

BAB II

TINJAUAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Pendidikan

Pendidikan adalah sesuatu yang bisa mempengaruhi pertumbuhan seseorang sebagai pengalaman belajar yang berada di segala lingkungan. Sedangkan secara sempit, pendidikan adalah sekolah. Pendidikan adalah pengajaran yang diadakan di sekolah sebagai lembaga formal. Pendidikan adalah segala sesuatu yang berpengaruh terhadap siswa yang diserahkan kepadanya yang bertujuan agar mempunyai kemampuan yang sempurna dan kesadaran penuh terhadap hubungan dan tugas sosial. Ilmu pendidikan merupakan suatu usaha kegiatan yang berproses melalui tahap-tahap dan tingkatan-tingkatan, tujuannya bertahap dan bertingkat.

Tujuan ilmu pendidikan bukanlah suatu benda yang berbentuk tetap, tetapi merupakan suatu keseluruhan untuk kepribadian seseorang, yang berhubungan dengan seluruh aspek kehidupannya. Selain itu ilmu pendidikan membantu mengembangkan semua aspek yang berhubungan dengan kepribadian manusia, yang bisa mencakup segala ilmu pengetahuan, bisa mengembangkan nilai dan sikap serta keterampilan yang ada di dalam tubuh manusia. Tujuan pendidik adalah untuk menjadikan peserta didik bisa meningkatkan tata krama, meningkatkan pengetahuan dan untuk menyiapkan seseorang agar mempermudah dan meningkatkan keterampilan dalam suatu bidang pekerjaan tertentu. Ilmu pendidikan sebagai panutan yang harus diterapkan agar bisa ditanamkan di dalam diri masing-masing individu. Sebelum kita mengenal pendidikan pasti kita belum mengerti mana perbuatan yang terpuji dan perbuatan yang tercela.

2.1.2 Hakikat Universal dari Belajar

Dalam laporan UNESCO yang diberi judul *Learning: The Treasure Within* (1996) disampaikan adanya sejumlah tantangan kontroversional yang harus dihadapi dengan cara menyeimbangkan berbagai tekanan. Tantangan yang bersifat universal ini juga harus dihadapi secara universal juga. Dalam dunia pembelajaran, untuk menghadapi dan beradaptasi dengan berbagai tantangan itu, UNESCO memberikan resep berupa apa yang disebut empat pilar belajar, yaitu :

a. *Learning to Know*

Berkaitan dengan perolehan, penguasaan, dan pemanfaatan pengetahuan. Belajar untuk mengetahui oleh UNESCO dipahami sebagai cara dan tujuan dari eksistensi manusia. Belajar untuk mengetahui bertujuan untuk memberikan kepuasan karena perolehan pemahaman pengetahuan dan kepuasan melalui penemuan-penemuan secara mandiri. Belajar untuk mengetahui berimplikasi terhadap diakomodasikannya konsep belajar tentang bagaimana belajar atau *learning how to learn* dengan mengembangkan seluruh potensi konsentrasi pembelajar, keterampilan dan kecakapan untuk berpikir.

b. *Learning to Do*

Adalah belajar atau berlatih menguasai keterampilan dan kompetensi kerja. Jadi menurut konsep UNESCO belajar jenis ini berkaitan dengan pendidikan vokasional. Keterampilan dan kompetensi kerja yang harus dikuasai siswa, sejalan dengan tuntutan perkembangan dunia industri memang semakin tinggi, tidak sekedar pada tingkat keterampilan kompetensi teknis atau operasional, tetapi bahkan sampai dengan kompetensi profesional.

c. *Learning to live together*

Mengisyaratkan keniscayaan interaksi berbagai kelompok dan golongan dalam kehidupan global yang dirasakan semakin menyempit akibat kemajuan teknologi komunikasi dan informasi. Agar dapat berinteraksi berkomunikasi saling berbagi bekerja sama dan hidup bersama saling menghargai dalam kesetaraan sejak kecil anak-anak sudah harus dilatih, dibiasakan hidup berdampingan bersama. Anak-anak harus banyak belajar dari hidup bersama secara damai, apalagi di alam Indonesia yang multikultur, dan multi etnik ini sehingga mereka biasa bersosialisasi sejak awal atau *being sociable*.

d. *Learning to Be*

Mengharuskan tujuan belajar dirancang dan diimplementasikan sedemikian rupa sehingga pembelajar menjadi manusia yang utuh paripurna.

Implementasi ke-4 pilar pendidikan seperti yang dicanangkan UNESCO ini dapat dilihat dalam konsideran yang melandasi Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. Dalam kajian ini, reformasi pendidikan yang melahirkan visi pendidikan nasional Indonesia harus mencakup hal-hal berikut ini.

- a. Penyelenggaraan pendidikan dinyatakan sebagai suatu proses pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik yang berlangsung sepanjang hayat, di dalam proses tersebut harus ada pendidik yang memberikan keteladanan dan mampu membangun kemauan, serta mengembangkan potensi dan kreativitas peserta didik.
- b. Adanya perubahan pandangan tentang peran manusia dari

paradigma manusia sebagai sumber daya pembangunan, menjadi paradigma manusia sebagai subjek pembangunan secara utuh. Pendidikan harus mampu membentuk manusia seutuhnya yang digambarkan sebagai manusia yang memiliki karakteristik personal yang memahami dinamika psikososial dan lingkungan kulturalnya.

- c. Adanya pandangan terhadap keberadaan peserta didik yang terintegrasi dengan lingkungan sosio-kulturalnya dan pada gilirannya akan menumbuhkan individu sebagai pribadi dan anggota masyarakat mandiri yang berbudaya.

2.1.3 Teori Belajar

Teori belajar dapat dikelompokkan menjadi empat teori belajar yaitu teori disiplin mental menurut rumpun psikologi ini individu memiliki kekuatan, kemampuan, atau potensi-potensi tertentu. Teori disiplin mental ini kurang kuat pengaruhnya terhadap pendidikan dan pembelajaran, mungkin juga karena pengaruh sifat negatif terhadap pendidikan seperti yang dipegang oleh aliran naturalism. Teori *behaviorisme* merupakan aliran psikologi yang memandang individu lebih kepada sisi fenomena jasmaniah, dan mengabaikan aspek-aspek mental seperti kecerdasan, bakat, minat, dan perasaan individu dalam kegiatan belajar.

Teori *kognitivisme*, teori belajar kognitif lebih mementingkan proses belajar dari pada hasil. Teori ini menekankan bahwa perilaku seseorang ditentukan oleh persepsi serta pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan belajarnya. Model belajar kognitif merupakan suatu bentuk teori belajar yang sering disebut sebagai model *perseptual*. Teori konstruktivisme adalah sebuah

filosofi pembelajaran yang dilandasi premis bahwa dengan merefleksikan pengalaman, kita membangun, mengkonstruksi pengetahuan pemahaman kita tentang dunia tempat kita hidup. Konstruktivisme melandasi pemikirannya bahwa pengetahuan bukanlah sesuatu yang *given* dari alam karena hasil kontak manusia dengan alam, tetapi pengetahuan merupakan hasil konstruksi (bentukan) aktif manusia itu sendiri.

a. Prinsip-Prinsip Belajar

Menurut Surantini (2021:14) prinsip belajar yang pertama adalah berupa perubahan perilaku, perubahan perilaku sebagai hasil belajar memiliki ciri-ciri :

- 1) Sebagai hasil tindakan rasional instrumental yaitu perubahan yang disadari.
- 2) Kontinu atau berkesinambungan dengan perilaku lainnya.
- 3) Fungsional atau bermanfaat sebagai bekal hidup.
- 4) Positif atau terakumulasi.
- 5) Aktif atau sebagai usaha yang direncanakan dan dilakukan.
- 6) Permanen atau tetap
- 7) Bertujuan dan terarah.
- 8) Mencakup keseluruhan potensi kemanusiaan.

