

Efektivitas Model Pembelajaran *Blanded Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Mata Pelajaran PPKn SMP Taman Sari Galis Bangkalan

Moh. Faisol¹
Dian Eka Indriani²
Ernawati³

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
STKIP PGRI Bangkalan
Pratamafaisol@gmail.com
Dianindriani@gmail.com
ernawati@stkipgri-bkl.co.id

ABSTRACT

The Learning Model is a guideline for teachers in carrying out teaching and learning activities carried out in the classroom or outside the classroom. Along with the development of technology, a new method has emerged, namely the blanded learning model, which combines several online and offline learning methods. Blanded learning can be used as a learning strategy to get the right content in a format to improve student learning outcomes. This study aims to determine the effectiveness of the blanded learning model on the learning outcomes of class VIII students in the subject of PPKn. The method used by the researcher is qualitative with an exploratory type of research. The subjects in this study were class VIII students of SMP Taman Sari Galis Bangkalan in 2022/2023, totaling 20 students.

The data collection techniques used by researchers are tests, observations, interviews and documentation. The results of this study show that it is effective for student learning outcomes with the application of this blanded learning model. The application of the blanded learning model can also help students to remember the material presented by the teacher and students also feel motivated when doing the questions given by the teacher easily.

Keywords : *Effectiveness of Learning Models, Blanded Learning, Student Learning Outcomes.*

ABSTRAK

Model Pembelajaran adalah suatu pedoman bagi guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan di dalam kelas atau diluar kelas. Seiring perkembangan ilmu teknologi muncul metode baru yaitu model pembelajaran *blanded learning* adalah menggabungkan beberapa metode pembelajaran *daring* dan *luring*. *Blanded learning* dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran untuk mendapatkan konten yang tepat dalam format untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *blanded learning* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII mata pelajaran PPKn. Metode yang digunakan oleh peneliti adalah kualitatif dengan jenis penelitian eksploratif. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Taman Sari Galis Bangkalan tahun 2022/2023 yang berjumlah 20 siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah tes, observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa efektif terhadap hasil belajar ssiwa dengan penerapan model pembelajaran *blanded learning* ini. Penerapan model pembelajaran *blanded learning* tersebut juga dapat membantu siswa untuk mengingat materi yang disampaikan oleh guru dan siswa juga merasa termotivasi saat mengerjakan soal-soal yang diberikan guru dengan mudah.

Kata Kunci : Efektivitas Model Pembelajaran, *Blanded Learning*, Hasil Belajar Siswa.

PENDAHULUAN

Era peradaban baru setelah wabah pandemi Covid-19 sudah di nyatakan membaik yang sering disebut dengan “New Normal”, memaksa insan yang bergerak dibidang peningkatan sumber daya manusia harus meninggalkan konsep pembelajaran lama yang masih mengandalkan 100% tatap muka antara fasilitator dan peserta didik berpindah ke penggunaan basis teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Meskipun penggunaan teknologi informasi dan komunikasi tidak bisa serta merta dilakukan seperti mudahnya membalikkan telapak tangan, namun hal ini merupakan suatu tuntutan yang harus

dilakukan. Disadari bahwa dikalangan fasilitator, guru, dosen, widyaiswara serta tenaga pendidik lainnya dan juga sasaran didik belum sepenuhnya mengerti aplikasi dari teknologi untuk pembelajaran, diharapkan dalam waktu yang tidak begitu lama semua akan dapat menyesuaikan, karena menurut Dermawan dan Abdhulhak (2013) pada saat ini banyak praktisi yang bergerak dibidang peningkatan sumberdaya manusia sudah bermigrasi dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Pembelajaran menggunakan teknologi informasi dan komunikasi atau yang sering disebut online merupakan pembaharuan dari pembelajaran, dimana media dapat divisualisasikan dalam bentuk yang sangat menarik, bervariasi dan dinamis yang dipadukan dengan penggunaan jaringan internet sebagai konduktornya. Pembelajaran dengan cara ini sangat meningkatkan antusiasme siswa atau peserta didik Syaiful (2016).

Pendidikan pada hakikatnya merupakan proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan dan meningkatkan potensi dirinya agar tercapainya perubahan yang lebih baik, hal ini dinyatakan dalam UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Sedangkan tujuan pendidikan nasional menurut UU No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, beriman, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokrasi serta bertanggungjawab”. Tujuan pendidikan nasional ini belum terealisasi karena rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia. Rendahnya kualitas pendidikan disebabkan karena metode pembelajaran yang kurang sesuai. Keadaan tersebut masih menjadi perhatian di Indonesia.

Adapun tujuan penelitian ini adalah ingin mengetahui bagaimana penerapan pembelajaran *blended learning*, Persentase ketuntasan belajar sebelum tindakan proses pembelajaran di lakukan oleh guru dan masih menggunakan metode konvensional. Pemilihan metode terkait langsung dengan usaha-usaha guru dalam menampilkan pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi sehingga 3 pencapaian tujuan pembelajaran diperoleh secara optimal. Oleh karena itu, salah satu hal yang sangat mendasar untuk dipahami guru adalah bagaimana memahami kedudukan metode sebagai salah satu komponen bagi keberhasilan kegiatan belajar-mengajar sama pentingnya dengan komponen-komponen lain dalam keseluruhan komponen pendidikan Ahmadi dkk (2011).

