

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan harus dikembangkan, karena pengembangan suatu Negara tergantung pada kemajuan pendidikannya. Di masa sekarang, tantangan dan persaingan diberbagai bidang kehidupan semakin ketat, hal tersebut ditandai dengan adanya perubahan lingkungan dan masyarakat yang sangat cepat, demikian juga dengan kemajuan teknologi informasi yang menuntut kepekaan pemerintah dan masyarakat dalam merespon perubahan tersebut agar tetap eksis. Untuk menghadapi persaingan dunia, pendidikan menjadi ujung tombak untuk menjadikan sumber daya manusia yang handal.

Menurut Undang-Undang No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses belajar dalam pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan bertujuan untuk menjadi suatu bimbingan yang sangat penting bagi pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan yang dilakukan oleh sekelompok orang dengan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelaj aran yang efektif agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memperoleh pendalaman dalam pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta

keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, bagi masyarakat, serta bagi bangsa dan Negara.

Pendidikan adalah suatu hal yang sangat penting untuk di tingkatkan dengan cara melakukan penguatan, perbaikan, dan penyempurnaan terhadap semua potensi dan kemampuan yang dimiliki. Pendidikan juga dapat diartikan sebagai suatu usaha oleh manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan kebudayaan dan nilai-nilai yang ada di dalam lingkup masyarakat.

Di dalam pelaksanaan dan konsep pendidikan terdapat komponen-komponen pendidikan yakni pendidik, peserta didik, kurikulum, proses belajar mengajar atau pembelajaran, serta sarana dan prasarana. Dari beberapa komponen pendidikan tersebut, salah satu komponen yang menarik adalah pada proses belajar mengajar atau pembelajaran, karena dalam komponen ini terjadi interaksi timbal balik antar individu, yaitu antara guru dengan murid.

Selain itu proses pembelajaran menjadi faktor penentu terserap atau tidaknya ilmu pengetahuan/pelajaran yang diajarkan. Pendidikan dan pembelajaran merupakan suatu paket yang tidak dapat terpisahkan, karena pembelajaran merupakan bagian penting dari proses pendidikan. Untuk memiliki kualitas pendidikan yang baik maka diperlukan konsep pembelajaran yang baik pula.

Kegiatan pembelajaran diselenggarakan untuk membentuk watak, membangun pengetahuan, sikap dan kebiasaan-kebiasaan untuk meningkatkan mutu kehidupan peserta didik. Atas dasar itulah pentingnya kegiatan pembelajaran yang memberdayakan semua potensi peserta didik untuk menguasai kompetensi

yang diharapkan. Maka dari itu pendidikan dan pembelajaran sangat berhubungan dan penting di dapatkan oleh semua peserta didik demi majunya pendidikan.

Pemegang peranan penting dan merupakan unsur penentu dalam proses pembelajaran diantaranya adalah pendidik atau guru yang merupakan pendidik profesional dengan tugas utamanya mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi siswa dalam jalur formal. Seorang guru dalam menjalankan fungsinya diantaranya berkewajiban untuk menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dialogis, dan memberikan motivasi kepada siswa dalam membangun gagasan, prakarsa, dan tanggung jawab siswa untuk belajar.

Pendidik atau guru merupakan komponen yang paling berpengaruh besar, sebab guru merupakan ujung tombak yang berhubungan langsung dengan peserta didik sebagai subjek dan objek belajar, karena guru adalah orang tua peserta didik saat berada di sekolah sehingga akan lebih mudah menyampaikan materi apabila guru menjadi titik balik keberhasilan peserta didik dalam lembaga pendidikan. Selain guru, peserta didik juga memegang peranan penting dan merupakan unsur penentu dalam proses pembelajaran.

Keberhasilan pendidikan formal banyak ditentukan oleh keberhasilan dari proses pembelajaran yang menerapkan perpaduan antara guru dan peserta didik. Keberhasilan pelaksanaan kegiatan pembelajaran tidak lepas dari keseluruhan sistem pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Upaya yang dilakukan antara lain dengan meningkatkan pemahaman guru terhadap kegiatan pembelajaran yang menarik. Keberhasilan dalam proses pembelajaran akan

tercapai ketika peserta didik dan guru memiliki kesiapan dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran dibutuhkan interaksi yang baik antara peserta didik dan guru. Sehingga orang tidak lagi berpandangan bahwa seorang guru adalah seorang yang serba tahu sedangkan peserta didik adalah seseorang yang serba tidak tahu.

Sehubungan dengan itu, setiap siswa mengikuti proses belajar yang hampir sama melalui pendidikan yang profesional. Di dalam belajar terdapat suatu proses dua arah, dimana peserta didik memerlukan feedback dari pengajar dan begitupun sebaliknya, agar diperoleh hasil belajar yang lebih efektif. Belajar merupakan kebutuhan dasar bagi setiap peserta didik untuk mendapat pengetahuan dan pengalaman yang berharga dalam hidupnya sebagai learning experience (pengalaman belajar) untuk dapat mencapai perkembangan yang optimal.

Belajar juga merupakan perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Dengan proses belajar pada berbagai tingkatan dalam pendidikan akan mendapatkan pendidikan dan pengalaman yang dapat didukung dengan motivasi yang lebih untuk dapat memenuhi semua tujuan dalam pembelajaran untuk mencapai hasil yang optimal.

Berdasarkan Pra penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 37 Medan diketahui dari guru mata pelajaran bahwa pencapaian hasil belajar peserta didik selama ini masih kurang. Selama beberapa tahun belakangan ini yaitu pada masa pandemi Covid-19 yang terjadi, telah diterapkannya proses belajar di sekolah SMP Negeri 37 Medan yaitu memadukan pembelajaran secara tatap muka dengan

pembelajaran secara daring yang dilaksanakan secara bertahap dengan membagi jadwal/hari dalam belajar. Namun realita lapangan menunjukkan bahwa siswa masih memiliki hasil belajar yang rendah, peserta didik masih menganggap kegiatan belajar tidak menyenangkan dan memilih kegiatan diluar konteks belajar seperti bermain dan bergaul dengan teman sebaya.

**Tabel 1.1 Nilai Ulangan Harian Kelas VIII A dan VIII B T.A 2021/2022**

Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Siswa yang tuntas	Siswa yang tidak tuntas	Tuntas (%)	Tidak Tuntas (%)
VIII A	32	72	20	12	62,5	37,5
VIII B	32	72	19	13	59,3	40,7

*(Sumber: Guru Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 37 Medan)*

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa tingkat pemahaman siswa dalam proses pembelajaran IPS Kelas VIII di SMP Negeri 37 Medan belum tercapai secara optimal. Hal ini dikarenakan kurangnya aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar yang menjadikan pembelajaran kurang menarik, kurang maksimalnya guru menggunakan media pembelajaran pada perubahan proses pembelajaran daring pada saat pandemi Covid-19, kurang maksimalnya pencapaian hasil belajar mata pelajaran IPS di SMP Negeri 37 Medan.

Pada dasarnya pembelajaran harus sebisa mungkin mewujudkan suasana yang menyenangkan dan melibatkan keaktifan peserta didik, agar peserta didik dapat mengalami pembelajaran yang memiliki makna dan peserta didik benar-benar bisa memahami apa yang dipelajarinya. Keaktifan peserta didik yang masih kurang dalam proses pembelajaran merupakan salah satu penghalang untuk mencapai hasil belajar yang tinggi. Disamping itu juga saat pembelajaran

berlangsung guru kurang melihat kondisi kelas yang nantinya berpengaruh kepada proses pembelajaran.

Partisipasi siswa kelas VIII dalam proses pembelajaran apabila tidak terlaksana dengan optimal maka peserta didik yang aktif akan diuntungkan tetapi bagi peserta didik yang tidak akan dirugikan. Disamping itu dengan kemampuan dan kepercayaan diri peserta didik yang berbeda untuk menampilkan materi atau pertanyaan didepan kelas dapat menghambat capaian pembelajaran yang efektif dan efisien.

Berdasarkan permasalahan diatas, diperlukan suatu cara untuk mengatasinya salah satunya dengan belajar yang inovatif sehingga diharapkan peserta didik timbul rasa ingin belajar dan berdampak positif bagi hasil belajar peserta didik. Salah satu cara mencapai pembelajaran yang efektif dan efisien dapat dilakukan dengan model pembelajaran. Dengan cara mengajar yang tepat akan menentukan hasil belajar, dengan ini peneliti melakukan eksperimen dengan model *Blended Learning*, apakah dengan model *Blended Learning* hasil belajar akan lebih baik. Model *Blended Learning* yang dimaksud adalah “Kegiatan belajar yang memadukan pembelajaran tatap muka atau langsung dan pembelajaran online yang dapat dilakukan kapan saja yang dilakukan oleh peserta didik baik di rumah maupun di sekolah dengan pemberian tugas maupun pemberian materi ajar dari guru”. Model *Blended Learning* bisa dilakukan ketika guru dan peserta didik-nya terpisah ribuan kilometer di dua benua berbeda.