Kedua, belajar merupakan proses. Belajar terjadi karena didorong kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai. Belajar adalah proses sistematis yang dinamis, konstruktif, dan organik. Belajar merupakan kesatuan fungsional dari berbagai komponen belajar. Ketiga, belajar merupakan bentuk pengalaman. Pengalaman pada dasarnya adalah hasil dari interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya. William Burton mengemukakan bahwa "*A good learning situation consist of a rich and varied series of learning*

experiences unified around a vigorous purpose and carried on in interaction with a rich varied and propocative environment.”. Dari pendapat Burton bisa ditarik kesimpulan bahwa kondisi belajar yang baik terdiri dari pengalaman belajar yang banyak dan beragam yang menyatu dengan tujuan yang kuat, kemudian dilanjutkan dengan interaksi dengan lingkungan yang bervariasi.

Prinsip belajar yang lain yaitu, belajar merupakan bagian dari perkembangan. Berkembang dan belajar merupakan dua hal yang berbeda, tetapi berhubungan erat. Dalam perkembangan dituntut belajar, dan dengan belajar ini individu berkembang dengan pesat. Kemudian, kegiatan belajar berlangsung pada setiap tempat dan waktu. Sesuai dengan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip belajar mencakup perubahan perilaku peserta didik yang diperoleh dari hasil belajar, belajar merupakan proses dari tidak tahu menjadi tahu kemudian dengan belajar individu mampu mengembangkan dirinya.

b. Unsur-Unsur Belajar

Menurut Cronbach terdapat tujuh unsur utama dalam proses belajar, yaitu: “Tujuan, kesiapan, situasi, interpretasi, respons, konsekuensi dan reaksi terhadap kegagalan”. Ketujuh unsur tersebut dapat diuraikan sebagai berikut :

1) Tujuan.

Belajar dimulai karena adanya suatu tujuan yang ingin dicapai. Tujuan belajar tersebut muncul untuk memenuhi suatu kebutuhan.

2) Kesiapan.

Untuk dapat melakukan perbuatan belajar dengan baik anak

atau individu perlu memiliki kesiapan, baik kesiapan fisik atau psikis, kesiapan yang berupa kematangan untuk melakukan sesuatu, maupun penguasaan pengetahuan dan kecakapan-kecakapan yang mendasarinya.

3) Situasi.

Kegiatan belajar berlangsung dalam suatu situasi belajar. Dalam situasi belajar ini terlibat tempat, lingkungan sekitar, alat dan bahan yang dipelajari, orang-orang yang tersangkut dalam kegiatan belajar serta kondisi siswa yang belajar. Kelancaran dan hasil dari belajar banyak dipengaruhi oleh unsur situasi ini.

4) Interpretasi.

Dalam menghadapi situasi, individu mengadakan interpretasi, yaitu melihat hubungan di antara komponen-komponen situasi belajar, melihat makna dari hubungan tersebut dan menghubungkannya dengan kemungkinan pencapaian tujuan. Berdasarkan interpretasi tersebut mungkin individu sampai kepada kesimpulan dapat atau tidak dapat mencapai tujuan.

5) Respons.

Berpegang kepada hasil dari interpretasi apakah individu mungkin atau tidak mungkin mencapai tujuan yang diharapkan, maka ia memberikan respons. Respons ini mungkin berupa suatu usaha coba-coba (*trial and error*), atau usaha yang penuh perhitungan dan perencanaan ataupun ia menghentikan usahanya untuk mencapai tujuan tersebut.

6) Konsekuensi.

Setiap usaha yang dilakukan akan membawa hasil, akibat atau konsekuensi itu apakah keberhasilan maupun kegagalan, demikian juga dengan respons atau usaha belajar siswa. Apabila siswa berhasil dalam belajarnya ia akan merasa senang, puas, dan

akan lebih meningkatkan semangatnya untuk melakukan usaha-usaha belajar berikutnya.

7) Reaksi terhadap kegagalan.

Selain keberhasilan, kemungkinan lain yang diperoleh siswa dalam belajar adalah kegagalan. Peristiwa ini akan menimbulkan perasaan sedih dan kecewa. Kegagalan ini bisa menurunkan semangat, dan memperkecil usaha-usaha belajar selanjutnya, tetapi bisa juga sebaliknya, kegagalan membangkitkan semangat yang berlipat ganda untuk menebus dan menutupi kegagalan tersebut.

c. Tipe-Tipe Belajar

Gagne mengemukakan terdapat 8 tipe belajar, yang membentuk suatu hierarki dari yang paling sederhana sampai dengan yang paling kompleks, yaitu: “Belajar tanda-tanda (*signal learning*), Belajar perangsang- jawaban (*stimulus-respons learning*), Rantai perbuatan (*chaining*), hubungan verbal (*verbal association*), belajar membedakan (*discrimination learning*), belajar konsep (*concept learning*), belajar aturan-aturan (*rule learning*) dan belajar pemecahan masalah (*problem solving learning*).” Kedelapan tipe-tipe belajar tersebut dapat diuraikan sebagai berikut :

1) Belajar tanda-tanda (*signal learning*).

Belajar tanda merupakan tahap belajar yang paling sederhana, setahap lebih tinggi dari perbuatan refleks. Individu belajar mengenal dan memberi respons kepada tanda-tanda.

2) Belajar perangsang-jawaban (*stimulus-respons learning*).

Setahap lebih tinggi dari belajar tanda-tanda. Belajar ini merupakan upaya untuk membentuk hubungan antara perangsang dengan jawaban.

3) Rantai perbuatan (*chaining*).

Individu belajar melakukan suatu rentetan kegiatan yang membentuk satu kesatuan.

4) Hubungan verbal (*verbal association*).

Dalam rantai kegiatan, hubungan itu berbentuk perilaku maka dalam hubungan verbal ini berbentuk hubungan bahasa. Yang paling sederhana dari hubungan verbal adalah hubungan antara benda dengan namanya, hubungan antara subjek dengan sifatnya. Yang lebih tinggi adalah hubungan antara konsep dengan konsep, konsep dengan perilaku atau nilai.

5) Belajar membedakan (*discrimination learning*).

Individu belajar melihat perbedaan dan juga persamaan sesuatu benda dengan yang lainnya. Atas dasar persamaan dan perbedaan itu individu bisa mengadakan pengelompokkan. Membedakan di sini bukan hanya objek-objek konkrit tetapi juga hal-hal yang bersifat abstrak.

6) Belajar konsep (*concept learning*).

Tipe belajar ini menyangkut pemahaman dan penggunaan konsep- konsep.

7) Belajar aturan-aturan (*rule learning*).

Individu belajar aturan-aturan yang ada di masyarakat, di sekolah, di rumah atau pun aturan dalam perdagangan, pemerintahan bahkan ilmu pengetahuan.

8) Belajar pemecahan masalah (*problem solving learning*).

Dalam kegiatan belajar ini individu dihadapkan kepada masalah-masalah yang harus dipecahkannya, baik masalah yang bersifat praktis dalam kehidupan maupun teoritis dalam suatu bidang ilmu.

2.1.4 Model Pembelajaran

Menurut Joyce dan Wail yang dikutip dari Rusman Model Pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Sedangkan menurut Syaiful Sagala yang dikutip dari Setya Norma Sulistyani, mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai pembelajaran tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancangan pembelajaran dan guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas mengajar.

Berbeda dengan Udin S Winataputra yang dikutip dari skripsi Iin Hendriyani yang berjudul *Pengaruh Model Pembelajaran Tandır Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa* bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan pola pembelajaran yang sistematis dan terencana untuk memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik sehingga guru dapat mencapai tujuan pembelajaran.

a. Ciri-ciri Model Pembelajaran

Menurut Rusman dalam bukunya yang berjudul Model- model Pembelajaran menyebutkan bahwa ada enam ciri-ciri model pembelajaran, yakni:

- 1) Berdasarkan teori belajar dari para ahli tertentu.