Pembelajaran yang telah dilakukan kebanyakan kurang memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada seperti halnya pada pembelajaran menggunakan media pembelajaran tradisional. Dalam hal tersebut pembelajaran masih dilakukan dengan metode monoton sehingga hasil belajar siswa kurang optimal, disisi lain siswa harus memperoleh nilai rata-rata yang sudah ditetapkan oleh sekolah Almasaed (2014) menyatakan hal utama yang dihadapi pendidik dimanapun ditunjukkan oleh bagaimana mereka dapat menyediakan lingkungan pendidikan yang lebih baik dan interaktif dan metode mana yang dapat mengarahkan mereka pada tujuan mereka. Sedangkan metode tradisional yang menggunakan buku memiliki efek terbatas pada siswa.

Melalui metode *blended learning* siswa tidak hanya belajar secara konvensional atau tatap muka saja tetapi siswa juga diajak belajar secara *online* yang populer dengan sebutan elearning. Fokus utama dalam pembelajaran *blended learning* adalah pelajar, dimana pelajar mandiri pada waktu tertentu dan bertanggung jawab akan pembelajarannya. Suasana ini akan membuat pelajar memainkan peranan yang lebih aktif dalam pembelajarannya. Selain itu, siswa dapat berinteraksi lebih dengan guru, sesama siswa, dan kelompok belajar siswa, sehingga diharapkan siswa akan lebih memaksimalkan semangat belajar siswa dan berujung pada meningkatnya hasil belajar siswa.

Kenyataan yang ada di lapangan menunjukkan bahwa SMP Taman Sari merupakan sekolah yang mana akan sadar dengan adanya teknologi, akan tetapi pemanfaatannya belum dilakukan secara maksimal. Hal ini dapat dilihat pada saat proses pembelajaran, guru kurang yang memanfaatkan internet sebagai media pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi PPKn adalah ceramah, cerita dan diskusi, model pembelajaran tersebut

menciptakan kondisi belajar yang membosankan, siswa yang pasif cenderung bergantung pada siswa yang aktif dalam diskusi, dan kurangnya perhatian siswa terhadap guru sehingga kebanyakan dari mereka kurang faham terhadap materi yang disampaikan.

Akibatnya, hasil belajar siswa mata pelajaran PPKn masih rendah. Terbukti dari KKM mata pelajaran PPKn adalah 70, namun jumlah siswa yang mencapai KKM masih sangat sedikit. Sehubungan dengan beberapa pendapat diatas, maka diperlukan cara pandang dalam proses pembelajaran. Pembelajaran harusnya menggunakan metode yang variatif, tidak hanya menggunakan metode tunggal dan dapat menarik minat belajar siswa, sehingga siswa menjadi lebih aktif dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Berdasarkan pemaparan permasalahan di atas, dalam menggunakan perpaduan pembelajaran *blanded learning* dengan model pembelajaran berbasis masalah merupakan salah satu solusi yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar dalam proses pembelajaran secara tatap muka, online maupun offline dengan didasarkan pada pemecahan masalah.

KAJIAN PUSTAKA

Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu. Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil maksimum yang telah dicapai oleh seseorang siswa setelah mengalami proses belajar mengajar dalam mempelajari materi pelajaran tertentu. Hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, akan tetapi dapat berupa perubahan, penalaran, kedisiplinan, keterampilan dan lain sebagainya yang menuju pada perubahan positif.

Pengertian hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar. Berdasarkan pengertian di atas hasil belajar dapat menerangkan tujuan utamanya adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau simbol.

Hasil belajar menunjukkan kemampuan siswa yang sebenarnya yang telah mengalami proses pengalihan ilmu pengetahuan dari seseorang yang dapat dikatakan dewasa atau memiliki pengetahuan kurang. Jadi dengan adanya hasil belajar, orang dapat mengetahui seberapa jauh siswa dapat menangkap, memahami, memiliki materi pelajaran tertentu. Atas dasar itu pendidik dapat menentukan strategi belajar mengajar yang lebih baik.

Hasil belajar ini pada akhirnya difungsikan dan ditunjukkan untuk keperluan berikut ini :

- a. Untuk seleksi, hasil dari belajar seringkali digunakan sebagai dasar untuk menentukan siswa-siswa yang paling cocok untuk jenis jabatan atau jenis pendidikan tertentu.
- b. Untuk kenaikan kelas, untuk menentukan apakah seseorang siswa dapat dinaikkan ke kelas yang lebih tinggi atau tidak, memerlukan informasi yang dapat mendukung keputusan yang dibuat guru.
- c. Untuk penempatan, agar siswa dapat berkembang sesuai dengan tingkat kemampuan dan potensi yang mereka miliki, maka perlu dipikirkan ketepatan penempatan siswa pada kelompok yang sesuai.

Hasil belajar mencakup tiga ranah yaitu :

- a. Ranah Kognitif

Adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Segala upaya yang menyangkup aktivitas otak adalah termasuk ranah kognitif. Menurut Bloom, ranah kognitif itu terdapat enam jenjang proses berfikir yaitu: *knowledge* (pengetahuan/hafalan/ingatan), *compherehension* (pemahaman), *application* (penerapan), analisis (analisis), *syntetis* (sintetis), *evaluation* (penilaian).