Pembelajaran berbasis *Blended Learning* merupakan pilihan terbaik untuk meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan kemauan yang lebih besar dalam

berinteraksi antar guru dan peserta didik dalam lingkungan belajar. Maka, dengan ini peneliti melakukan penelitian yang berjudul “**Pengaruh Model Pembelajaran *Blended Learning* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII SMP Negeri 37 Medan Tahun Ajaran 2022/2023**”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas maka dapat diidentifikasi permasalahan yang akan diteliti yaitu:

- a. Kurangnya aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar yang menjadikan pembelajaran dianggap kurang menarik.
- b. Kurang maksimalnya penggunaan media pembelajaran pada perubahan proses pembelajaran daring pada saat pandemi Covid-19.
- c. Kurang maksimalnya pencapaian hasil belajar mata pelajaran IPS di SMP Negeri 37 Medan.

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka masalah ini dibatasi pada masalah “Pengaruh Model Pembelajaran *Blended Learning* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Negeri 37 Medan”. *Blended Learning* yang dimaksud adalah “Kegiatan belajar yang memadukan pembelajaran tatap muka atau langsung dan pembelajaran online yang dapat dilakukan kapan saja yang dilakukan oleh peserta didik baik di rumah maupun di sekolah dengan pemberian tugas maupun pemberian materi ajar dari guru”.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diungkapkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: “Apakah ada pengaruh model *Blended Learning* terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII di SMP Negeri 37 Medan?”.

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, batasan masalah, dan rumusan masalah, maka tujuan penelitian antara lain sebagai berikut:

a. Tujuan Umum

1. Untuk memperoleh pengetahuan atau penemuan baru.
2. Sebagai pembuktian atau pengujian tentang kebenaran dari pengetahuan yang sudah ada.
3. Sebagai pengembangan pengetahuan suatu bidang keilmuan yang sudah ada.
4. Menyelesaikan masalah yang ada.

b. Tujuan Khusus

1. Untuk mengetahui cara belajar siswa sebelum menggunakan model *Blended Learning*.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa sesudah menggunakan model *Blended Learning*.
3. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh model *Blended Learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VIII SMP Negeri 37 Medan Tahun Ajaran 2022/2023.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang dapat diambil adalah:

### a. Manfaat Teoritis

Peneliti:

1. Sebagai bahan masukan dalam menambah wawasan bagi peneliti selaku calon guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui model *Blended Learning*.
2. Mengetahui kualitas pengaruh model *Blended Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP Negeri 37 Medan.

### b. Manfaat Praktis

#### 1. Guru

Sebagai pertimbangan bagi para guru untuk melakukan model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sebagai bahan masukan agar memilih model yang sesuai dengan materi yang diajarkan, serta memberikan pemikiran untuk dapat menerapkan model *Blended Learning* pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP Negeri 37 Medan.

#### 2. Siswa

Untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa serta memiliki kemampuan belajar dalam proses pembelajaran yang diterapkan dalam model *Blended Learning*.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1 Teori Belajar**

Belajar adalah tindakan dan perilaku siswa yang kompleks, sebagai tindakan belajar yang hanya dialami oleh siswa sendiri. Menurut B. F. Skinner dalam Sagala (2017:18), “Belajar adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif. Belajar juga dipahami sebagai suatu perilaku, pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik, sebaliknya bila ia tidak belajar, maka responnya menurun”. Dalam pendapatnya terkait belajar ditemukan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Kesempatan terjadinya peristiwa yang menimbulkan respon belajar,
- 2) Respon dari pelajar,
- 3) Konsekuensi yang menggunakan respon sebagai hadiah atau teguran.

Menurut Robert M. Gagne dalam Warsita (2018: 23), “Belajar adalah perubahan yang terjadi dalam kemampuan manusia yang setelah belajar secara terus-menerus, bukan hanya disebabkan oleh proses pertumbuhan saja. Belajar terjadi apabila suatu situasi stimulus bersama dengan isi ingatan saling mempengaruhi sehingga perbuatannya berubah dari waktu ke waktu”.

Menurut Sukmadinata (2016), “Belajar merupakan perubahan dalam kepribadian, yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respon yang baru berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan dan kecakapan. Belajar terjadi apabila ada kesiapan yang baik dan sifat yang selalu aktif dalam belajar”.

Sesuai dengan pendapat para ahli diatas, penulis menyimpulkan bahwa belajar adalah suatu perubahan tingkah laku yang dihasilkan dari sebuah pengalaman yang telah dialami oleh peserta didik dan merupakan interaksi antara stimulus dan respons sehingga menghasilkan perubahan yang dimana perubahan tersebut bersifat konstan (tetap). Belajar dikatakan berhasil jika seseorang mampu mengulang kembali materi yang telah dipelajarinya.

### **2.1.2 Prinsip–Prinsip Belajar**

Prinsip belajar ialah suatu interaksi yang berlangsung antara pembimbing dan siswa-siswi dengan tujuan supaya siswa-siswi memperoleh semangat belajar yang bermanfaat untuk dirinya sendiri. Selain itu, prinsip belajar juga bisa dipakai menjadi pedoman berfikir, pedoman berpegang dan menjadi sumber semangat supaya prosedur belajar dan pembelajaran bisa berjalan dengan baik antara pembimbing dan siswa-siswi.

Prinsip-prinsip belajar menurut Purwanto (2016: 85), yaitu:

1. Dalam belajar setiap siswa harus diusahakan partisipasi aktif, meningkatkan minat dan membimbing untuk mencapai tujuan intruksional.
2. Belajar bersifat keseluruhan dan materi itu harus memiliki struktur, penyajian yang sederhana, sehingga siswa mudah menangkap pengertiannya.
3. Belajar harus dapat menimbulkan motivasi yang kuat pada siswa untuk mencapai tujuan intruksional.
4. Belajar itu proses kontinyu, maka harus tahap demi tahap menurut perkembangannya.
5. Belajar memerlukan sarana cukup, sehingga anak dapat belajar dengan tenang.

## **2.2 Hasil Belajar**

### **2.2.1 Pengertian Hasil Belajar**

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. Hasil belajar merupakan bagian tertentu dalam pembelajaran.

Menurut Dimiyati (2006: 3-4), “Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar”. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar. Pengertian tentang hasil belajar sebagai mana diuraikan diatas dipertegas lagi oleh Nawawi (2015), “Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran disekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu”.

Menurut Susanto (2013: 5), “Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran”. Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran biasanya guru menetapkan tujuan belajar.

Menurut Bloom dalam Suprijono (2013: 6-7), “Hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik”. Domain kognitif adalah

*knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respons), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotor mencakup keterampilan produktif, teknik fisik, sosial, dan intelektual.

Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah keseluruhan hasil yang dicapai siswa setelah mengikuti pembelajaran baik dari kemampuan kognitif, afektif, maupun dari psikomotornya.

### **2.2.2 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Menurut teori Gestalt dalam Susanto (2013: 12) menyatakan bahwa, “Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua hal, siswa itu sendiri dan lingkungannya”. Pertama, siswa; dalam arti kemampuan berpikir atau tingkah laku intelektual, motivasi, minat, dan kesiapan siswa, baik jasmani maupun rohani. Kedua, lingkungan, yaitu: sarana dan prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber-sumber belajar, metode serta dukungan lingkungan, dan keluarga.

Menurut Wasliman dalam Susanto (2013: 13), hasil belajar yang dicapai oleh siswa merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, yaitu:

1. Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri siswa yang mempengaruhi kemampuan belajarnya yaitu kecerdasan, minat, motivasi belajar, dan ketekunan.

2. Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri siswa yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Ruseffendi dalam Susanto (2013: 14), mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ke dalam sepuluh macam, yaitu kecerdasan, kesiapan anak, bakat anak, kemauan belajar, minat anak, model penyajian materi, pribadi dan sikap guru, suasana belajar, kompetensi guru, dan kondisi masyarakat. Hal ini sejalan dengan yang dikatakan oleh Sudjana dalam Susanto (2013: 15), bahwa hasil belajar yang dicapai oleh siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor dalam diri siswa dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa, pada umumnya faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa dan faktor yang berasal dari luar diri siswa misalnya faktor sekolah yang salah satunya adalah model pembelajaran guru.

## **2.3 Model Pembelajaran**

### **2.3.1 Pengertian Model Pembelajaran**

Model pembelajaran adalah unsur penting dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran digunakan guru sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Menurut Joyce dalam Farwaid (2011: 39) berpendapat bahwa “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”.

Menurut Nurdyansyah (2016) berpendapat bahwa “Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur dalam mengorganisasikan pengalaman pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran”. Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman guru dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran. Sedangkan menurut Winataputra (2020) menyatakan bahwa “Model pembelajaran sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar-mengajar”.

Berdasarkan dari beberapa pengertian oleh para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan pola pilihan guru untuk merancang pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sistematis dan terencana dan juga berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merancang dan melaksanakan proses belajar mengajar untuk memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik sehingga guru dapat mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

### **2.3.2 Ciri-ciri Model Pembelajaran**

Setiap model pembelajaran memiliki ciri-ciri dalam model pembelajaran yang dapat mempengaruhi proses belajar yang disukung oleh perilaku dan lingkungan belajar. Menurut Ngalimun (2016: 7-8), “Model pembelajaran mempunyai empat ciri khusus yang membedakan dengan strategi, metode atau prosedur”. Ciri-ciri khusus tersebut diantaranya:

1. Model pembelajaran merupakan rasional teoretik logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya.
2. Berupa landasan pemikiran mengenai apa dan bagaimana peserta didik akan belajar (memiliki tujuan belajar dan pembelajaran yang ingin dicapai).
3. Tingkah laku pembelajaran yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil; dan lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.