- 2) Mempunyai misi atau tujuan tertentu
- 3) Dapat dijadikan pedoman untuk kegiatan belajar mengajar di kelas
- 4) Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan : 1. Urutan langkah-langkah pembelajaran (*syntax*); 2. Ada prinsip-prinsip reaksi; 3. Sistem sosial; dan 4. Sistem pendukung. Keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis bila guru akan melakukan suatu model pembelajaran

b. Pola-pola Pembelajaran

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran.

Barry Morris mengklasifikasikan empat pola pembelajaran yang digambarkan dalam bentuk bagan sebagai berikut:



Gambar 2. 1

Pola pembelajaran

Pola pembelajaran di atas memberikan gambaran bahwa seiring dengan pesatnya perkembangan media pembelajaran, baik

software maupun *hardware*, akan membawa perubahan bergesernya peranan guru sebagai penyampai pesan. Dengan begitu, guru tidak lagi menjadi *central class* di dalam kelas, namun siswa dapat memperoleh informasi dari berbagai sumber belajar yang didapat dari perkembangan teknologi. Sehingga *blended learning* menjadi salah satu model pembelajaran yang dapat guru terapkan di dalam kelas untuk proses pembelajaran.

2.1.5 Model Pembelajaran *Blended Learning*

a. Pengertian *Blended Learning*

Model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran sangatlah beragam, salah satu dari model pembelajaran yang digunakan dalam bidang pendidikan adalah dengan menggunakan model *blended learning*. *Blended learning* merupakan pembelajaran yang mengacu pada dua aspek yaitu secara tatap muka (*face to face*) dan pembelajaran berbasis komputer (*online* dan *offline*). Pembelajaran *blended learning* bertujuan untuk memberikan kesempatan bagi pelajar agar dapat belajar dengan mandiri, berkelanjutan, dan berkembang sepanjang hayat (Dwiyogo, 2018: 60).

Husamah menegaskan bahwa *Blended learning* mengkombinasikan dari aspek pembelajaran *online*, aktivitas tatap muka terstruktur, dan praktek dunia nyata. Sistem pembelajaran *online* memberikan pengalaman baru dan berharga bagi siswa. Dengan menggunakan *blended learning* pengajar/pendidik dapat menggunakan berbagai sumber informasi yang dapat diperoleh secara *online* maupun *offline*. Husamah mengatakan bahwa *blended learning* merupakan gabungan keunggulan pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka dan virtual/maya atau *online*. Gabungan

antara dua keunggulan dalam pembelajaran dilakukan secara harmonis antara pengajaran/pelatihan konvensional dimana pendidik dan siswa bertemu secara langsung di dalam kelas dan melalui media *online* yang dapat diakses kapan dan dimana saja.

Dari beberapa pendapat menurut para ahli dapat disimpulkan bahwa *blended learning* merupakan sebuah model pembelajaran baru yang menggabungkan dua aspek pembelajaran secara langsung atau tatap muka (*face to face*) di dalam kelas dan secara virtual/maya (*online*). Dengan adanya penggabungan diharapkan kedua aspek pembelajaran tersebut dapat saling melengkapi. Dan diharapkan dengan adanya pembelajaran *blended learning*, informasi dapat diperoleh dari berbagai sumber, interaksi antara guru dan siswa serta antara siswa menjadi semakin dekat, serta dengan adanya pembelajaran secara virtual/maya waktu pembelajaran yang dirasa kurang di dalam kelas dapat terpenuhi ketika melakukan pembelajaran di media *online*.

b. Pembelajaran Berbasis *Blended Learning*

Pembelajaran berbasis *blended learning* adalah pembelajaran yang mengkombinasikan strategi penyampaian pembelajaran menggunakan kegiatan tatap muka, pembelajaran berbasis komputer (*offline*), dan komputer secara *online* (internet dan *mobile learning*). Terjadinya pembelajaran pada awalnya karena adanya tatap muka dan interaksi antara pengajar dan pembelajaran. Setelah ditemukan mesin cetak, siswa memanfaatkan media cetak. Saat ditemukan media audio visual, sumber belajar dalam pembelajaran, media cetak. Namun pembelajaran *blended learning* muncul setelah berkembangnya teknologi informasi sehingga sumber dapat diakses oleh siswa secara *offline* maupun *online* (Husamah, 2014). Sekarang

ini, pembelajaran berbasis *blended learning* dilakukan dengan menggabungkan pembelajaran tatap muka, teknologi cetak, teknologi audio, teknologi audio visual, teknologi komputer, dan teknologi *m-learning* (*mobile learning*).

Husamah menjelaskan bahwa perbedaan pembelajaran tradisional dengan *e-learning* pada kelas tradisional, yaitu pengajar dianggap sebagai orang yang serba tahu dan ditugaskan untuk menyalurkan ilmu pengetahuan kepada siswa. Sedangkan di dalam pembelajaran *e-learning* fokus utamanya adalah siswa, diharapkan siswa mampu belajar mandiri pada waktu tertentu dan bertanggung jawab untuk pembelajarannya.

c. **Komposisi *Blended Learning***

Komposisi *blended learning* yang sering digunakan yaitu 50 berbanding 50, artinya dari alokasi waktu yang disediakan, 50% untuk kegiatan pembelajaran tatap muka 50% untuk pembelajaran secara *online* atau dalam jaringan. Namun ada pula yang menggunakan komposisi 75 berbanding 25, yang artinya 75% untuk pembelajaran tatap muka dan 25% untuk pembelajaran secara *online*. Begitu pula sebaliknya pada komposisi 25 berbanding 75 yaitu, 25% untuk pembelajaran tatap muka sedangkan untuk pembelajaran secara *online* 75 %. Pertimbangan untuk menentukan komposisi yang digunakan pada pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran seperti kompetensi yang akan dihasilkan, lokasi pembelajar, kemampuan siswa dan guru serta sumber belajar yang cocok (Munir, 2017:64). Apapun bentuk dan komposisi kombinasinya, penyelenggaraan pembelajaran berbasis *blended learning* senantiasa bertujuan untuk memfasilitasi siswa dalam mencapai kompetensi yang diperlukan (Pribadi, 2017: 226).

d. **Komponen *Blended Learning***

Model pembelajaran *blended learning* memiliki 3 komponen pembelajaran yang digabungkan menjadi satu bentuk pembelajaran *blended learning* (Istiningsih dan Hasbullah, 2015: 68). Komponen-komponen tersebut diantaranya sebagai berikut :

1) *Online learning*

Online learning adalah lingkungan pembelajaran yang menggunakan teknologi internet dalam mengakses materi pembelajaran dan memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran antara sesama siswa dan guru dimana saja dan kapan saja.

2) Pembelajaran tatap muka (*face to face learning*)

Pembelajaran tatap muka merupakan model yang sampai saat ini masih terus dilakukan dan sangat sering dalam proses pembelajaran. Pembelajaran tatap muka merupakan salah satu bentuk model pembelajaran konvensional, yang berupaya untuk menyampaikan pengetahuan kepada siswa. Pembelajaran tatap muka akan mempertemukan guru dengan siswa dalam satu ruangan untuk belajar. Dengan pembelajaran tatap muka, siswa bisa lebih memperdalam apa yang telah dipelajari melalui *online learning*, atau sebaliknya *online learning* untuk lebih memperdalam materi yang diajarkan melalui tatap muka.

3) Belajar Mandiri (*individualized learning*)

Individualized learning yaitu siswa dapat belajar mandiri dengan cara mengakses informasi atau materi pembelajaran secara *online* via internet. Belajar mandiri bukan berarti belajar sendiri, belajar mandiri berarti belajar secara berinisiatif, dengan ataupun tanpa bantuan orang lain dalam belajar. Sehingga proses belajar mandiri adalah proses belajar dimana siswa memegang

kendali atas pengambilan keputusan terhadap kebutuhan belajarnya dengan sedikit memperoleh bantuan dari guru.