- b. Ranah afektif

Taksonomi untuk daerah afektif dikeluarkan mula-mula oleh David R.Krathwohl dan kawan-kawan dalam buku yang diberi judul *taxsonomy of educational objective: affective domain*. Ranah afektif adalah ranah yang berkenaan dengan sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi.

Tipe hasil belajar afektif akan nampak pada murid dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar dan hubungan sosial.

c. Ranah psikomotorik.

Hasil belajar psikomotor dikemukakan oleh simpson. Hasil belajar ini tampak dalam bentuk keterampilan (skill), dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkatan keterampilan, yakni: gerakan reflek (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar), keterampilan pada gerak-gerak sadar, kemampuan perceptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motorik dan lain-lain, kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan dan ketetapan, gerakan-gerakan skill, mulai keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks, kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi nondecurive, seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

Pada prinsipnya, pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Untuk mengetahui berhasil atau tidaknya seseorang dalam menguasai ilmu pengetahuan pada suatu mata pelajaran dapat dilihat melalui prestasinya. Peserta didik akan dikatakan berhasil apabila prestasinya baik dan sebaliknya, ia tidak berhasil jika prestasinya rendah. Pada tingkat yang sangat umum sekali, hasil belajar dapat diklasifikasikan menjadi tiga yaitu :

- a. Keefektifan (*effectiveness*)
- b. Efisiensi (*efficiency*)
- c. Daya Tarik (*appeal*)

Keefektifan pembelajaran biasanya diukur dengan tingkat pencapaian si pelajar. Ada 4 aspek penting yang dapat dipakai untuk mempreskripsikan keefektifan belajar yaitu: 1) kecermatan penguasaan perilaku yang dipelajari atau sering disebut dengan “tingkat kesalahan”, 2) kecepatan unjuk kerja, 3) tingkat ahli belajar, dan 4) tingkat retensi dari apa yang dipelajari.

Efisien pembelajaran biasanya diukur dengan rasio antara keefektifan dan jumlah waktu yang dipakai si belajar dan jumlah biaya pembelajaran yang digunakan. Daya tarik pembelajaran biasanya diukur dengan mengamati kecenderungan siswa untuk tetap belajar. Daya tarik pembelajaran erat sekali dengan daya tarik bidang studi, dimana kualitas pembelajaran biasanya akan mempengaruhi keduanya.

Kunci pokok utama memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa adalah mengetahui garis besar indikator dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak diungkapkan atau diukur. Indikator hasil belajar menurut Benjamin S. Bloom dengan *taxonomy of education objectives* membagi tujuan pendidikan menjadi tiga ranah, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.

1. Tingkat keberhasilan belajar

Bukti bahwa seorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti. Tingkah laku memiliki unsur subjektif dan unsur motoris. Unsur subjektif adalah unsur rohaniah sedangkan unsur motoris adalah unsur jasmaniah. Bahwa seseorang sedang berfikir dapat dilihat dari raut mukanya, sikap dalam rohaniah tidak bisa kita lihat.

Tingkah laku manusia terdiri dari sejumlah aspek. Hasil belajar akan tampak pada setiap perubahan pada aspek-aspek tersebut. Adapun aspek-aspek tersebut adalah :

- a. Pengetahuan
- b. Kebiasaan
- c. Keterampilan
- d. Emosional
- e. Hubungan social
- f. Jasmani
- g. Etis atau budi pekerti
- h. Sikap.

Hasil belajar yang dicapai dalam proses pembelajaran merupakan ukuran hasil upaya yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik dengan segala faktor yang terkait. Tingkatan keberhasilan belajar dapat dikategorikan sebagai berikut :

- a. Istimewa/maksimal bila semua bahan pelajaran dikuasai 100%
- b. Baik sekali/ optimal bila sebagian besar materi dikuasai antara 76-99%.
- c. Baik/ minimal, bila bahan dikuasai hanya 60-75%.

d. Kurang, bila bahan yang dikuasai kurang dari 60%.

Ketentuan tingkat keberhasilan antara lembaga pendidikan satu dengan lembaga pendidikan lainnya berbeda, bahkan sekarang satuan pendidikan diberikan kewenangan untuk dapat menentukan kriteria ketuntasan minimum (KKM) sendiri-sendiri.

2. Faktor-faktor yang dapat Mempengaruhi Hasil Belajar

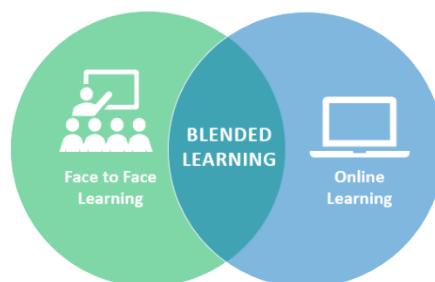
Keberhasilan belajar tidak saja ditentukan oleh peningkatan kemampuan para pendidiknya saja, akan tetapi ditentukan oleh faktor-faktor yang lain yang saling mempengaruhi satu dengan yang lain, sebagaimana Oemar Hamalik mengemukakan beberapa faktor kesulitan belajar siswa antara lain :

- a. Faktor-faktor yang berfungsi dari diri sendiri
- b. Faktor-faktor yang bersumber dari lingkungan
- c. Faktor-faktor yang bersumber dari lingkungan keluarga
- d. Faktor-faktor yang bersumber dari lingkungan masyarakat.