Sedangkan menurut Hamiyah (2014: 58), ciri-ciri model pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar tertentu.
2. Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu.
3. Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan pembelajaran di kelas.
4. Memiliki perangkat bagian model.
5. Memiliki dampak sebagai akibat penerapan model pembelajaran baik langsung maupun tidak langsung.

Berdasarkan kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa suatu model pembelajaran memiliki ciri-ciri yaitu memiliki dasar/landasan teoritik, mengandung kegiatan belajar dan pembelajaran dan lingkungan belajar yang mendukung demi mencapai tujuan pembelajaran.

## **2.4 Model Pembelajaran *Blended Learning***

### **2.4.1 Pengertian *Blended Learning***

*Blended Learning* merupakan istilah yang berasal dari bahasa Inggris yang terdiri dari dua suku kata, *blended* dan *learning*. *Blended* artinya campuran atau kombinasi yang baik. *Blended Learning* ini pada dasarnya merupakan gabungan keunggulan pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka dan secara virtual.

Menurut Nanindya (2018) menyatakan bahwa “*Blended Learning* sebagai pencampuran online dan pertemuan tatap muka (*face to face meeting*) dalam satu

aktivitas pembelajaran yang terintegrasi”. Menurut Vaughan (2017), “Pembelajaran kombinasi atau *blended learning* adalah pembelajaran yang menggabungkan antara model pembelajaran tatap muka dengan model pembelajaran berbasis TIK. Pembelajaran kombinasi ini juga sering disebut pengajaran metode hybrid, yaitu metode pembelajaran yang menggabungkan metode pengajaran tatap muka dengan metode pengajaran online.

Sementara Carman (2015) menjelaskan lima kunci utama dalam pembelajaran *blended learning* dengan menerapkan teori pembelajaran Keller, Gagne, Bloom, Merrill, Clark dan Gery yaitu:

1. *Live event*, pembelajaran langsung atau tatap muka secara sinkronus 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 siswa belajar kapanpun dan dimanapun secara *online*.
3. *Collaboration*, menggabungkan kolaborasi, baik kolaborasi guru dengan siswa maupun kolaborasi antar siswa.
4. *Assesment*, guru harus mampu merancang kombinasi jenis penilaian *online* dan *offline* baik bersifat tes maupun non-tes.
5. *Performance support materials*, memastikan bahan belajar disiapkan dalam bentuk digital, dapat diakses oleh siswa baik secara *offline* maupun *online*.

Berdasarkan uraian di atas, maka *Blended Learning* yang dimaksud adalah kegiatan belajar yang memadukan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran online yang dapat dilakukan kapan saja yang dilakukan oleh peserta didik baik di rumah maupun di sekolah dengan pemberian tugas maupun pemberian materi ajar dari guru, sehingga ada perubahan dalam proses pembelajaran. *Blended Learning* juga merupakan pembelajaran yang mengkombinasikan pembelajaran sistem

konvensional dan modern, jadi dengan *Blended Learning* siswa akan merasakan pengalaman belajar yang baru.

#### **2.4.2 Karakteristik *Blended Learning***

Pembelajaran jarak jauh bukan hal yang sulit untuk dilakukan karena perkembangan teknologi informasi semakin pesat. Kemudahan mengakses internet menjadikan teknologi sebagai pilihan yang tepat dalam kegiatan pembelajaran, sebab peserta didik dapat mengakses internet kapan pun dan dimana pun. Oleh sebab itu, model pembelajaran *Blended Learning* menjadi alternatif bagi guru untuk terus dapat terhubung dengan siswa.

Karakteristik dari *Blended Learning* yaitu percampuran model pembelajaran yang konvensional dengan belajar secara *online*. Menurut Mohammad (2015), karakteristik dari *blended learning* yaitu sebagai berikut:

- a. Pembelajaran yang menggabungkan anatara berbagai cara penyampaian, gaya pengajaran, model pembelajaran, serta bisa mengakses berbagai macam media berbasis teknologi yang beragam.
- b. Sebagai sebuah kombinasi pengajaran langsung atau bias disebut (*face to face*), belajar mandiri, dan belajar mandiri melalui via online.
- c. Pembelajaran yang didukung oleh kombinasi efektif dari cara penyampaiannya, cara mengajarnya dan gaya pembelajarannya.
- d. Guru dan orang tua dalam seorang pembelajar memiliki peran yang sama pentingnya, guru sebagai fasilitator, dan orang tua sebagai pendukung.

Sedangkan menurut Usman (2019), karakterisitk *blended learning*, yaitu:

- a. Pembelajaran yang mencampurkan berbagai cara penyampaian, pengajaran, gaya pembelajaran, serta menggunakan media teknologi yang beragam.
- b. Sebuah kombinasi pembelajaran langsung (*face-to-face*), belajar mandiri, dan belajar mandi secara *online*
- c. Pengkombinasian yang efektif dari cara penyampaian, cara mengajar, dan gaya pembelajaran.

- d. Guru serta orang tua siswa memiliki peran yang sama penting, yang mana guru sebagai fasilitator, dan orang tua sebagai pendukung.

### 2.4.3 Tujuan Pembelajaran *Blended Learning*

Pembelajaran *Blended Learning* hendaknya memberikan kemudahan bagi pendidik dan peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Menurut Pradnyana (2016) menuturkan tujuan dari *Blended Learning* yaitu:

1. Membantu siswa untuk berkembang lebih baik dalam proses belajar, sesuai dengan gaya belajar siswa dalam belajar.
2. Menyediakan peluang yang praktis realistis bagi guru dan siswa untuk pembelajaran secara mandiri, bermanfaat, dan terus berkembang.
3. Peningkatan penjadwalan fleksibilitas bagi siswa, dengan menggabungkan aspek dari tatap muka dan online.
4. Kelas tatap muka dapat digunakan untuk melibatkan siswa dalam pengalaman interaktif.
5. Mengatasi masalah pembelajaran yang membutuhkan penyelesaian melalui penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi.

Menurut Abdullah (2018) tentang Pembelajaran Bauran (*Blended Learning*) bahwa “*lended Learning* difokuskan untuk mengubah bentuk pembelajaran klasik sehingga peserta didik lebih aktif mempelajari materi pembelajaran di dalam dan di luar kelas”.

Tujuan dari *Blended Learning* menurut Shibley (2018) sebagai berikut:

- a. Membantu peserta didik untuk berkembang lebih baik di dalam proses belajar sesuai dengan gaya belajar dan preferensi dalam belajar.
- b. Menyediakan peluang yang praktis-realistic bagi pengajar dan peserta didik untuk pembelajaran secara mandiri, bermanfaat, dan terus berkembang.
- c. Peningkatan penjadwalan fleksibel bagi peserta didik, dengan menggabungkan aspek terbaik dari tatap muka dan pembelajaran *online*.

#### 2.4.4 Komponen *Blended Learning*

Untuk melaksanakan model pembelajaran *Blended Learning*, guru harus memperhatikan tiga komponen penunjang dalam pembelajaran *Blended Learning*, yakni:

##### a. Pembelajaran Daring

##### 1. Definisi Pembelajaran Daring

Dalam pembelajaran daring (*online*) sudah ada sejak dulu, perkembangan pembelajaran ini dikenal dengan istilah *e-learning* dan merupakan bagian dari konsep pembelajaran *Blended Learning*. Terhitung dari bulan Maret 2020 sejak pemerintah melalui Kemendikbud mengeluarkan surat edaran No.4 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam masa darurat penyebaran covid-19, sekolah diwajibkan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran jarak jauh (PJJ). Menurut Miftahussuri (2020), sekitar 96,6% siswa melakukan belajar dari rumah, terdapat tiga model pembelajaran jarak jauh yaitu daring, luring, dan kombinasi.

Menurut Fitriyani (2020: 2), “Pembelajaran daring merupakan sebuah inovasi Pendidikan yang melibatkan unsur teknologi informasi dalam pembelajaran”. Menurut Rigianti (2020: 29), “Pembelajaran daring merupakan bentuk penyampaian pembelajaran konvensional yang dituangkan pada bentuk digital melalui internet. Pada masa pandemi seperti ini pembelajaran daring dianggap menjadi satu-satunya cara yang dapat mempermudah guru dalam proses menyampaikan materi kepada siswa”.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat ditarik kesimpulan pembelajaran daring adalah pembelajaran yang memiliki komponen utama yaitu

jaringan internet. Pembelajaran daring bersifat fleksibel atau tidak terikat karena bebas dilakukan kapanpun, dimanapun guru dan siswa berada. Oleh karena itu pembelajaran daring dijadikan alternatif yang utama dalam pembelajaran dimasa pandemi.