Pada umumnya komponen-komponen *blended learning* yang telah dipaparkan diatas, merupakan komponen dalam pembelajaran *blended learning* yang paling sering digunakan. Namun tidak menutup kemungkinan masih terdapat komponen yang dapat dilaksanakan selain yang telah dipaparkan. Pada masa pandemi *covid-19*, komponen-komponen ini terlaksana pada rentang waktu palinglama satu minggu.

e. Tahapan Pelaksanaan Model Pembelajaran *Blended Learning*

Menurut Hendarita (2018) terdapat tiga tahapan dasar dalam model *blended learning* yang mengacu pada pembelajaran berbasis ICT, 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 ataupun 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

2.1.6 Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Menurut Daryanto (2010:5) Media berasal dari bahasa latin “medium”. Dalam bahasa Indonesia kata media diartikan sebagai “pertengahan”. Sehingga dari pengertian tersebut dapat mengarah pada sesuatu yang mengantar atau meneruskan informasi antara pemberi pesan dan penerima pesan. Menurut Zainal (2012:109) media pembelajaran merupakan segala alat yang dapat diisi dengan pesan atau materi pelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran agar materi pelajaran dapat disampaikan atau dipelajari oleh siswa dengan mudah dan efektif.

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran

menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, media dapat diartikan sebagai perantara yang menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Sedangkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemajuan siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Menurut Anderson (1976) terdapat bermacam-macam media pembelajaran yang digolongkan menjadi 10 macam, yaitu :

- 1) Audio : kaset audio, siaran radio, CD, telepon.
- 2) Cetak : buku pelajaran, modul, brosur, *leaflet*, gambar.
- 3) Audio-cetak : kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis.
- 4) Proyeksi visual diam : *overhead transparansi* (OHT), film bingkai
- 5) Proyeksi audio visual diam : film bingkai *slide* bersuara.
- 6) Visual gerak : film bisu.
- 7) Audio visual gerak : film gerak bersuara, video/ VCD, televisi.
- 8) Objek fisik : benda nyata, model.
- 9) Manusia dan lingkungan : guru, pustakawan, laboran.
- 10) Komputer : CAI (*computer assisted instruction*).

Media pembelajaran yang baik adalah media yang dapat

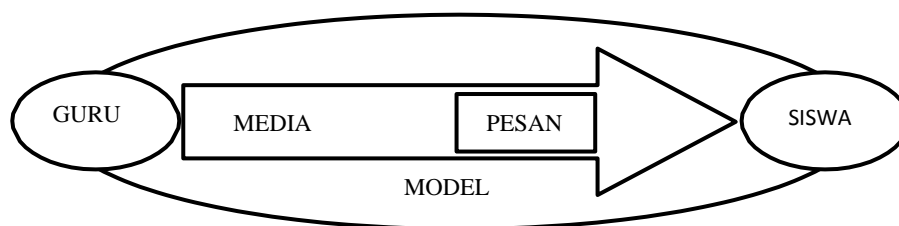
meningkatkan hasil belajar siswa, merangsang pembelajaran untuk mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru, mengaktifkan pembelajaran dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong mereka untuk melakukan praktik-praktik dengan benar.

Fungsi Media Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran melibatkan berbagai komponen. Salah satunya tidak kalah penting adalah komponen media. Media memiliki fungsi dan kegunaan yang sangat penting untuk membantu kelancaran proses pembelajaran dan efektivitas pencapaian hasil belajar diantaranya fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

Fungsi kompensatoris media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Menurut Sukiman (2012:39-40) dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Sedangkan model adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Fungsi media adalah proses pembelajaran ditunjukkan pada gambar 2.2.



Gambar 2. 2

Fungsi Media Dalam Proses Pembelajaran

Dalam kegiatan interaksi antara siswa dengan lingkungan, fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran. Beberapa kegunaan media pembelajaran didalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut :

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- 4) Model mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apabila kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.

Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat dalam

pembelajaran. Pembelajaran dapat diberikan kapan saja dan dimana saja yang diinginkan siswa sehingga dapat meningkatkan kualitas hasil belajar.

Terdapat tiga kelebihan kemampuan media menurut Gerlach dan Ely dalam Ibrahim, yaitu :

1) Kemampuan *Fiksatif*

Artinya dapat menangkap, menyimpan dan menampilkan kembali suatu objek dan kejadian. Dengan kemampuan ini, objek atau kejadian dalam gambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian dapat ditunjukkan dan diamati kembali seperti kejadian aslinya.

2) Kemampuan *Manipulatif*

Artinya media dapat menyampaikan kembali objek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan sesuai keperluan, misalnya dapat pula diulang-ulang penyajiannya.

3) Kemampuan *Distributif*

Artinya media mampu menjangkau audien yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak, misalnya siaran tv atau radio.

Hambatan-hambatan komunikasi dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

1) *Verbalisme*

Artinya siswa dapat menyebutkan kata tetapi tidak mengetahui artinya. hal ini terjadi karena biasanya guru mengajar hanya dengan penjelasan lisan (ceramah), siswa cenderung hanya menirukan apa yang dikatakan guru.

2) Salah tafsir

Artinya dengan istilah atau kata yang sama diartikan berbeda oleh siswa. Hal ini terjadi karena biasanya guru hanya menjelaskan secara lisan dengan tanpa menggunakan media pembelajaran yang lain, misalnya gambar, bagan, modul, dan sebagainya.

3) Perhatian tidak berpusat

Hal ini dapat terjadi karena beberapa hal antara lain, gangguan fisik, ada hal lain yang lebih menarik mempengaruhi perhatian siswa, siswa melamun, cara mengajar guru membosankan, cara menyajikan bahan pelajaran tanpa variasi, kurang adanya pengawasan dan bimbingan guru.

4) Tidak terjadinya pemahaman

Artinya kurang memiliki kebermaknaan logis dan psikologis. Apa yang diamati secara terpisah. Tidak terjadi proses berpikir yang logis mulai dari kesadaran hingga timbulnya konsep (Daryanto,2016).

Dalam perkembangan media pembelajaran hendaknya diupayakan untuk memanfaatkan kelebihan-kelebihan dari media tersebut dan berusaha menghindari hambatan-hambatan yang mungkin muncul dalam proses pembelajaran. Sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan bagi siswa. Pembelajaran konvensional lebih cenderung membosankan dan kurang komunikatif dan interaktif dalam mentransfer pengetahuan oleh sebab itu para pakar dan industri menciptakan teknologi-teknologi pendukung dalam ilmu pendidikan, diantaranya adalah pendidikan yang berbasis media elektronik dan internet yang memungkinkan sebuah interaksi dengan perantara komputer yang terhubung ke jaringan internet. Dengan istilah *e-learning* merupakan singkatan dari *electronic learning* yang digunakan baik secara *offline*

maupun *online*. Hal ini akan membawa angin segar khususnya dalam menambah waktu tatap muka antara guru dengan siswa, karena minimnya jam tatap muka di kelas. Hal lainnya, diharapkan dengan sering bertemunya antara guru dengan siswa akan mendapatkan hasil belajar yang baik.

Di luar negeri teknologi *e-learning* telah banyak diterapkan oleh institut pendidikan lembaga kursus atau *nonformal* dalam menyelenggarakan pendidikan. Prosesnya siswa melakukan registrasi melalui *web* yang disediakan, mengisi formulir yang disediakan dalam *web*, kemudian membayar menggunakan kartu kredit atau transfer bank, lalu bukti transfer dikirimkan ke administrator. Apabila diterima, siswa tersebut akan mendapat *account* khusus di *web* tersebut dan dapat mengakses berbagai fasilitas yang ada di dalamnya (mendapat *account email*, download bahan ajar, berdiskusi dengan teman dan guru lewat forum diskusi, dan lain-lain). Selain itu siswa juga akan mendapat CD multimedia interaktif sebagai bahan ajar *offline* yang akan dikirimkan pihak penyelenggara pendidikan lewat post. Karena kemudahan teknologi tersebut maka, di Indonesia sekarang ini sudah banyak yang menerapkan teknologi *e-learning* ini seperti *website* ilmu komputer.com yang telah banyak membantu di bidang pendidikan khususnya teknologi informatika, masyarakat luas dapat mengakses *website* ini dengan mudah di internet. Oleh sebab itu juga peneliti membuat *website* untuk mengetahui apakah pembelajaran berbasis *e-learning* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan pandangan tentang pengertian, kelebihan dan hambatan serta kegunaan media dalam pembelajaran saat ini, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah bahan, alat, maupun model atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukatif antara guru dan siswa dapat berlangsung secara efektif dan efisien sesuai dengan tujuan

pengajaran yang telah dicita-citakan.