Dengan demikian dapat diketahui bahwa faktor-faktor yang merupakan kesulitan belajar yang dialami peserta didik perlu adanya bantuan dan bimbingan guna meningkatkan prestasi belajar siswa dan terhindar dari kesulitan belajar yang dialami siswa dan akhirnya dapat dicapai prestasi belajar yang optimal.

Model Pembelajaran *Blended Learning*

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan melalui penggunaan media berbasis teknologi adalah model *blended learning*. Menurut Driscoll (2002). *Blended learning* merupakan pembelajaran yang mengkombinasikan atau menggabungkan berbagai teknologi berbasis web, untuk mencapai tujuan pendidikan. Thorne (2013) mendefinisikan *blended learning* sebagai campuran dari teknologi *elearning* dan multimedia, seperti video streaming, virtual class, animasi teks online yang dikombinasikan dengan bentuk-bentuk tradisional pelatihan di kelas. Sementara Graham (2005) menyebutkan *blended learning* secara lebih sederhana sebagai pembelajaran yang mengkombinasikan antara pembelajaran *online* dengan *face-to-face* (pembelajaran tatap muka).



Gambar 2.1 Model Pembelajaran *Blended Learning*

Menurut Garner & Oke (2015), pembelajaran *blended learning* merupakan sebuah lingkungan pembelajaran yang dirancang dengan menyatukan pembelajaran tatap muka (face to face/F2F) dengan pembelajaran online yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Heinze A dan Procter C, (2010) menyatakan bahwa *blended learning* adalah campuran dari berbagai strategi pembelajaran dan metode penyampaian yang akan mengoptimalkan pengalaman belajar bagi penggunanya. Bonk dan Graham (2006) mendefinisikan *blended learning* sebagai kombinasi dari dua intruksi model belajar dan mengajar sistem pembelajaran tradisional dan sistem pembelajaran terdistribusi yang menekankan pada peran teknologi computer.

Sementara menurut Harding, Kaczynski dan Wood (2005), *Blended learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan pembelajaran tradisional tatap muka dan pembelajaran jarak jauh yang menggunakan sumber belajar online (terutama yang berbasis web) dan beragam pilihan komunikasi yang dapat digunakan oleh pendidik dan peserta didik. Pembelajaran tatap muka mempertemukan pendidik dengan murid dalam satu ruangan untuk belajar dimana terdapat model komunikasi *synchronous* (langsung), dan terdapat interaksi aktif antara sesama murid, murid dengan pendidik, dan dengan murid lainnya. Pembelajaran tatap muka memiliki karakteristik terencana dan berorientasi pada tempat (*place-based*) dan interaksi sosial (Bonk & Graham:2006).

Dengan pelaksanaan *blended learning* ini, pembelajaran berlangsung lebih bermakna karena keragaman sumber belajar yang mungkin diperoleh. Sedangkan Driscoll (2002) menyebutkan empat konsep mengenai pembelajaran *blended learning* yaitu:

1. *Blended learning* merupakan pembelajaran yang mengkombinasikan atau menggabungkan berbagai teknologi berbasis web, untuk mencapai tujuan pendidikan.
2. *Blended learning* merupakan kombinasi dari berbagai pendekatan pembelajaran (seperti behaviorisme, konstruktivisme, kognitivis-me) untuk menghasilkan suatu pencapaian pembelajaran yang optimal dengan atau tanpa teknologi pembelajaran.
3. *Blended learning* juga merupakan kombinasi banyak format teknologi pembelajaran, seperti video tape, CD-ROM, *web-based training*, film) dengan pembelajaran tatap muka.
4. *Blended learning* menggabungkan teknologi pembelajaran dengan perintah tugas kerja aktual untuk menciptakan pengaruh yang baik pada pembelajaran dan tugas.

Secara sederhana dapat dikatakan bahwa *blended learning* adalah pembelajaran yang mengkombinasikan antara tatap muka (pembelajaran secara konvensional: dengan metode ceramah, penugasan, tanya jawab dan demonstrasi), dan pembelajaran secara *online* dengan memanfaatkan berbagai macam media dan teknologi untuk mendukung belajar mandiri dan memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik. Dari beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Blended learning* memiliki dari tiga komponen penting yaitu 1) online learning, 2) pembelajaran tatap muka, 3) belajar mandiri. Melalui *blended learning* dapat menciptakan lingkungan belajar yang positif untuk terjadinya interaksi antara sesama peserta didik, dan peserta didik dengan pendidiknya tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu.

Secara umum Moore (dalam Albion, 2008) mengklasifikasikan empat jenis interaksi yang terjadi dalam pembelajaran secara *online* antara lain: (1) interaksi peserta didik dengan konten merujuk pada pengguna yang terikat dalam informasi instruksional, (2) interaksi peserta didik dengan *interface* teknologi : penggunaan teknologi dalam pembelajaran atau interaksi peserta didik dengan *interface* teknologi tersebut bisa disebut jenis interaksi yang lain. Interaksi jenis ini dapat terjadi dalam pembelajaran *online*, (3) Interaksi dengan instruktur merupakan metode atau cara instruktur mengajar, membimbing dan mendukung peserta didik. (4) interaksi peserta didik dengan peserta didik : merupakan cara peserta didik dalam berkomunikasi dengan sesama peserta didik dalam proses pembelajaran.