## 2. Jenis Pembelajaran Daring

Dalam pelaksanaannya pembelajaran daring selalu membutuhkan jaringan internet dan membutuhkan perangkat-perangkat mobile seperti smartpone, IOS, laptop, komputer, dll yang dapat digunakan untuk mengakses informasi. Jenis pembelajaran daring bermacam-macam seperti yang dikemukakan Fitriyani (2020:6-7) diantaranya:

- a. Zoom, merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk pembelajaran tatap muka secara virtual antara guru dan siswa
- b. Google Classroom, adalah aplikasi yang memudahkan dalam membagikan materi ataupun penyampaian tugas dengan fitur batas waktu pengumpulan yang mendorong siswa untuk disiplin.
- c. Whatsapp merupakan aplikasi yang mudah dijangkau dan hampir semua orang punya, whatsapp dimanfaatkan sebagai media komunikasi baik dalam bentuk teks, pesan suara, vidio call, mengirim foto dan video.
- d. Youtube, ialah aplikasi untuk mengupload vidio untuk dilihat sendiri ataupun dibagikan ke publik. Youtube juga digunakan sebagai media pembelajaran online yang mana siswa dapat belajar dengan melihat vidio pembelajaran yang dibuat guru ataupun guru lain, dan atau vidio yang disediakan pemerintah.

Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring selalu membutuhkan jaringan internet dan perangkat elektronik yang mendukung. Jenis-jenis media yang dapat digunakan pada pembelajaran daring bermacam-macam tergantung kebutuhan. Pada masa pandemi ini media yang mudah diakses untuk pembelajaran daring antara lain zoom, google classroom, whatsapp, dan youtube.

## b. Pembelajaran Tatap Muka

Menurut Husamah (2014: 111-112), “Pembelajaran *face to face* merupakan aktivitas belajar yang berbentuk interaksi langsung antar siswa serta guru. Pembelajaran tatap muka digunakan dalam menyempurnakan pembelajaran yang berkaitan dengan beberapa kelemahan pada implementasi pembelajaran online”.

Metode pembelajaran langsung tatap muka menurut Husamah (2014) yang umum digunakan yaitu:

1. Metode ceramah  
Metode ceramah ini dilakukan oleh guru dalam menyampaikan materi di depan kelas dengan cara berbicara langsung dengan siswa.
2. Metode tanya jawab  
Metode tanya jawab adalah salah satu cara penyampaian melalui bentuk pertanyaan yang perlu dijawab siswa. Sementara, guru bisa memberi kesempatan kepada siswa dalam menjawab pertanyaan siswa lain.
3. Metode diskusi  
Metode diskusi bertujuan untuk menyelesaikan dan menemukan solusi dari permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran.
4. Metode demonstrasi  
Metode demonstrasi digunakan untuk menunjukkan proses ataupun cara kerja dari sebuah materi belajar yang diajarkan.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tatap muka adalah kegiatan belajar secara langsung antara pendidik dan peserta didik. Metode pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran tatap muka antara lain yaitu metode ceramah, tanya jawab, diskusi, dan demonstrasi. Pemilihan metode pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

#### 2.4.5 Kelebihan Dan Kekurangan *Blended Learning*

Sama halnya dengan model pembelajaran lainnya, model pembelajaran *Blended Learning* memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Noer dalam Siregar (2019), ada beberapa kekurangan dan kelebihan dari model *Blended Learning*, yakni:

- a. Kelebihan *Blended Learning*
  1. Peserta didik leluasa untuk mempelajari materi pelajaran secara mandiri dengan memanfaatkan materi-materi yang tersedia secara online.
  2. Peserta didik dapat melakukan diskusi dengan pengajar atau peserta didik di luar jam tatap muka.
  3. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan peserta didik di luar jam tatap muka dapat dikelola dan dikontrol dengan baik oleh pengajar.
  4. Pengajar dapat meminta peserta didik membaca materi membaca materi atau mengerjakan tes yang dilakukan sebelum pembelajaran.
  5. Pengajar dapat menambahkan materi pengayaan melalui fasilitas internet.
  6. Pengajar dapat menyelenggarakan kuis, memberikan balikan, dan memanfaatkan hasil tes dengan efektif.
  7. Peserta didik saling berbagai file dengan peserta lain.
- b. Kekurangan *Blended Learning*
  1. Mediana sangat beragam sehingga sulit diterapkan apabila sarana dan prasarana tidak mendukung.
  2. Tidak meratanya fasilitas yang dimiliki peserta didik.
  3. Kurangnya sumber daya pembelajaran (pengajar, peserta didik dan orang tua) terhadap penggunaan teknologi.

Menurut Karunia (2013), pembelajaran *blended learning* memiliki kelebihan dan kekurangan, yaitu:

- a. Kelebihan pembelajaran *blended learning*:
  1. Dapat digunakan untuk menyampaikan pembelajaran kapanpun dan dimanapun.
  2. Pembelajaran terjadi secara online dan tatap muka, yang keduanya memiliki kelebihan yang dapat saling melengkapi.
  3. Pembelajaran bisa lebih efektif dan efisien
  4. Dengan adanya pembelajaran kombinasi maka siswa semakin mudah dalam mengakses bahan pembelajaran.
  5. Pembelajaran menjadi lebih enjoy dan tidak kaku

b. Kekurangan pembelajaran blended learning:

1. Belum meratanya fasilitas pembelajaran *online* yang dimiliki siswa seperti komputer, smartphone dan akses internet
2. Minimnya pengetahuan siswa terhadap penggunaan teknologi

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat ditarik kesimpulan kelebihan dari pembelajaran blended learning yaitu pembelajaran menjadi lebih fleksibel karena pembelajaran terjadi secara online dan tatap muka. Kekurangan dari pembelajaran blended learning yaitu tidak semua siswa memiliki fasilitas yang menunjang pembelajaran *online* karena tidak semua siswa berasal dari latar belakang keluarga yang berkecukupan ekonomi. Oleh karena itu sebelum penerapan *blended learning* hendaknya diperlukan perencanaan yang matang agar kendala yang mungkin terjadi dapat diminimalisir.

#### **2.4.6 Langkah-langkah Pelaksanaan *Blended Learning***

Pembelajaran *blended learning* tidak semata berorientasi pada hasil pembelajaran semata, tetapi juga menghendaki proses pembelajaran yang bermutu. Dalam pengimplementasian pembelajaran *blended learning*, guru dapat menerapkan langkah-langkah yang telah dikembangkan oleh para ahli dan praktisi Pendidikan dalam bentuk model pembelajaran *blended learning*.

a. Perencanaan Pembelajaran

Menurut Semler (2015), menyarankan enam tahapan dalam merancang dan menyelenggarakan *blended learning* agar hasilnya optimal, yaitu:

1. Menetapkan macam dan materi bahan ajar. Guru harus memahami bahan ajar yang bagaimana yang cocok untuk diterapkan pada pendidikan jarak jauh (PJJ) yang sebagian dilakukan secara tatap muka dan secara *online*.

2. Menetapkan rancangan dari blended learning yang digunakan. Rancangan pembelajaran harus benar-benar didesain dengan baik dan juga harus melibatkan ahli *e-learning* untuk membantu.
3. Menetapkan format pembelajaran online. Apakah bahan ajar tersedia dalam format PDF, video, juga perlu adanya pemberitahuan hosting apa yang dipakai oleh guru, apakah Yahoo, Google, Facebook, atau lainnya.
4. Melakukan uji dari rancangan yang dibuat. Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah sistem pembelajaran ini sudah berjalan dengan baik atau belum.
5. Menyelenggarakan *blended learning* dengan baik. Sebelumnya sudah ada sosialisasi dari guru atau dosen mengenai system ini.
6. Menyiapkan standar untuk melakukan evaluasi.

Dapat ditarik kesimpulan dari pendapat ahli di atas yaitu ada beberapa tahapan dalam perencanaan blended learning agar hasilnya maksimal yaitu, menetapkan jenis dan materi bahan ajar, menetapkan rancangan dari blended learning yang digunakan, menetapkan format pembelajaran online, melakukan uji terhadap rancangan yang dibuat, menyelenggarakan blended learning dengan baik, menyiapkan standar untuk melakukan evaluasi.

#### b. Pelaksanaan Pembelajaran

Ginnis (2015) dalam artikel yang berjudul “*Building A Successful Blended Learning Strategy*” terdapat tiga hal yang perlu diperhatikan apabila melaksanakan blended learning, yaitu:

1. Penyampaian bahan ajar dan penyampaian pesan seperti pengumuman yang berkaitan dengan kebijakan pembelajaran secara terus-menerus.
2. Penyelenggaraan pembelajaran blended learning harus dilaksanakan secara serius karena hal ini akan mendorong siswa untuk menyesuaikan diri dengan sistem PJJ.
3. Bahan ajar yang diberikan harus selalu mengalami perbaikan baik dari formatnya, isinya maupun ketersediaan bahan ajar yang memenuhi kaidah ‘bahan ajar mandiri’ seperti yang digunakan di PJJ.

Sedangkan menurut Sohaya (2018), langkah-langkah yang digunakan dalam proses pembelajaran *blended learning*, yaitu:

1. Guru meng-upload materi pembelajaran, tugas-tugas serta kuis pada aplikasi Google Classroom.
2. Guru menginformasikan kepada siswa untuk mempelajari materi yang sudah di-upload, baik secara langsung maupun tidak (melalui WhatsApp Group).
3. Guru mengecek kehadiran siswa.
4. Guru menjelaskan materi ajar dengan memaparkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai siswa dalam materi.
5. Guru memotivasi dan membimbing siswa untuk mendapatkan informasi tambahan, serta memberikan jawaban dari masalah yang sulit dimengerti siswa.
6. Guru mengapresiasi keberhasilan siswa dalam mengerjakan tugas.
7. Guru memberikan evaluasi melalui aplikasi Google Classroom dalam bentuk kuis maupun essay yang telah dipersiapkan.