Menurut Daryanto (2016:17) media pembelajaran diklasifikasikan berdasarkan tujuan pemakaian dan karakteristik jenis media. Terdapat lima model klasifikasi, yaitu :

1) Menurut Wilbur Schramm

Media digolongkan menjadi media rumit, mahal dan sederhana. Dia juga mengelompokkan media menurut kemampuan daya liputan, yaitu liputan luas dan serentak (seperti TV, radio dan *facsimile*), dan media untuk belajar individual (seperti buku, modul, program belajar dengan komputer dan telepon).

2) Menurut Gagne

Media diklasifikasikan menjadi tujuh kelompok, yaitu benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara dan mesin belajar.

3) Menurut Allen

Terdapat Sembilan kelompok media, yaitu : visual diam, film, televisi, objek tiga dimensi, rekaman, pelajaran terprogram, demonstrasi, buku teks cetak, dan sajian lisan.

4) Menurut Ibrahim

Media dikelompokkan berdasarkan ukuran serta kompleks tidaknya alat dan perlengkapannya atas lima kelompok, yaitu media tanpa proyeksi dua dimensi; media tanpa proyeksi tiga dimensi, media audio, media proyeksi, media televisi, video dan komputer.

Berdasarkan pemahaman atas klasifikasi media pembelajaran tersebut, akan mempermudah para guru atau praktisi lainnya dalam melakukan pemilihan media yang tepat pada waktu merencanakan pembelajaran untuk

mencapai tujuan tertentu. Pemilihan media yang disesuaikan dengan tujuan, materi, serta kemampuan dan karakteristik pembelajaran akan sangat menunjang efisien dan efektifitas proses dan hasil pembelajaran.

Apabila ditinjau dari segi perkembangan teknologi, media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi dua kategori luas, yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir. Lebih lanjut dijelaskan bahwa pilihan media tradisional dapat dibedakan menjadi:

- 1) Visual diam yang diproyeksikan, misalnya proyeksi *opaque* (tak tembus pandang), proyeksi *overhead*, *slides*, dan film *strips*.
- 2) Visual yang tidak diproyeksikan, misalnya gambar, poster, foto, *charts*, grafik, diagram, papan info.
- 3) Penyajian multimedia, misalnya *slide* plus suara (*tape*), *multi-image*.
- 4) Visual dinamis yang diproyeksikan, misalnya film, televisi, video.
- 5) Cetak, misal buku teks, modul, teks terprogram, *work* majalah ilmiah/berkala, lembaran lepas (*hand-out*).
- 6) Permainan, misalnya teka-teki, simulasi, permainan papan.

Sedangkan pilihan media teknologi mutakhir dibedakan menjadi :

- 1) Media berbasis telekomunikasi, misalnya *teleconference*, kuliah jarak jauh.
- 2) Media berbasis *microprosesor*, misalnya *computer assisted instruction*, permainan komputer, sistem tutor *intelejen*, *interaktif*, *hypermedia*, dan *compact (video) disc*.

Perbedaan pembelajaran tradisional dengan teknologi mutakhir (*e-learning*) yaitu kelas tradisional, guru dianggap sebagai orang yang serba tahu dan ditugaskan untuk menyalurkan ilmu pengetahuan kepada siswa. Sedangkan di dalam pembelajaran *e-learning* fokus utamanya adalah siswa. Siswa mandiri pada waktu tertentu dan bertanggung jawab untuk

pembelajarannya. Suasana pembelajaran *e-learning* akan memaksa siswa memainkan peranan yang lebih aktif dalam pembelajarannya. Siswa membuat perancangan dan mencari materi dengan usaha, dan inisiatif sendiri. setelah kehadiran guru dalam arti sebenarnya, internet akan menjadi suplemen dan komplemen dalam menjadikan wakil guru yang mewakili sumber belajar yang penting di dunia.

b. Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan dalam kaitannya dengan peningkatan mutu pendidikan khususnya dalam pembelajaran fisika adalah :

- 1) Untuk mempermudah bagi guru dalam menyampaikan informasi materi kepada siswa.
- 2) Untuk mempermudah bagi siswa dalam menyerap atau menerima serta memahami materi yang telah disampaikan oleh guru.
- 3) Untuk dapat mendorong keinginan siswa untuk mengetahui lebih banyak dan mendalam tentang materi atau pesan yang disampaikan oleh guru.
- 4) Untuk menghindarkan salah pengertian atau salah paham antara siswa yang satu dengan yang lain terhadap materi atau pesan yang disampaikan oleh guru.

Dapat disimpulkan bahwa tujuan penggunaan media adalah *efektivitas* dan *efisiensi* dalam kegiatan belajar mengajar memungkinkan siswa belajar mandiri. sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, variasi model pembelajaran, dan peningkatan aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya berbagai media pembelajaran justru siswa dapat banyak pilihan untuk menggunakan media yang lebih sesuai dengan karakteristik pribadinya, sehingga siswa akan termotivasi untuk belajar mandiri dan menghasilkan nilai yang baik.

c. Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan baik akan memberi manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja, serta belajar siswa dapat ditingkatkan.

Secara umum manfaat penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar, yaitu :

- 1) Media pembelajaran dapat menarik dan memperbesar perhatian siswa terhadap materi pengajaran yang disajikan.
- 2) Media pembelajaran dapat membantu siswa dalam memberikan pengalaman belajar yang sulit diperoleh dengan cara lain.
- 3) Media pembelajaran dapat membantu perkembangan pikiran siswa secara teratur tentang hal yang mereka alami dalam kegiatan belajar mengajar mereka, misalnya menyaksikan pemutaran film tentang suatu kejadian atau peristiwa. Rangkaian dan urutan kejadian yang mereka saksikan dan pemutaran film tadi akan dapat mereka pelajari secara teratur dan berkesinambungan.
- 4) Media pembelajaran dapat menumbuhkan kemampuan siswa untuk berusaha mempelajari sendiri berdasarkan pengalaman dan kenyataan.
- 5) Media pembelajaran dapat mengurangi adanya verbalisme dalam suatu proses.

Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar perlu direncanakan dan dirancang secara sistematis agar media pembelajaran itu *efektif* untuk digunakan dalam proses belajar mengajar.

d. Pentingnya Media Pembelajaran

Mengajar dapat dipandang sebagai usaha yang dilakukan guru agar

siswa belajar. Sedangkan, yang dimaksud dengan belajar itu sendiri adalah proses perubahan tingkah laku melalui pengalaman. Pengalaman itu dapat berupa pengalaman langsung dan pengalaman tidak langsung. Pengalaman langsung adalah pengalaman yang diperoleh melalui aktivitas sendiri pada situasi yang sebenarnya. Contohnya, agar siswa belajar bagaimana mengoperasikan komputer, maka guru menyediakan komputer untuk digunakan oleh siswa, agar siswa memiliki keterampilan mengendarai kendaraan, maka secara langsung guru membimbing siswa menggunakan kendaraan yang sebenarnya, demikian juga memberikan pengalaman bermain gitar, mengetik dan lain sebagainya, atau mungkin juga pengalaman langsung untuk mempelajari objek atau bahan yang pengalaman langsung untuk mempelajari objek atau bahan yang dipelajari, contohnya pengalaman langsung melihat dan mempelajari jenis-jenis planet di planetarium, atau pengalaman langsung mempelajari benda-benda elektronik, dan lain sebagainya.