Lingkungan pembelajaran dalam model *blended learning* dapat digunakan secara terpisah karena menggunakan kombinasi media dan metode yang berbeda dan digunakan pada kebutuhan audien (peserta didik) yang berbeda. Misalnya tipe *face to face learning* terjadi dalam *teacher-directed environment* dengan interaksi *person-to-person* dalam *live synchronous* (pembelajaran langsung bergantung waktu) dan lingkungan yang *high-fidelity*. Sedangkan sistem *distance learning* menekankan pada *self-paced learning* dan pembelajaran dengan interaksi materimateri yang terjadi dalam *asynchronous* (tidak tergantung waktu) dan lingkungan *low-fidelity* (hanya teks).

Secara mendasar terdapat tiga tahapan dasar dalam model *blended learning* yang mengacu pembelajaran berbasis ICT (Ramsay, 2001):

1. *Seeking of information*
Mencakup pencarian informasi dari berbagai sumber informasi yang tersedia secara *online* maupun *offline* dengan berdasarkan pada relevansi, validitas, reliabilitas konten dan kejelasan akademis. Pendidik atau fasilitator berperan memberi masukan bagi peserta didik untuk mencari informasi yang efektif dan efisien.
2. *Acquisition of information*
Peserta didik secara individu maupun secara kelompok kooperatif-kolaboratif berupaya untuk menemukan, memahami, serta mengkonfrontasikannya dengan ide atau gagasan yang telah ada dalam pikiran peserta didik, kemudian menginterpretasikan informasi/pengetahuan dari berbagai sumber yang tersedia, sampai mereka mampu mengkomunikasikan kembali dan menginterpretasikan ide-ide dan hasil interpretasinya menggunakan fasilitas
3. *Synthesizing of knowledge*

Mengkonstruksi/merekonstruksi pengetahuan melalui proses asimilasi dan akomodasi bertolak dari hasil analisis, diskusi dan perumusan kesimpulan dari informasi yang diperoleh.

Sementara Carman (2005) menjelaskan lima kunci utama dalam proses pembelajaran *blended learning* dengan menerapkan teori pembelajaran Keller, Gagné, Bloom, Merrill, Clark dan Gery yaitu:

1. *Live Event*, pembelajaran langsung atau tatap muka secara sinkronous dalam waktu dan tempat yang sama ataupun waktu sama tapi tempat berbeda.
2. *Self-Paced Learning*, yaitu mengkombinasikan dengan pembelajaran mandiri (*self-paced learning*) yang memungkinkan peserta didik belajar kapan saja, dimana saja secara online.
3. *Collaboration*, mengkombinasikan kolaborasi, baik kolaborasi pendidikpeserta didik maupun kolaborasi antar peserta didik.
4. *Assessment*, pendidik harus mampu meramu kombinasi jenis assessmen *online* dan *offline* baik yang bersifat tes maupun non-tes (proyek kelas).
5. *Performance Support Materials*, pastikan bahan belajar disiapkan dalam bentuk digital, dapat diakses oleh peserta didik baik secara *offline* maupun *online*.

METODE PENELITIAN

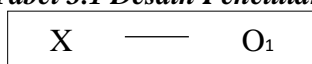
Metode penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain lain secara holistic dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah Moleong (2005).

Dengan jenis penelitian eksploratif. Penelitian ini adalah memaksimalkan pemahaman tentang kasus yang dipelajari dan bukan untuk mendapatkan generalisasi, kasusnya dapat bersifat kompleks maupun sederhana dan waktu untuk mempelajari dapat pendek atau panjang, tergantung waktu untuk berkonsentrasi (Susanti & Mufattahah).

Rancangan Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian kualitatif Sebagaimana yang dijelaskan pada buku Mukhtar, bahwa metode penelitian kualitatif adalah suatu metode yang digunakan untuk menemukan pengetahuan terhadap subjek penelitian pada suatu saat tertentu. Sedangkan dalam penelitian kuliitatif di sini maksudnya untuk mengumpulkan informasi mengenai subjek penelitian dan perilaku yang sejenis dengan penelitian tersebut. Dalam penelitian kualitatif berusaha untuk mendeskripsikan mengenai keseluruhan gejala atau keadaan yang ada, yakni keadaan atau gejala menurut apa adanya pada saat penelitian dilakukan di lokasi.

Tabel 3.1 Desain Penelitian



Keterangan :

X : *Treatment* Pembelajaran *Blanded Learning*

O₁ : Tes Hasil Belajar Siswa / Sumatif

Sumber Data Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian menggunakan *convinient sampling* yakni siswa Kelas VIII SMP Taman Sari Galis Bangkalan Tahun Pelajaran 2021 - 2022 dengan jumlah siswa 20 orang, terdiri dari 14 orang siswa laki-laki dan 14 orang siswa perempuan. Rasionalisasi dari subjek penelitian yaitu berdasarkan subjek yang telah menggunakan model pembelajaran *blended learning*, jarak tempuh sekolah dengan peneliti dekat, dan mengenal siswa dengan baik.

2. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Taman Sari yang terletak di Jl. Pakaan Laok Kecamatan Galis, Kabupaten Bangkalan Jawa Timur 69173. SMP Taman Sari ini merupakan Swasta yang berada di naungan Yayasan. Jumlah Siswa Kelas VIII SMP Taman Sari adalah 20 orang. Penelitian ini dilakukan pada tahun pelajaran 2022 / 2023.

Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen

Instrumen adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga mudah diolah (Hasan & Iqbal, 2002). Instrumen yang dipakai dalam penelitian ini adalah angket dan lembar wawancara yang divalidasi oleh dosen pembimbing.

- a. Tes Hasil Belajar Kognitif
- b. Observasi
- c. Wawancara
- d. Dukumentasi

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes hasil belajar yaitu tes hasil belajar konitif dan tes hasil belajar afektif/psikomotorik (observasi), wawancara, dan dokumentasi.

Validasi

Validitas adalah ukuran yang menunjukkan tingak-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Sebuah instrument dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dengan kata lain dapat mengungkapkan data dari variable yang diteliti secara tepat menurut Suharsimi Arikunto (Riduwan M. D., 2013)

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui tingkat suatu alat ukur/instrument seorang peneliti, dikatakan valid jika pernyataan tes mampu mengungkapkan data dari variabel yang akan diukur oleh peneliti tersebut. Dalam penelitian ini divalidasi oleh dosen pembimbing.

Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis induktif menurut Hadi (1998) merupakan penarikan kesimpulan yang berangkat dari fakta dan peristiwa tersebut ditarik kesimpulan yang umum yaitu dengan cara menganalisis dan menyajikannya dalam bentuk data deskriptif. Terkumpulnya data yang telah ditemukan oleh peneliti kemudian di deskripsikan. Adapun langkah – langkah yang dilakukan sebagai berikut:

1. Reduksi Data

Reduksi data adalah memilih hal hal pokok dengan proses pencarian, pemilihan, pemfokusan, dan penyederhanaan. Data yang dihasilkan dari dokumentasi dan wawancara merupakan data yang kompleks. Peneliti melakukan pemilihan data yang sesuai atau relevan dengan permasalahan penelitian, data yang dihasilkan harus disederhanakan kemudian dicari makna yang mendasar. Dalam penelitian ini, terdapat dua instrument yang digunakan yaitu tes hasil belajar, observasi dan wawancara. Dalam langkah ini, peneliti menganalisis data berdasarkan setiap instrument.

2. Unitasisasi dan Kategori

Data yang telah disederhanakan oleh penliti kemudian disusun secara sistematis dengan menonjolkan hal-hal yang bersifat pokok dan penting. Unit-unit yang telah terkumpul kemudian dipilih dan dikelompokkan sesuai dengan kategori yang sesuai sehingga dapat memberikan gambaran yang jelas dari hasil penelitian.

3. Display Data

Display data merupakan penyajian data dalam sejumlah matrks yang sesuai. Pada display data mempunyai tujuan agar memberi kemudahan dalam mengkonstruksikan, mengintreprastasikan dan menyimpulkan data yang telah dipilih. Bentuk penyajian laporannya adalah dekriptif analitik dan logis karena Penyajian laporan ini berusaha mengarah kepada suatu kesimpulan.

Data yang dihasilkan berbentuk narasi berupa informasi tentang efektivitas model pembelajaran *blended learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di Kelas VIII SMP Taman Sari Galis Bangkalan.

4. Kesimpulan dan Verifikasi Data

Data yang telah diproses kemudian akan ditarik untuk suatu kesimpulan dengan menggunakan metode induktif. Kesimpulan tersebut lalu di verifikasi sejak penelitian berlangsung, dengan menggunakan cara melihat kembali pada reduksi data maupun pada display data. Sehingga nantinya kesimpulan yang diambil tidak menyimpang dari permasalahan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tes Hasil Belajar Kognitif

Dalam pengambilan data menggunakan tes hasil belajar kognitif, melalui google form. Setelah memperoleh data, selanjutnya peneliti mengelompokkan dari setiap pertanyaan yang telah dijawab oleh siswa.

Tabel 4.11
Hasil Tes Hasil Belajar Kognitif Siswa SMP VIII

No Absen	Jenis Kelamin	Nama lengkap	Nilai THB Kognitif
1.	Laki-laki	Abd. Adim	75
2.	Laki-laki	Ainur Rosyid	80
3.	Perempuan	Aspiya	80
4.	Laki-laki	Fiqri Haikal	75
5.	Perempuan	Habsotul Mu'awwanah	90
6.	Perempuan	Helmiatul Hasanah	80
7.	Perempuan	Ikmala Huzeinah	85
8.	Perempuan	Lia Mubayyinah	85
9.	Perempuan	Lita Kumala Sari	90
10.	Perempuan	Lutfa Auliatul Hasanah	90
11.	Laki-laki	Maulun	80
12.	Laki-laki	Moch Amin	75
13.	Laki-laki	Muhammad Bahrul Ulum	80
14.	Perempuan	Nadia	80
15.	Perempuan	Niatur Rohmah	85
16.	Laki-laki	Rifki Al Malik	80
17.	Laki-laki	Solihin	75
18.	Laki-laki	Umar Faruq	75
19.	Perempuan	Helwa Adela	80
20.	Laki-laki	Arfat Toriqbillah	80
Jumlah rata-rata			80

Berdasarkan tabel 4.11 hasil tes hasil belajar siswa kognitif, rata-rata siswa yang mendapatkan nilai 80 dan siswa yang mendapatkan nilai tertinggi adalah Lita Kumala Sari dengan nilai 90 dan siswa yang mendapatkan nilai terendah adalah Umar Faruq dengan nilai 75. Tes ini terdiri dari 5 soal uraian untuk mengetahui hasil belajar siswa selama penggunaan model pembelajaran *blended learning* dan KKM kelas VIII SMP Taman Sari adalah 70. Dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan model pembelajaran *blended learning* ini efektif terhadap hasil belajar siswa.