Dari pemaparan di atas dapat ditarik kesimpulan, perencanaan *blended learning* dapat dilakukan dengan sebaik mungkin dengan menyesuaikan karakter dan potensi siswa agar siswa dapat belajar dengan baik menggunakan metode pembelajaran campuran ini yang mungkin masih awam bagi mereka.

## **2.5 Google Kelas (Google Classroom)**

### **2.5.1 Pengertian Google Classroom**

Sebagai aplikasi pembelajaran, Google Classroom memungkinkan pendidik untuk membuat ruang kelas khusus dan membagikan kode kelas untuk siswanya bergabung. Menurut Afrianti (2021: 10), mengutip dari situs resmi Google menjelaskan aplikasi Google Classroom adalah alat produktivitas yang dibuat demi mempermudah dan menghemat waktu seorang pendidik atau guru dalam mengelola kelas serta meningkatkan komunikasi dengan siswa. Dengan adanya aplikasi Google Classroom bisa memudahkan siswa dan pendidik untuk saling terkoneksi baik di dalam maupun di luar sekolah.

Menurut Krisnan (2021: 15) menjelaskan mengenai Google classroom yakni suatu aplikasi ruang kelas di dunia maya yang bisa menjadi sarana distribusi tugas, submit tugas hingga menilai tugas-tugas yang telah dikumpulkan oleh siswa. Aplikasi ini bisa diperoleh secara gratis setelah sebelumnya mendaftarkan pada akun google *application for education*.

Google Kelas (Google Classroom) adalah layanan web gratis, yang dikembangkan oleh Google untuk sekolah, yang bertujuan untuk menyederhanakan membuat, mendistribusikan, dan menilai tugas tanpa harus bertatap muka. Tujuan utama Google Kelas adalah untuk merampingkan proses berbagi file antara guru dan siswa.

### **2.5.2 Fungsi dan Manfaat Google Classroom**

Google classroom memudahkan guru dan siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar secara lebih mendalam. Hal ini disebabkan karena baik siswa maupun guru dapat mengumpulkan tugas, mendistribusikan tugas, dan berdiskusi tentang pelajaran di manapun tanpa terikat batas waktu atau jam pelajaran.

Menurut Brock (2015: 25), google classroom memberikan manfaat yaitu: kelas dapat disiapkan dengan mudah, pengajar dapat menyiapkan kelas, dan mengundang siswa serta asisten pengajar. Kemudian di dalam kelas, guru dan siswa dapat berbagi informasi seperti tugas, pengumuman dan pertanyaan.

Menurut Muchlisin (2017: 56), beberapa fungsi dan manfaat Google Classroom adalah sebagai berikut:

1. Kelas dapat disiapkan dengan mudah. Pengajar dapat menyiapkan kelas dan mengundang siswa serta asisten pengajar. Kemudian di dalam aliran kelas, mereka dapat berbagi informasi seperti tugas, pengumuman dan pertanyaan.
2. Menghemat waktu dan kertas. Pengajar dapat membuat kelas, memberikan tugas, berkomunikasi dan melakukan pengelolaan, semuanya di satu tempat.
3. Pengelolaan yang lebih baik. Siswa dapat melihat tugas di halaman tugas, di aliran kelas maupun di kalender kelas. Semua materi otomatis tersimpan dalam folder Google Drive.
4. Penyempurnaan komunikasi dan masukan. Pengajar dapat membuat tugas, mengirim pengumuman dan memulai diskusi kelas secara langsung. Siswa dapat berbagi materi antara satu sama lain dan berinteraksi dalam aliran kelas melalui email. Pengajar juga dapat melihat dengan cepat siapa saja yang sudah dan belum menyelesaikan tugas, serta langsung memberikan nilai dan masukan real-time.
5. Dapat digunakan dengan aplikasi yang anda gunakan. Kelas berfungsi dengan Google Document, Calender, Gmail, Drive dan Formulir.
6. Aman dan terjangkau. Kelas disediakan secara gratis. Kelas tidak berisi iklan dan tidak pernah menggunakan konten atau data siswa untuk tujuan iklan.

## 2.6 Materi Pembelajaran

### 2.6.1 Mengenal Negara-Negara ASEAN

ASEAN (Association of South East Asian Nations) merupakan organisasi yang beranggotakan negara-negara di Asia Tenggara. ASEAN berdiri pada 8 Agustus 1967 di Bangkok, Thailand. ASEAN diprakarsai lima negara, yaitu Indonesia, Malaysia, Filipina, Singapura, dan Thailand. Saat ini, ASEAN beranggotakan 11 negara, yaitu: Indonesia, Malaysia, Filipina, Singapura, Thailand, Brunei Darussalam, Vietnam, Laos, Myanmar, Kamboja dan Timor Leste. Profil dari Negara-Negara ASEAN, yakni:

#### 1. Indonesia

Nama resmi	: Indonesia
Ibu kota	: Jakarta
Pemerintahan	: Republik
Kepala Negara	: Presiden
Kepala pemerintahan	: Presiden
Bahasa utama	: Bahasa Indonesia
Agama utama	: Islam, Kristen, Hindu, Buddha, Katolik, dan Konghuchu
Suku bangsa	: Dari hasil sensus 2010, jumlah suku bangsa ± 1.128.
Penduduk	: 255,7 juta jiwa tahun 2015
Mata uang	: Rupiah
Hari Kemerdekaan	: 17 Agustus 1945
Lagu Kebangsaan	: Indonesia Raya

#### 2. Brunei Darussalam

Nama resmi	: Negara Brunei Darussalam
Ibu kota	: Bandar Seri Begawan
Pemerintahan	: Kesultanan
Kepala Negara	: Sultan
Bahasa utama	: Melayu (resmi), Inggris, Tiongkok
Agama utama	: Islam (resmi), Buddha, Kristen
Rakyat	: Bangsa Melayu
Penduduk tahun 2015	: 0,4 juta jiwa
Mata uang	: Dollar Brunei
Lagu kebangsaan	: Allah Peliharakan Sultan
Hari kemerdekaan	: 1 Januari 1984

### 3. Filipina

Nama resmi	: Republik Filipina (Republica de Filipinas)
Ibu kota	: Manila
Pemerintahan	: Republik
Badan Legislatif	: Dewan Nasional
Penduduk tahun 2015	: 103 juta jiwa
Bahasa	: Filipino atau tagalog (resmi), Inggris (resmi), Cebuano, Ilocano, dialek lokal.
Agama	: Katolik Roma, Protestan, Islam, Buddha.
Satuan Mata Uang	: Peso
Lagu kebangsaan	: Lupang Hinirang.
Hari kemerdekaan	: 12 Juni 1988, The American Friendship Day: 4 Juli 1948

#### 4. Kamboja

Nama resmi	: Republik Rakyat Kampuchea
Ibu kota	: Phnom Penh
Pemerintahan	: Republik Komunis
Kepala negara	: Presiden (Dewan Negara)
Kepala pemerintahan	: Ketua Dewan Menteri (Perdana menteri)
Badan legislative	: Majelis Nasional
Penduduk tahun 2015	: 15,4 juta jiwa
Bahasa	: Khmer (resmi), Perancis
Agama	: Buddha Theravada
Rakyat	: Bangsa Kampuchea atau Kamboja
Mata uang	: Rie

#### 5. Laos

Nama resmi	: Republik Demokratik Rakyat Laos
Ibu kota	: Vientiane
Pemerintahan	: Republik Komunis
Kepala Negara	: Presiden
Kepala pemerintahan	: Perdana Menteri
Badan legislatif	: Dewan Nasional
Bahasa utama	: Lao (resmi), Perancis, Inggris
Agama utama	: Buddha, animisme
Rakyat	: Orang Lao atau Bangsa Lao
Penduduk tahun 2015	: 6,9 juta jiwa

Mata uang : Kip

Hari kemerdekaan : 2 Desember 1975

Lagu kebangsaan : Pheng Kat Lao (lagu nasional Lao)

## 6. Malaysia

Ibu kota : Kuala Lumpur

Bahasa : Melayu (resmi), Cina, Tamil, Inggris

Agama : Islam (resmi), Kong Hu Cu, Tao, Buddha, Hindu, Kristen

Pemerintahan : Monarki Konstitusional

Kepala negara : Yang Dipertuan Agong Sultan Abdul Halim Muadzam Shah

Kepala pemerintahan : Perdana Menteri, Najib Tun Razak

Penduduk tahun 2015 : 30,8 juta jiwa

Satuan mata uang : Ringgit atau Dollar Malaysia (MS)

Lagu kebangsaan : Negaraku

Hari kemerdekaan : 31 Agustus 1957

## 7. Myanmar

Nama resmi : Republik Sosialis Uni Myanmar

Ibu kota : Yangon (dulu Rangun)

Pemerintahan : Republik

Kepala negara : Presiden

Kepala pemerintahan : Perdana Menteri

Badan legislatif : Dewan rakyat

Bahasa : Myanmar (resmi), Inggris, dialek lokal

Hari kemerdekaan : 4 Januari  
 Agama : Buddha, Islam, Hindu, Kristen dan kepercayaan animisme  
 Penduduk tahun 2015 : 52,1 juta jiwa  
 Lagu kebangsaan : Kaba Makyé (Tanah Negaraku yang Bebas)  
 Jumlah penduduk : ± 55 juta jiwa (2014)  
 Mata uang : Kyat

