 3 Kota Tangerang Selatan*. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah: Jakarta.
- Max Helly Waney. (1989). *Wawasan Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Depdikbud
- Moleong, Lexy J. 2016. *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Moleong, Lexy. J. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosda
- Munir. 2012. *Pembelajaran Jarak jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Munir. 2015. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Munir. 2017. *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Onta, M. R. 2018. *Efektivitas Penerapan Model Blended learning Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Quipper School Ditinjau Dari Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X Tkj-A Smk Asisi Jakarta Tahun Ajaran 2017/2018*. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Sanata Dharma: Yogyakarta.
- Pribadi, B.A. 2017. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.

- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Bandung: PT. Rajagrafindo Persada.
- Rusman. 2018. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta
- Salsabilla, M. A., Utami, M. D., & ... (2020). *Effectiveness of Blended Learning Model on Students Motivation and Competency Level In Meteorology Climatology Subject*. *Jurnal Spasial*
<http://repository.lppm.unila.ac.id/id/eprint/23002>
- Sanjaya, W. 2015. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sarwono, J. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Setyosari, P. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Malang: Prenamedia Group.
- Sudaryono. 2017. *Metodologi Penelitian*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Surat Edaran Mendikbud No. 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19)", Pusdiklat Pegawai kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020.
- Susanto, A. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- S Muhammad Surya, *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran* (Bandung: Pustaka Bani Quraisy, 2004),17.
- Syarifuddin, S. (2019). *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di Kelas X SMA Negeri 19 Makassar* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar).
- Ummah, S. S., & Wafi, A. (2017). Metode-Metode Praktis dan Efektif dalam Mengajar Al-Quran bagi Anak Usia Dini. In *Annual Conference on Islamic Early Childhood Education (ACIECE)* (Vol. 2, pp. 121-134).
- Winkel, W.S. 1996. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: PT. Gasindo.
- Yuna, S. (2006). Metodologi Penyusunan Studi Kasus. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 10(2), 76–80.