Tes Hasil Belajar Afektif/Psikomotorik (observasi)

Dalam pengambilan data tes hasil belajar afektif/psikomotorik (observasi) menggunakan lembar observasi untuk melihat aktivitas siswa di dalam kelas dengan model pembelajaran *blended learning*. Setelah itu peneliti menilai dari setiap aktivitas siswa untuk mengetahui efektivitas model

pembelajaran *blended learning*.

Tabel 4.12
Tes Hasil Belajar Afektif/Psikomotorik (observasi)

No.	Nama lengkap	Aspek yang diamati					Skor	Nilai
		1	2	3	4	5		
1.	Abd. Adim	3	3	2	2	3	13	86
2.	Ainur Rosyid	3	2	2	3	3	13	86
3.	Aspiya	3	3	3	3	3	15	100
4.	Fiqri Haikal	2	3	2	2	3	12	80
5.	Habsotul Mu'awwanah	3	3	3	3	3	15	100
6.	Helmiatul Hasanah	2	3	2	3	3	13	86
7.	Ikmala Huzeinah	3	2	3	3	3	14	93
8.	Lia Mubayyinah	3	3	3	3	3	15	100
9.	Lita Kumala Sari	3	3	3	3	3	15	100
10.	Lutfu Auliatul Hasanah	3	3	3	3	3	15	100
11.	Maulun	2	2	3	3	3	13	86
12.	Moch Amin	2	2	2	2	3	11	73
13.	Muhammad Bahrul Ulum	2	3	2	3	3	13	86
14.	Nadia	3	3	3	3	3	15	100
15.	Niatu Rohmah	3	3	3	3	3	15	100
16.	Rifki Al Malik	3	2	3	3	3	14	93
17.	Solihin	2	2	2	2	3	11	73
18.	Umar Faruq	2	2	2	2	3	11	73
19.	Helwa Adela	3	3	2	3	3	14	93
20.	Arfat Toriqbillah	2	2	3	3	3	13	86
Jumlah rata-rata		89,7						

Berdasarkan tabel 4.12 tes hasil belajar siswa afektif/psikomotorik (observasi), nilai rata-rata dari siswa yang mendapatkan nilai 89,7 yang dapat dibulatkan menjadi 90. Aktivitas siswa selama model pembelajaran *blended learning* dapat dikategorikan baik karena bagi mereka ini hal yang baru sehingga mereka antusias dengan model pembelajaran tersebut. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan model pembelajaran *blended learning* ini efektif terhadap hasil belajar siswa afektif/psikomotorik (aktivitas siswa).

Wawancara

Wawancara ditujukan kepada siswa untuk mendapatkan informasi mengenai pendapat dan respon siswa selama pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan *blended learning*. Sesuai dengan respon siswa yang mengatakan bahwa siswa lebih bersemangat dan tertarik dengan pembelajaran PPKn ketika guru pengajar menggunakan model *blended learning*. Data data wawancara akan disajikan dalam bentuk penjelasan, peneliti melakukan wawancara secara luring dengan jumlah narasumber 6murid.

Tabel 4.8
Hasil Tes Hasil Belajar Afektif/Psikomotorik (Observasi)

No.	Nama lengkap	Aspek yang diamati					Skor
		1	2	3	4	5	
1.	Abd. Adim	3	3	2	2	3	13
2.	Ainur Rosyid	3	2	2	3	3	13
3.	Aspiya	3	3	3	3	3	15
4.	Fiqri Haikal	2	3	2	2	3	12

No.	Nama lengkap	Aspek yang diamati					Skor
		1	2	3	4	5	
5.	Habsotul Mu'awwanah	3	3	3	3	3	15
6.	Helmiatul Hasanah	2	3	2	3	3	13

Peneliti melakukan wawancara dengan 6 narasumber. Kesimpulan dari seluruh wawancara yang dilakukan peneliti rata-rata subjek mengatakan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *blended learning* dalam pelajaran PPKn meningkatkan motivasi siswa dalam belajar PPKn, sehingga siswa merasa senang saat materi yang ditampilkan karena adanya hal tersebut baru bagi mereka. Kemudian juga mudah mengingat materi yang disampaikan oleh guru sehingga mudah untuk mengerjakan tes.

Dokumentasi

Dokumentasi digunakan sebagai penunjang dari data-data lain yang telah dikumpulkan oleh peneliti. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan nilai-nilai atau jawaban tes hasil belajar dari siswa yang telah menggunakan model pembelajaran *blended learning* dengan media google form.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti di SMP Taman Sari Galis Bangkalan, mengenai “ Efektivitas Model Pembelajaran *Blended Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Mata Pelajaran PPKn SMP Taman Sari Galis Bangkalan“ telah menghasilkan data dan kesimpulan. Diantaranya adalah efektivitas model pembelajaran *blended learning* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII mata pelajaran PPKn.