#### 8. Singapura

Nama Resmi : Republik Singapura  
 Ibu kota : Singapura  
 Penduduk tahun 2015 : 5,5 juta jiwa  
 Bahasa : Melayu (resmi), Cina (resmi), Tamil (resmi),  
 Inggris(resmi)  
 Agama : Buddha, Tao, Konghucu, Hindu, Islam, Kristen  
 Pemerintahan : Republik  
 Kepala negara : Presiden, sekarang Tony Tan Keng Yam  
 Kepala pemerintahan : Perdana Menteri, sekarang Lee Hsien Loong  
 Satuan Mata Uang : Dolar Singapura (S \$)  
 Lagu kebangsaan : Majulah Singapura  
 Hari kemerdekaan : 9 Agustus 1965

#### 9. Thailand

Nama resmi : Muang Thai atau Prathet Thai/Kerajaan  
 Ibu kota : Bangkok  
 Penduduk tahun 2015 : 65,1 juta jiwa

Bahasa : Thai (resmi), Inggris, Cina, Melayu, bahasa-bahasa suku

Agama : Buddha (resmi), Islam, Kristen, animisme

Pemerintahan : Kerajaan Konstitusional

Kepala negara : Raja Bhumibool Adulyadej

Kepala pemerintahan : Perdana Menteri, saat ini Prayuth Chan-ocha

Satuan Mata Uang : Bath Thailand

Lagu kebangsaan : Pleng Chard Thai

#### 10. Vietnam

Nama resmi : Cong Hoa Xa Hol Chu Viet Nam

Ibu kota : Hanoi

Pemerintahan : Republik Komunis

Kepala Negara : Ketua Dewan Negara

Kepala pemerintahan : Perdana Menteri

Bahasa utama : Vietnam (resmi), selain itu digunakan bahasa Prancis,

Cina

Agama utama : Buddha (Buddha), Kong Hu Chu, Kristen dan Islam

Rakyat : Disebut bangsa Vietnam

Penduduk tahun 2015 : 91,7 juta jiwa

Mata uang : Dong.

Hari kemerdekaan : 2 Juli 1976

Lagu Kebangsaan : Tien Quan Ca

#### 11. Timor Leste

Ibu kota : Dili

Mata uang	: Dolar Amerika Serikat
Bahasa resmi	: Portugis, Bahasa Tetun
Agama	: Kristen, Katolik, Protestan
Lagu kebangsaan	: Patria
Kepala pemerintahan	: Perdana menteri
Bentuk pemerintahan	: Republik semi-Presidensial

## **2.6.2 Interaksi Antar Negara-Negara ASEAN**

### **a. Tujuan Kerjasama ASEAN**

Tujuan Kerjasama ASEAN adalah sebagai berikut:

1. Mempercepat pertumbuhan ekonomi, kemajuan sosial, dan pengembangan kebudayaan dalam wilayah negara ASEAN.
2. Mempromosikan perdamaian, stabilitas, menghormati keadilan anggota negara ASEAN di kawasan, hingga patuh pada piagam PBB.

Kerjasama aktif untuk saling membantu masalah yang menjadi kepentingan bersama di bidang-bidang ekonomi, sosial, teknik, administrasi dan ilmu pengetahuan.

3. Membantu dalam bentuk studi pelatihan dan fasilitas riset.

4. Menjaga hubungan baik dengan organisasi internasional, yang memiliki tujuan dan visi yang sama, guna membuka peluang untuk hubungan yang lebih erat.

### **b. Faktor pendorong kerja sama antar negara ASEAN**

Didasari oleh kesamaan maupun perbedaan potensi alam dan manusia setiap negaranya. Faktor pendorong kerja sama antar negara ASEAN:

### 1. Sumber Daya Alam

Sumber daya alam menjadi faktor utama untuk mendorong terbentuknya kerja sama antar negara di ASEAN.

Contohnya, Indonesia merupakan negara agraris yang kaya akan hasil pertaniannya, Untuk itu Indonesia mengekspor hasil pertanian ke Singapura untuk memenuhi kebutuhan negara tujuan ekspornya.

### 2. Kondisi Geografis

Perbedaan dan kesamaan letak wilayah geografis, beberapa negara di suatu kawasan pada umumnya menjadi alasan mengadakan kerja sama untuk menjaga stabilitas dan keamanan negara.

Negara-negara ASEAN sebagian besar memiliki wilayah laut dengan luas sekitar 5.060.100 km<sup>2</sup>, dengan luas daratannya ± 4.817.000 km<sup>2</sup>. Letak tersebut memberikan sumbangan hasil laut cukup besar bagi pendapatan masyarakat di negara-negara ASEAN.

### c. Faktor Penghambat Kerjasama Antarnegara ASEAN.

Adapun faktor penghambat kerja sama di kawasan ASEAN adalah:

#### 1. Perbedaan Ideologi

Faktor pertama penghambat kerjasama antar negara ASEAN adalah adanya perbedaan ideologi. Dengan adanya perjanjian pembentukan organisasi ASEAN, fakta di lapangan saat ini hampir tidak ada negara ASEAN yang menutup diri dari kerja sama sesama anggota.

#### 2. Konflik dan peperangan

Terjadinya konflik dan peperangan negara tentunya akan mengganggu stabilitas negara itu sendiri, sehingga mampu menghambat kerja sama.

### 3. Kebijakan protektif

Kebijakan protektif dapat menghambat kerja sama antarnegara ASEAN, hal ini bisa kita lihat dari sebuah negara tidak menerima impor hasil pertanian, karena hal tersebut dapat mempengaruhi kondisi pendapatan hasil pertanian di dalam negerinya sendiri.

Penerapan kebijakan tersebut tujuannya adalah untuk melindungi kepentingan dalam negeri dan meningkatkan daya saing.

### 4. Perbedaan kepentingan tiap-tiap negara

Demi mengembangkan negaranya, tentunya setiap negara melakukan kerjasama. Akan tetapi, adanya perbedaan kepentingan tiap negara juga menjadi salah satu faktor penghambat kerjasama antarnegara ASEAN.

## d. Hasil Kerja Sama ASEAN

Hasil kerja sama negara-negara ASEAN bisa kita lihat dari berbagai daftar berikut:

1. Berdirinya Universitas ASEAN di Pematangsiantar, Sumatera Utara, Indonesia
2. Dibangunnya pabrik pupuk urea-amoniak di Malaysia dan pabrik abu soda di Thailand
3. Terbentuknya ZOPFAN (Zone of Peace, Freedom, and Neutrality): Zona Bebas dan Netral

4. Berdirinya tempat promosi ASEAN untuk pedagang, investasi, dan pariwisata di Tokyo.
  5. Berdirinya pabrik tembaga ASEAN di Filipina dan Berdirinya pabrik vaksin hepatitis B di Singapura.
- e. Bentuk-Bentuk Kerja Sama
1. Bentuk Kerja Sama ASEAN dalam Bidang Pendidikan
- Beberapa kerja sama ASEAN di bidang pendidikan diantaranya:
- a. Mengadakan olimpiade regional Asia Tenggara untuk negara anggota ASEAN.
  - b. Menawarkan beasiswa pendidikan bagi mahasiswa terpilih dari negara-negara ASEAN.
  - c. ASEAN-Japan Scholarship Fund, fasilitas beasiswa bagi negara anggota ASEAN belajar di berbagai universitas ASEAN dan Jepang.
  - d. Program ASEAN-EU Cooperation and Scholarship Day, memberikan beasiswa pada negara anggota ASEAN untuk pendidikan di Eropa, khususnya pendidikan tinggi.
  - e. ASEAN Council of Teachers (ATC), yang merupakan bentuk pertemuan guru-guru dari berbagai negara anggota ASEAN.
  - f. Mengadakan olimpiade dalam bidang pendidikan, misalnya Olimpiade Sains Nasional (OSN) tahun 2015 oleh Pertamina.
  - g. ASEAN University Network (AUN), yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di perguruan tinggi untuk mencapai internasionalisasi pendidikan.

## 2. Bentuk Kerja Sama ASEAN dalam Bidang Sosial dan Budaya

Beberapa kerja sama ASEAN di bidang sosial dan budaya diantaranya:

- a. Saling membantu negara yang sedang dilanda bencana.
- b. Bentuk pertukaran budaya dan seni serta festival film ASEAN.
- c. Penyelenggaraan pesta olahraga setiap dua tahun sekali melalui SEA Games.
- d. Penandatanganan kesepakatan bersama di bidang pariwisata ASEAN yang disebut dengan ASEAN Tourism Agreement (ATA).
- e. Pembangunan sosial dengan menekankan kesejahteraan golongan berpendapatan rendah, pembayaran upah, dan perluasan kesempatan kerja.

## 3. Bentuk Kerja Sama ASEAN dalam Bidang Politik

Beberapa kerja sama ASEAN di bidang politik diantaranya:

- a. Traktat Bantuan Hukum Timbal Balik di Bidang Pidana (Treaty on Mutual Assistance in Criminal Matters/MLAT).
- b. Konvensi ASEAN tentang Pemberantasan Terorisme (ASEAN Convention on Counter Terrorism)/ACCT).
- c. Pertemuan para Menteri Pertahanan (Defense Ministers Meeting/ADMM) dengan tujuan mempromosikan perdamaian dan stabilitas kawasan.
- d. Kerja sama pemberantasan kejahatan lintas negara.
- e. Kerja sama di bidang hukum, bidang migrasi dan kekonsuleran, serta kelembagaan antarparlemen.