Pengalaman langsung semacam itu tentu saja merupakan proses belajar yang sangat bermanfaat, sebab dengan mengalami secara langsung kemungkinan kesalahan persepsi akan dapat dihindari. Namun demikian, pada kenyataannya tidak semua bahan pelajaran dapat disajikan secara langsung. Untuk mempelajari bagaimana terjadinya tumbukan antara meteor dengan bumi, peristiwa gempa bumi atau peristiwa tabrakan mobil dengan motor. Untuk memberikan pengalaman belajar semacam itu, guru memerlukan alat bantu seperti film atau foto-foto dan lain sebagainya. Demikian juga untuk memperoleh keterampilan menyelamatkan diri ketika gempa bumi terjadi, dalam proses pembelajarannya dapat melakukan simulasi terlebih dahulu di sekitar sekolah atau bisa juga mengunjungi Badan Meteorologi Klimatologi dan Geofisika (BMKG), disana terdapat simulasi gempa bumi yang mirip dan memiliki karakteristik yang sama, alat yang dapat membantu proses belajar ini yang dimaksud dengan media atau

alat peraga pembelajaran.

e. Perangkat Media Pembelajaran

Perangkat media adalah material, *equipment*, *hardware*, dan *software*. Istilah material berkaitan erat dengan istilah *equipment* dan istilah *hardware* berhubungan dengan istilah *software*. Material (bahan media) adalah sesuatu yang dapat dipakai untuk menyimpan pesan yang akan disampaikan kepada audien dengan menggunakan peralatan tertentu adalah wujud bendanya sendiri, seperti transparansi untuk perangkat *overhead*, film, film strip dan film slide, gambar, grafik dan bahan cetak. Sedangkan *equipment* (peralatan) ialah sesuatu yang dipakai untuk memindahkan atau menyampaikan sesuatu yang disimpan oleh material kepada audien, misalnya *proyektor film slide tape recorder*, papan tempel, papan panel dan sebagainya Daryanto (2016:16).

2.1.7 Learning Management System (LMS)

a. Pengertian Learning Management System (LMS)

Menurut Pina (2013:2) Learning Management System adalah suatu perangkat lunak berbasis server atau berbasis jaringan internet (cloud) dengan tampilan antar mukanya berupa database yang berisi informasi dari dan tentang pengguna, pembelajaran, dan konten (pembelajaran). Sedangkan menurut Munir (2010) LMS adalah pengelolaan interaksi proses pembelajaran berbasis TIK melalui website. Dari kedua pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa LMS merupakan perangkat lunak (*software*) baik berbasis server maupun berbasis jaringan internet untuk mengelola suatu proses pembelajaran yang berisikan materi yang dikemas dalam bentuk multimedia.

Pengertian diatas memberikan gambaran bahwa LMS memiliki beberapa ketentuan baik dalam pengembangannya maupun penggunaannya. Adanya akses internet menjadi kewajiban bagi LMS,

baik nantinya LMS bersifat local (server berupa komputer) maupun bersifat global (server berupa website). Dengan kata lain komputer dengan segala pernik-perniknya (TIK) menjadi modal awal pengembangan dan pemanfaatan LMS.

b. Urgensitas LMS dalam Pembelajaran

Stein dan Graham (2007) memberikan gambaran mengenai pentingnya internet serta perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan sebagai berikut:

“Immediate access to people and information through technology is increasing. And this is transforming our everyday lives. Using connected mobile tools such as smartphones, tablets, and laptops, we purposefully “blend“ physical and online activities to create optimal experiences. This is what blended education is all about: situating learning experiences online or onsite based on the relative strengths and weaknesses of each mode”

Akses langsung masyarakat terhadap informasi melalui teknologi semakin meningkat. Hal ini mengubah kehidupan masyarakat sehari-hari. Menggunakan alat seluler atau gawai yang terhubung seperti ponsel cerdas, tablet, dan laptop. Maka diperlukan adanya pengkombinasian antara aktivitas fisik dan online untuk menciptakan pengalaman yang optimal. Inilah yang dimaksud dengan pendidikan campuran: menempatkan pengalaman belajar secara *online* atau di tempat berdasarkan pada kekuatan dan kelemahan relatif dari masing-masing model.

Blended learning (BL) adalah konsep populer yang mengacu pada kombinasi sistem pembelajaran tatap muka tradisional dan sistem pembelajaran terdistribusi. Definisi ini juga menekankan peran sentral teknologi berbasis komputer di BL. Ketika teknologi ini diadopsi

untuk pendidikan dan komunikasi di luar kelas sesekali digunakan sebagai pengganti, dan tidak semua instruksi tatap muka, sehingga mampu mengurangi waktu yang dihabiskan di kelas, hasilnya adalah pembelajaran campuran. Karena itu kapan saja siswa dan guru menggunakan video atau media online di tempat lain selain sekolah dan lingkungannya, sebelum menjadi menginstruksikan konsep-konsep itu di tempat-tempat formal, mereka mengambil bagian dalam model campuran pengajaran. Fenomena ini adalah sebuah inovasi bagi perkembangan generasi ke depan bahwa pelibatan teknologi informasi dalam hal ini internet. Pembelajaran dengan menggunakan internet dengan memanfaatkan LMS sebagai sebuah wadah bersama pembelajaran akan memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan generasi saat ini (generasi Z).

2.1.8 Hasil Belajar Kognitif

a. Pengertian Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Maksudnya adalah bahwa hasil belajar merupakan perubahan dari berbagai aspek kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik. Dalam teori belajar kognitif, seseorang hanya dapat dikatakan belajar apabila telah memahami keseluruhan persoalan secara mendalam (*insightful*). Menurut Gagne, hasil belajar adalah terbentuknya konsep. Merujuk pada pemikiran Gagne, hasil belajar dikategorikan menjadi beberapa, yaitu berupa:

- 1) Informasi verbal, yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespons secara terhadap rangsangan.
- 2) Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan

konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengkategorisasi, kemampuan analitis-sintesis fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan.

- 3) Strategi kognitif, yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
- 4) Keterampilan motorik, yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani.
- 5) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Bloom menjelaskan bahwa hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar kognitif adalah perubahan perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi. Proses belajar yang melibatkan kognisi meliputi kegiatan sejak dari penerimaan stimulus eksternal oleh sensori, penyimpanan dan pengolahan dalam otak menjadi informasi hingga pemanggilan kembali informasi ketika diperlukan untuk menyelesaikan masalah. Karena belajar melibatkan otak maka perubahan perilaku akibatnya juga terjadi dalam otak berupa kemampuan tertentu oleh otak untuk menyelesaikan masalah. Dalam perkembangannya Anderson dan Krathwohl melakukan revisi Taksonomi Bloom, domain kognitif, afektif, psikomotor pada taksonomi Bloom yang telah direvisi adalah sebagai berikut:

- 1) Dimensi proses kognitif mencakup:
 - a) Mengingat
 - b) Memahami

- c) Mengaplikasikan
 - d) Menganalisis
 - e) Mengevaluasi
 - f) Mencipta
- 2) Domain afektif mencakup :
- a) Penerimaan
 - b) Responsif
 - c) Nilai yang dianut
 - d) Organisasi
 - e) Karakterisasi
- 3) Domain Psikomotor mencakup :
- a) Meniru
 - b) Memanipulasi
 - c) Presisi
 - d) Artikulasi
 - e) Naturalisasi

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (*product*) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional.

Menurut Muhibbin (Syah 2009:65) Kognitif berasal dari kata cognition yang padanan katanya knowing, yang berarti mengetahui. Dalam arti yang luas, kognitif adalah perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan. Dalam perkembangan selanjutnya, istilah

kognitif menjadi populer sebagai salah satu domain atau wilayah/ranah psikologis manusia yang meliputi setiap perilaku mental yang berhubungan dengan pemahaman, pertimbangan, pengolahan informasi, pemecahan masalah, kesengajaan, dan keyakinan.

Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelektensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat tertentu yang ditunjukkan dengan kepada ide-ide belajar. Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak) Jadi ranah kognitif merupakan ranah yang bekerja dalam bidang mental (otak) yang berkaitan dengan proses mental bagaimana impresi indera dicatat dan disimpan dalam otak. Seperti halnya berfikir, mengingat, dan memahami sesuatu. Berdasarkan pengertian hasil belajar dan kognitif di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar kognitif merupakan hasil akhir yang diperoleh peserta didik dalam pemahamannya tentang ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan proses mental (otak) dan merupakan dasar penguasaan ilmu pengetahuan yang harus dikuasai oleh peserta didik setelah ia melakukan suatu pembelajaran.

b. Macam-macam hasil belajar kognitif

Hasil belajar kognitif adalah perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi. Proses belajar yang melibatkan kognisi meliputi kegiatan sejak dari penerimaan stimulus eksternal oleh sensori, penyimpanan dan pengolahan dalam otak menjadi informasi hingga pemanggilan kembali informasi ketika diperlukan untuk menyelesaikan masalah. Dalam hubungan dengan satuan pelajaran, ranah kognitif memegang peranan paling utama. Tujuan utama pengajaran pada umumnya adalah peningkatan kemampuan siswa dalam aspek kognitif.

Revisi Taksonomi Bloom dimensi kognitif terdiri dari *remember, understand, apply, analyze, evaluate, dan create*. Berikut penjelasan dari keenam tingkatan kognitif:

1) Mengingat (C1)

Mengingat merupakan usaha untuk mendapatkan atau memanggil kembali pengetahuan tentang sesuatu di masa lampau baik yang baru terjadi atau yang sudah lama didapatkan. Pengetahuan atau memori yang didapatkan kembali merupakan suatu peristiwa atau kejadian yang berkaitan dengan hal-hal yang konkret. Kemampuan ini dapat dimanfaatkan untuk menyelesaikan berbagai masalah. Proses kognitif pada kategori ini terdiri dari dua macam yaitu: mengenali dan mengingat.

2) Memahami (C2)

Memahami adalah mendeskripsikan susunan dalam artian pesan pembelajaran, mencakup moral, tulisan, dan komunikasi grafik. Memahami juga berarti pengetahuan awal yang dimiliki, mengaitkan informasi antara informasi yang baru dengan yang telah dimiliki. Kategori memahami memiliki tujuh proses kognitif: menafsirkan, memberikan contoh, mengklasifikasikan, meringkas, menarik inferensi, membandingkan, dan menjelaskan.

3) Mengaplikasikan (C3)

Mengaplikasi berarti menggunakan prosedur untuk melaksanakan atau menyelesaikan permasalahan yang dihadapi. Menerapkan disini peserta didik menggunakan dimensi prosedural seperti menjalankan suatu prosedur dan mengimplementasikannya.

4) Menganalisis (C4)

Menganalisis adalah kemampuan untuk memecahkan masalah menjadi tiap-tiap bagian mencari hubungan tiap-tiap permasalahan dan apakah hubungan tersebut dapat menimbulkan permasalahan baru. Kemampuan ini yang sering dikembangkan pada pembelajaran di sekolah-sekolah. Hal ini dikarenakan setiap mata pelajaran menuntut peserta didik untuk mampu menganalisis setiap permasalahan yang ditimbulkan.

5) Mengevaluasi (C5)

Mengevaluasi adalah membuat suatu keputusan berdasarkan berbagai pertimbangan berdasarkan kriteria dan standar yang ada.

6) Mencipta (C6)

Menggabungkan beberapa bagian-bagian secara bersama-sama menjadi suatu ide kesatuan untuk menghasilkan yang terbaik. Mencipta juga membuat suatu ide dan karya baru dari hasil menggeneralisasikan berbagai unsur.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Tabel 2. 1

Hasil Penelitian yang Relevan

Judul	Pengaruh Model	Pengaruh Model	Pengaruh Model
	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Blended Learning</i> Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas 8 Di SMPN 37	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Blended Learning</i> Menggunakan Aplikasi Edmodo Terhadap Hasil	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Blended Learning</i> Menggunakan Google Classroom Terhadap

	Jakarta	Belajar Dan Keterlibatan Siswa Pada Pokok Bahasan Mata Dan Kacamata Untuk Siswa Kelas Xi Mipa 2 Sma N 1 Ngemplak	Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP
Peneliti	Siti Alfi Syahrin	Nita Pungky Wibowo	Kurniawan Yusuf
Tahun	2015	2019	2020
Lokasi	Pendidikan Ilmu pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Tarbiah dan Keguruan Universitas negeri Syarif Hidayatullah Jakarta	Program Studi Pendidikan Fisika Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas sanata Dharma Yogyakarta	Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
Rumusan Masalah	Bagaimana pengaruh model <i>blended learning</i> terhadap hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMPN 37 Jakarta?	1) Apakah siswa kelas XI MIPA 2 di SMA N 1 Ngemplak mengalami peningkatan hasil belajar setelah mempelajari	Apakah terdapat pengaruh pembelajaran Blended Learning menggunakan <i>Google Classroom</i> terhadap kemampuan

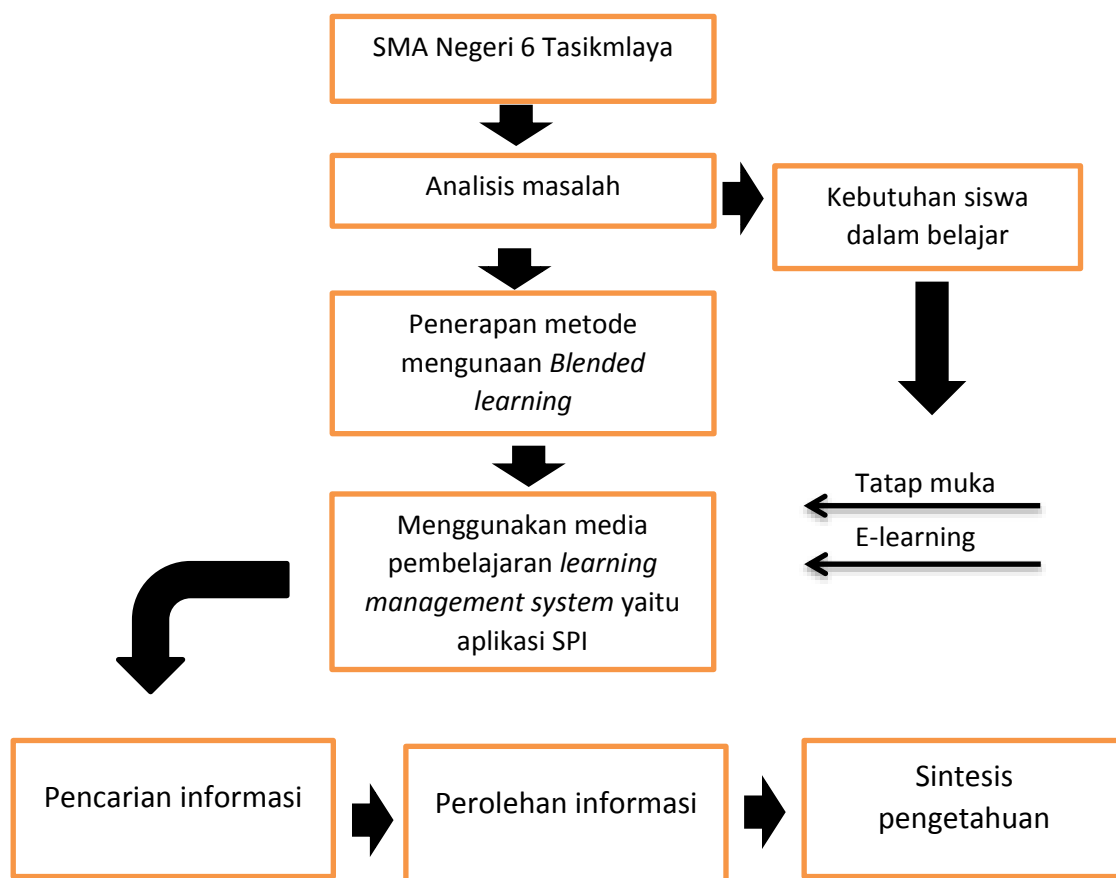
		<p>pokok bahasan mata dan kacamata dengan model <i>blended learning</i> menggunakan aplikasi Edmodo?</p> <p>2) Bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran <i>blended learning</i> menggunakan aplikasi Edmodo dalam pembelajaran tentang mata dan kacamata terhadap keterlibatan siswa?</p>	<p>pemecahan masalah matematis siswa SMP?</p>
--	--	--	---