Dari seluruh data yang dikumpulkan melalui tes hasil belajar, observasi, wawancara dan dokumentasi dapat disimpulkan bahwa sebagian besar model pembelajaran *blended learning* ini efektif terhadap hasil belajar siswa, dan siswa merasa terbantu untuk mengingat materi yang disampaikan guru. Hal tersebut didukung pula dengan adanya data hasil wawancara kepada siswa, yang mana sebagian besar siswa menyatakan bahwa dengan penerapan model pembelajaran *blended learning* ini menyenangkan sehingga siswa mampu meningkatkan hasil belajarnya.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka saran dapat diberikan sebagai berikut :

1. Guru sebagai tenaga pendidik harus lebih kreatif dalam menyampaikan pelajaran kepada siswa, sehingga siswa juga mempunyai minat belajar yang tinggi terhadap pelajaran yang diberikan.
2. Sebagai pendidik harus lebih kreatif dalam memberikan model pembelajaran kepada siswa, agar siswa juga mempunyai minat belajar yang tinggi sehingga mendapatkan hasil yang memuaskan.
3. Guru hendaknya senantiasa memberikan stimulus atau motivasi yang bisa menarik perhatian siswa terhadap pembelajaran, yang nantinya siswa benar-benar memberikan respon positif sebelum memasuki pembelajaran inti.
4. Sekolah hendaknya memperhatikan kualifikasi guru dalam memberikan pembelajaran, karena kuliatas guru juga berpengaruh terhadap kualitas lembaga pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anisatun Nafi'ah, Siti, 2018, *Model-Model Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Budi Darmayasa, Jero, Irianto Aras, 2019, *Panduan Bel (Blended Learning)*, Tarakan: Universitas Borneo Tarakan.

- Budiyono, Fajar *Implementasi Blended learning dimasa Pandemi Covid 19*, jurnal online (5 September 2020)
- Cahaya Dewi, Kadek, dkk, 2019, *Blended learning (Konsep dan Implementasi pada Pendidikan Tinggi Vokasi)*, Denpasar: SwastaNulus.
- Darmadi, *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish, 2017.
- Destia Putri, Ariska, Syofnida Irfianti, *Peningkatan Hasil Belajar Matematika dengan Menggunakan Alat Peraga Jam Sudut pada Peserta Didik kelas IV SDN2 Sunur Sumatera Selatan*, Jurnal Terampil Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Vol4, No1, (2017).
- Dwiyogo, WarisD, 2019, *Pembelajaran Berbasis Blended learning*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Elizabeth R. Kazakoff, dkk, *Elementary School-Wide Implementation of a Blended learning Program for Reading Intervention*, Journal of Educational Research, ISSN: ISSN -0022-0671, (2018).
- Hermidayani dan Khoirun Hikmah, berjudul Pengaruh Model *Blended learning* dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Ekonomi, Jurnal Seminar Nasional (SENAR), (3 September 2018).
- Husamah. (2014). *Pembelajaran Bauran (Blended learning)*. Jakarta: Prestas Pustaka Raya.
- Indriani, Desy, *Pengaruh Model Blended learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*, Jurnal Pendidikan, Vol.3, (2019).
- Kurniawan, Asep, 2018, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Bandung: PT Remaja Rosda karya.
- Kurniawan, Budi, Ono Wiharna, Tatang Permana, *Studi Analisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar*, *Journal of Mechanical Engineering Education*, Vol. 4, No.2, (Desember 2017).
- Maesaroh, Pengaruh *Blended learning* Terhadap Proses dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih di MTS Negeri 12 Majalengka, Jurnal Ilmiah Kajian Islam, Vol 4.No.2, (Februari 2020).
- Marlina, Emas, *Pengembangan Model Pembelajaran Blended learning Berbantuan Aplikasi Sevima Edlink*, Jurnal Padagogik, Vol. 3, No. 2, (Juli 2020).
- Nastiti, D. W. (2016). *Pengaruh Pembelajaran Bauran (Blended learning) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Relasi dan Fungsi*. Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Purnanda, R. (2012) *Analisis Outcomes dari Blended learning di Bidang Kompetensi TIK*. Skripsi, Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Purwanto. (2014). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rizkiyah. A (2015). *Penerapan Blended learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ilmu bangunan di kelas x tgb smk negeri 7 surabaya*. Jurnal Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya.
- Sanjaya. (2008). *Faktor – faktor yang mempengaruhi hasil belajar*. Prenada: Jakarta.
- Sjukur, S. B. (2012). *Pengaruh Blended learning Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Tingkat SMK*. Jurnal SMK Negeri 1 Satu Kab. Tanah Bumbu
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* Alfabeta: Bandung.
- Sugiyono. (2016). *Statistika untuk penelitian*. Alfabeta: Bandung.
- Sukandar. Ekawati. (2015). *Perbandingan Pembelajaran Discovery Learning dengan Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe Student Teams Achievement Division (STAD) pada Mata Pelajaran*
- Suprian. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Departemen Pendidikan Teknik Arsitektur.
- Syarif. I. (2012). *Pengaruh model Blended learning terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa smk*. Jurnal SMKN 1 Paringin, Balangan