## 2.7 Kajian Penelitian Relevan

Penelitian tentang *Blended Learning* yang dilakukan oleh Fujiwati dalam Aka dan Sahari (2019), dengan judul “Pemanfaatan Model *Blended Learning* Berbasis Online. Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Kurikulum Dan Pembelajaran”. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi tentang efektivitas model *Blended Learning* berbasis online untuk meningkatkan hasil belajar. Metode dalam penelitian ini menggunakan kuasi eksperimen dimana mahasiswa dikelompokkan menjadi dua, yakni kelompok eksperimen dan kelompok konvensional.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan Sjukur (2013) dalam jurnal pendidikan vokasi Universitas Negeri Yogyakarta yang berjudul “Pengaruh *Blended Learning* Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Tingkat SMK”. Pada tahun 2012, Sulihin mengambil studi kasus pada SMK Negeri 1 Kab. Tanah Bumbu. Penelitian ini termasuk jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah “Pretest-Posttest *Non Equivalen Control Group Desain*.” Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar antar siswa kelompok eksperimen dan kelompok konvensional serta hasil belajar siswa. Hasil penelitiannya ternyata ada perbedaan hasil belajar antara siswa yang diajarkan dengan *Blended Learning* dibandingkan siswa yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional.

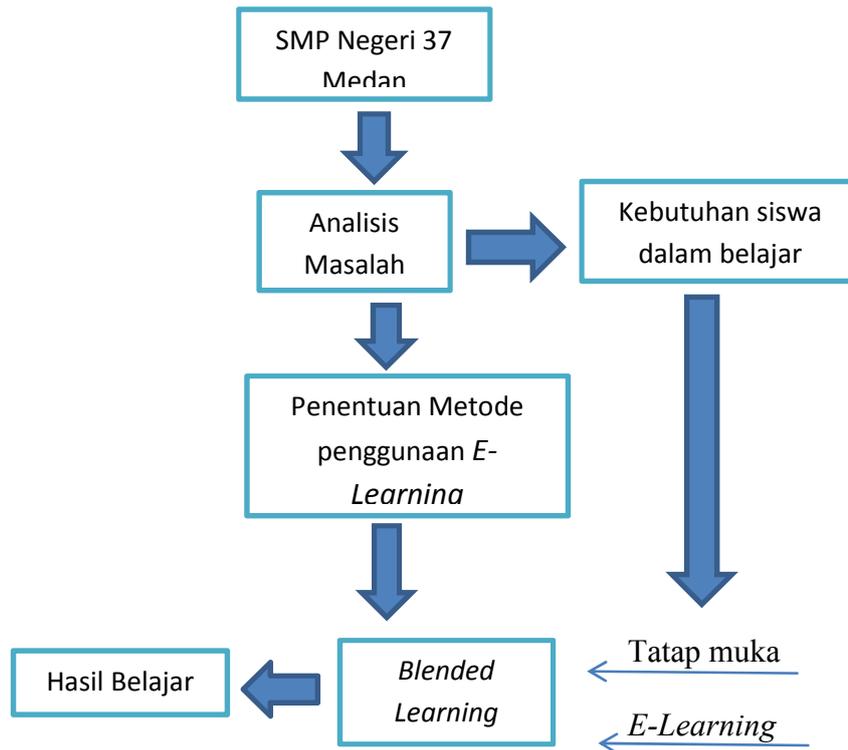
Ekayanti (2018) dalam jurnal Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang berjudul “Implementasi Metode *Blended Learning* Berbasis Aplikasi

Etmodo”. Model pembelajaran *Blended Learning* dilakukan dengan tahap awal setiap dosen menjelaskan bentuk pelaksanaan metode pembelajaran *Blended Learning* yang mereka jalankan masing-masing di kelas, dimana setiap dosen membuat jadwal khusus dalam 6 kali pertemuan dalam satu semester diadakan dua kali tatap muka yang menggunakan metode *Blended Learning* yaitu menggabungkan metode tatap muka dengan pembelajaran *Online*.

## **2.8 Kerangka Berpikir**

Proses belajar mengajar melibatkan seluruh aktivitas fisik dan mental yang sangat mendukung dalam penguasaan materi pembelajaran oleh peserta didik. Sebagai tenaga pendidik, guru berperan untuk memberikan kemudahan belajar bagi peserta didiknya dengan menciptakan kondisi belajar yang kreatif dan menyenangkan serta pendekatan-pendekatan yang memotivasi siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajarnya. Salah satu model pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah model pembelajaran *Blended Learning*. Model pembelajaran *Blended Learning* adalah model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa, meningkatkan motivasi belajar siswa dan menumbuhkan kemampuan berpikir kritis diri siswa.

Atas dasar pemikiran diatas maka diharapkan model pembelajaran *Blended Learning* akan meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 37 Medan Tahun Ajaran 2022/2023. Secara umum, kerangka berpikir dalam penelitian ini diilustrasikan sebagai berikut:



**Gambar 2.1 Kerangka Berpikir**

*Sumber: Olahan oleh Peneliti*

Berdasarkan gambar di atas, penelitian dilakukan pada SMP Negeri 37 Medan. Sekolah tersebut dipilih karena memiliki fasilitas yang menunjang untuk kegiatan proses pembelajaran *Blended Learning*. Sebelum melakukan penelitian, peneliti menganalisis masalah yang menjadikan hasil belajar siswa rendah. Untuk itu, peneliti menggunakan metode *e-learning* sebagai metode pembelajaran dan tatap muka yang dikemas dalam model *Blended Learning* sehingga model tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

## 2.9 Hipotesis

Hipotesis penelitian adalah suatu pernyataan tentang karakteristik populasi. Hipotesis menjadi jawaban sementara terhadap masalah dalam penelitian. Dalam penelitian ini, hipotesis perlu diuji menggunakan data empiris yang diperoleh dari sampel. Berdasarkan uraian teori diatas maka yang menjadi hipotesis dalam

penelitian ini adalah "Model Pembelajaran *Blended Learning* mempunyai pengaruh yang positif dan signifikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP Negeri 37 Medan Tahun Ajaran 2022/2023.

Untuk mempermudah penulis dalam mengelola data, maka penulis menentukan hipotesis sebagai berikut:

$H_0$  : Tidak ada pengaruh positif secara signifikan antara model *Blended Learning* dengan hasil belajar.

$H_a$  : Ada pengaruh positif secara signifikan antara model *Blended Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Tempat Dan Waktu Penelitian

##### 3.1.1 Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 37 Medan yang berlokasi di Jalan Timor No.36 Medan.

##### 3.1.2 Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil di bulan juli tahun pelajaran 2022/2023 di SMP Negeri 37 Medan.

#### 3.2 Populasi dan Sampel Penelitian

##### 3.2.1 Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono (2018), “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”.

Berdasarkan pengertian diatas, maka yang menjadi populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII tahun ajaran 2022/2023 SMP Negeri 37 Medan yaitu:

**Tabel 3.1 Populasi Penelitian**

Kelas	Jumlah Siswa
VIII A	32
VIII B	32
VIII C	32
VIII D	32
VIII E	32
VIII F	32

*(Sumber: SMP Negeri 37 Medan)*

### 3.2.2 Sampel Penelitian

Menurut Mulyatiningsih (2011), “Sampel adalah cuplikan atau bagian dari populasi”. Sedangkan menurut Sugiyono (2018), “Sampel didefinisikan sebagai bagian dari karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”.

Dari penjelasan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa sampel adalah sebagian dari populasi yang mewakili sifat atau karakteristik dari populasi tersebut. Pada penelitian ini sampel yang diambil adalah sebanyak 2 kelas yang berjumlah 64 siswa.

**Tabel 3.2 Sampel Penelitian**

Kelas	Jumlah Siswa
VIII A	32
VIII B	32
Jumlah	64

*Sumber: Olahan oleh Peneliti*

### 3.3 Metode Penelitian dan Desain Penelitian

#### 3.3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Experiment*. Menurut Danim (2018), “Rancangan eksperimen semu (*quasi eksperiment*) adalah rancangan penelitian eksperimen yang dilakukan pada kondisi yang tidak memungkinkan mengontrol atau memanipulasikan semua variabel yang relevan.

Metode *quasi eksperiment* berbeda dengan eksperimen sebenarnya. Pada metode *quasi eksperiment*, memiliki kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya dalam mengontrol dan mengendalikan variabel-variabel luar yang mempengaruhi hasil penelitian eksperimen.

### 3.3.2 Desain Penelitian

Desain Penelitian yang digunakan untuk *quasi eksperiment* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Menurut Sihabudin (2018), dalam *Nonequivalent Control Group Design* desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design* hanya saja pada desain ini kelompok terbagi menjadi dua kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol dibandingkan tanpa melalui randomisasi. Seperti dalam desain kelompok kontrol *pretest-posttest*, desain kelompok nonekuivalen dapat merepresentasikan X1 dan X2 daripada X lawan tanpa X dan dapat juga diperluas dengan melibatkan lebih dari dua kelompok.