(Sumber : Dokumentasi, 2022)

2.3 Kerangka Konseptual

2.3.1 Kerangka konseptual 1

Berdasarkan rumusan masalah yang pertama, kerangka berpikir dalam penelitian ini diilustrasikan sebagai berikut :



Gambar 2. 3

Bagan Kerangka Konseptual 1

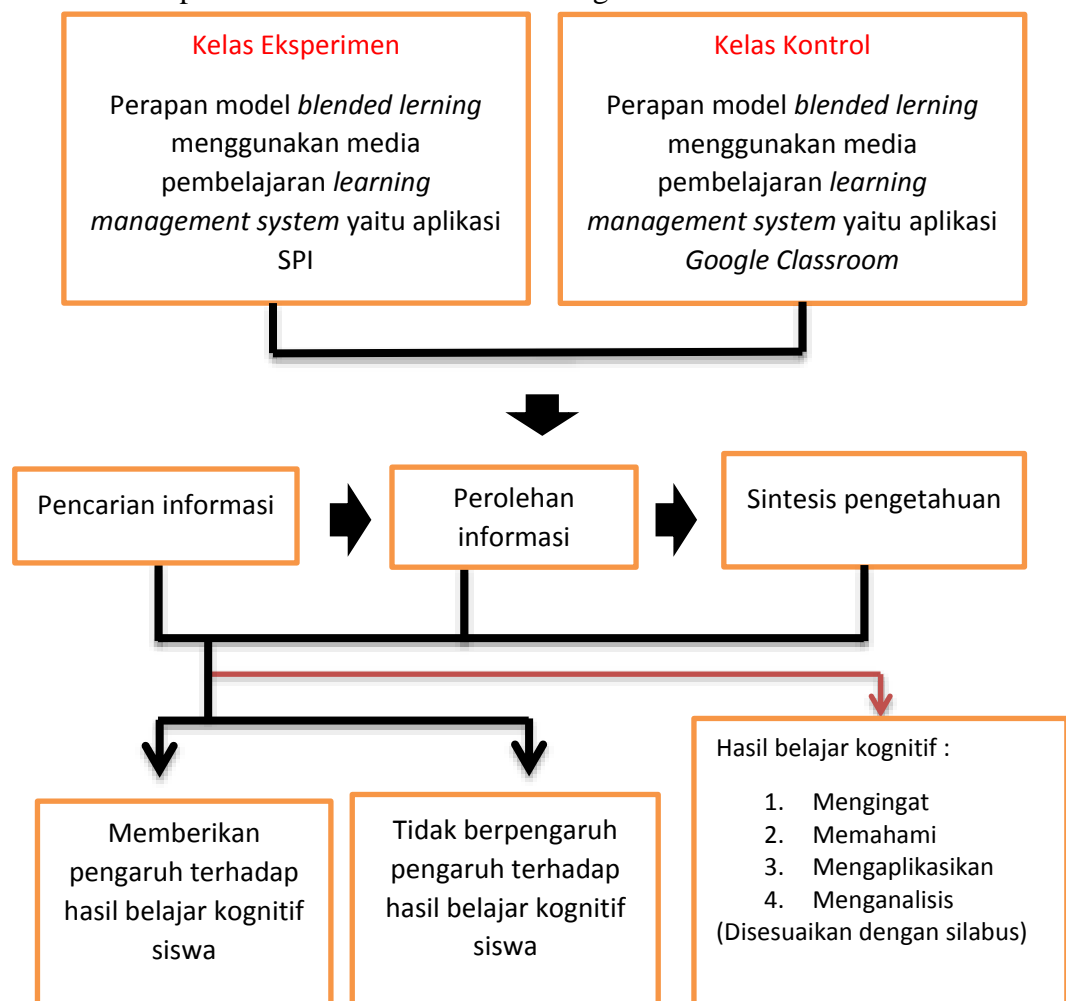
(Sumber : Dokumentasi, 2022)

Berdasarkan gambar di atas, penelitian dilakukan di SMA Negeri 6 Tasikmalaya. Penelitian dilatarbelakangi karena adanya permasalahan dalam pemilihan model, media dan teknologi pada proses pembelajaran. Permasalahan ini berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah. Sehingga dirancang sebuah model pembelajaran yang dikolaborasikan dengan media pembelajaran *learning management system*. Rancangannya berupa model pembelajaran *blended learning* menggunakan Aplikasi Sekolah Pintar Indonesia. Tahapan pelaksanaan model pembelajaran *blended learning* menggunakan media pembelajaran aplikasi Sekolah Pintar Indonesia

terdiri dari tahap pencarian informasi (*Seeking of information*), perolehan informasi (*Acquisition of information*), dan sintesis pengetahuan (*Synthesizing of knowledge*).

2.3.2 Kerangka konseptual 2

Berdasarkan rumusan masalah yang kedua, kerangka berpikir dalam penelitian ini diilustrasikan sebagai berikut :



Gambar 2. 4

Bagan Kerangka Konseptual 2

(Sumber : Dokumentasi, 2022)

Berdasarkan gambar di atas, pada kelas eksperimen diterapkan model pembelajaran *blended learning* menggunakan media pembelajaran aplikasi Sekolah Pintar Indonesia. Sedangkan pada kelas kontrol diterapkan model pembelajaran *blended learning* menggunakan media pembelajaran aplikasi *Google Classroom*. Tahapan model pembelajaran ini terdiri dari tahap pencarian informasi (*Seeking of information*), perolehan informasi (*Acquisition of information*), dan sintesis pengetahuan (*Synthesizing of knowledge*). Penerapan model pembelajaran *blended learning* pada akhirnya akan berpengaruh ataupun tidak berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa. Dimensi proses kognitif mencakup mengingat, memahami, mengaplikasikan, dan menganalisis sesuai dengan silabus pembelajaran.

2.4 Hipotesis

Dalam Teori-teori Belajar dan Pembelajaran oleh Dahar, hipotesis merupakan suatu pernyataan tentang hubungan-hubungan yang diduga antara variabel- variabel. Hipotesis tidak perlu merupakan hasil suatu sistem yang tersusun dari proposisi-proposisi, hipotesis hanya menyatakan bahwa suatu observasi mendatang akan mempunyai suatu bentuk tertentu. (Dahar, 2011 : 13)

Hipotesis dalam penelitian ini adalah :

- 1) Tahapan pelaksanaan model pembelajaran *blended learning* menggunakan media pembelajaran *learning management system* pada materi keragaman budaya Indonesia di kelas XI IPS SMA Negeri 6 Tasikmalaya yaitu : Pencarian informasi (*Seeking of information*), perolehan informasi (*Acquisition of information*), dan sintesis pengetahuan (*Synthesizing of knowledge*).
- 2) Pengaruh penerapan model pembelajaran *blended learning* menggunakan media pembelajaran *learning management system* terhadap hasil belajar

kognitif siswa pada materi keragaman budaya Indonesia di kelas XI IPS SMA Negeri 6 Tasikmalaya yaitu:

Ha : Ada pengaruh dari penerapan model pembelajaran *blended learning* menggunakan media pembelajaran *learning management system* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi keragaman budaya Indonesia di kelas XI IPS SMA Negeri 6 Tasikmalaya.

Ho : Tidak ada pengaruh dari penerapan model pembelajaran *blended learning* menggunakan media pembelajaran *learning management system* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi keragaman budaya Indonesia di kelas XI IPS SMA Negeri 6 Tasikmalaya.