**Tabel 3.3 Desain Penelitian**

<b>Kelompok Sampel</b>	<b><i>Pre-Test</i></b>	<b>Perlakuan</b>	<b><i>Post-Test</i></b>
Kelas Kontrol	01	X1	02
Kelas Eksperimen	03	X2	04

*Sumber: Olahan oleh Peneliti*

Keterangan:

- 01 : Tes awal Kelompok Kontrol sebelum diberikan proses belajar
- X1 : Pemberian metode pembelajaran konvensional
- 02 : Tes akhir Kelompok Kontrol setelah diberikan metode pembelajaran konvensional
- 03 : Tes awal Kelompok Eksperimen diberikan metode pembelajaran *Blended Learning*
- X2 : Pemberian metode pembelajaran *Blended Learning*
- 04 : Tes akhir Kelompok Eksperimen yang diberikan setelah proses belajar metode pembelajaran *Blended Learning*

### 3.4 Prosedur Penelitian

#### a. Tahap Persiapan

1. Memberikan informasi kepada pihak sekolah perihal kegiatan penelitian
2. Melaksanakan observasi
3. Menyusun jadwal penelitian
4. Menentukan populasi penelitian
5. Menentukan sampel penelitian

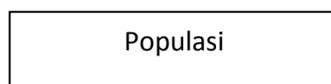
#### b. Tahap Pelaksanaan

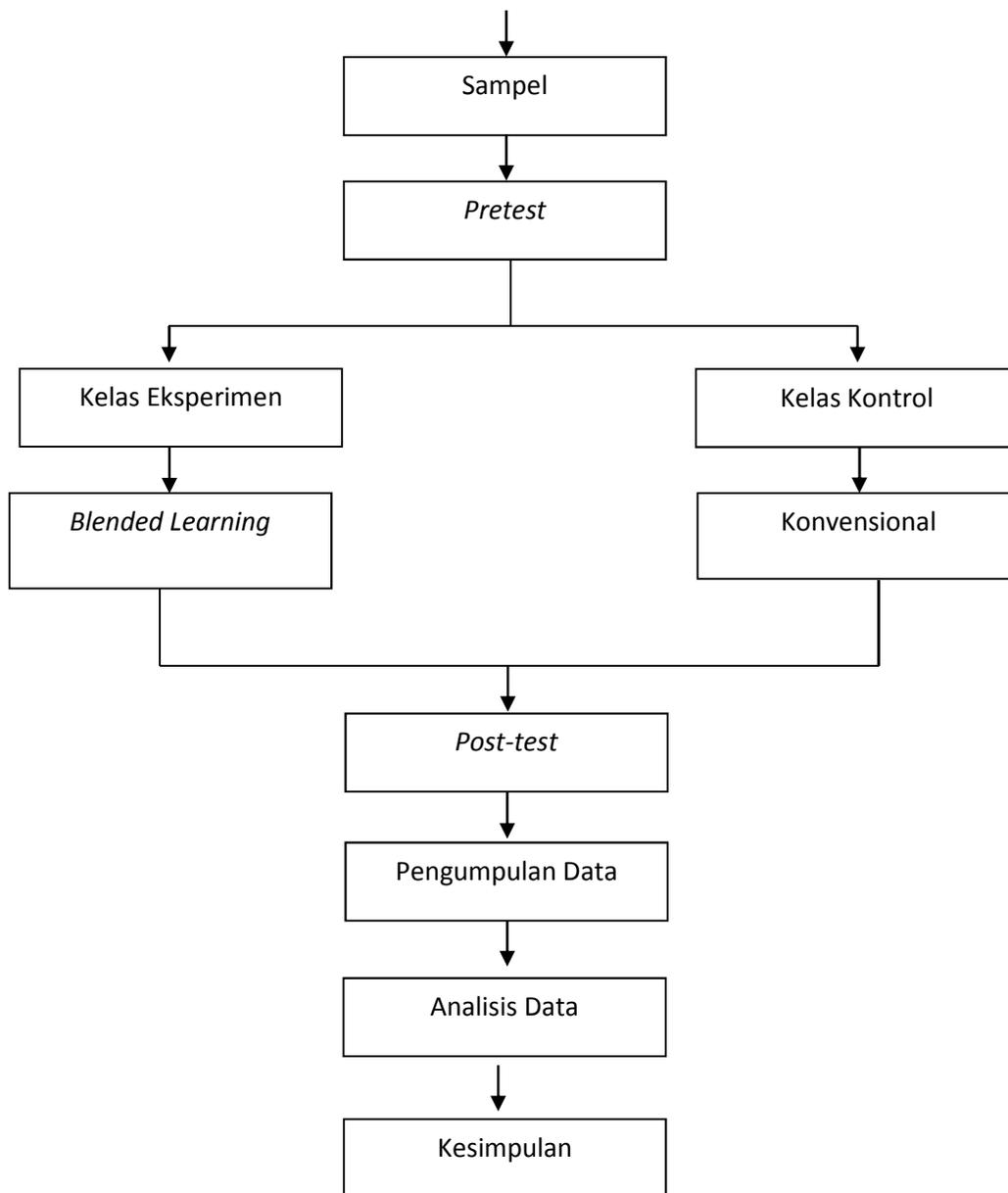
1. Melakukan *pretest* di kelas eksperimen dan di kelas kontrol untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik.
2. Memberikan perlakuan di kelas eksperimen dan kontrol
3. Melakukan *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol untuk mengetahui hasil belajar peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

#### c. Tahap Akhir

1. Mengumpulkan data *pretest* dan *posttest*
2. Melakukan analisis data
3. Menyimpulkan hasil penelitian

Untuk lebih jelasnya langkah-langkah tersebut dapat dilihat pada gambar 3.1





**Gambar 3.1 Langkah-langkah Prosedur Penelitian**

### 3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar.

#### a. Tes Hasil Belajar

Menurut Supardi (2016: 9), “Tes adalah kumpulan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu ataupun kelompok”. Tes ini berupa tes objektif (*short answer test*) pilihan ganda dengan 4 alternatif jawaban yang disusun berdasarkan indikator yang terdapat pada kompetensi dasar sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), tes dilakukan sebanyak dua kali yaitu pada *pretest* dan *posttest*. Skor pada pilihan ganda bernilai satu (1) untuk jawaban yang benar dan bernilai nol (0) untuk jawaban salah. Berikut adalah kisi-kisi instrumen tes tersebut:

**Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Test Hasil Belajar**

No.	Materi Pokok Mengenal Negara-Negara ASEAN	Tingkat Kesukaran			Jumlah
		C1	C2	C3	
1.	Menjelaskan pengertian Negara-Negara ASEAN.	1,2,7,11			4
2.	Mengidentifikasi bagian dari Negara-Negara ASEAN.		3	13	2
3.	Menyebutkan bentuk Kerjasama antar Negara-Negara ASEAN.			4,5,6,12	4
4.	Mengidentifikasi faktor terbentuknya Kerjasama antar Negara-Negara ASEAN.	8,9,10			3
5.	Menjelaskan masalah dalam Kerjasama yang terjalin.		15	16	2
6.	Menjelaskan kebijakan dalam bentuk Kerjasama yang terjalin.		14	19	2
7.	Menjelaskan permasalahan terkait bentuk Kerjasama antar Negara-Negara ASEAN.	17	18	20	3
Jumlah					20

*Sumber: Olahan oleh Peneliti*

Dalam penelitian ini tes yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada ranah kognitif yang meliputi ingatan/pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan aplikasi (C3).

Selanjutnya jumlah total skor dari setiap peserta didik dikonversikan ke dalam bentuk nilai dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

b. Lembar Observasi

Untuk mengetahui pengaruh perlakuan dari sebuah model pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik, maka diperlukan penilaian aktivitas belajar sesuai dengan model yang Blended Learning di kelas eksperimen dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Untuk mengetahui aktivitas belajar peserta didik selama pembelajaran dapat dilakukan dengan mengerjakan LKPD. Lembar observasi digunakan untuk mencatat hasil pengamatan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Berikut kriteria aktivitas peserta didik pada tabel 3.5.

**Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Aktivitas Peserta Didik**

Persentase Aktivitas	Kategori
80-100	Sangat baik
70-79	Baik
60-69	Cukup baik
0-59	Kurang baik

*Sumber: Olahan oleh Peneliti*

Selanjutnya jumlah skor total dari setiap peserta didik dikonversikan ke dalam bentuk nilai dengan menggunakan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

Lembar Observasi dapat dilihat pada tabel 3.6

**Tabel 3.6 Lembar Observasi Penilaian Aktivitas Peserta Didik**

No	Indikator	Deskriptor	1	2	3	4
1	Orientasi pada masalah	Kesiapan peserta didik dalam belajar				
		Memusatkan perhatian pada pembelajaran				
		Antusias dalam menanggapi pertanyaan apersepsi dari guru				
2	Mengorganisasi siswa untuk belajar	Membentuk kelompok dengan tertib				
		Memilih ketua kelompok				
		Berdiskusi dalam kelompok yang telah dibentuk				
3	Membimbing pembelajaran individu maupun kelompok	Membagi tugas setiap anggota kelompok				
		Mampu mengerjakan soal dengan baik				
		Mencari referensi dari buku, internet				
		Siswa aktif dalam memberikan pendapatnya masing-masing dalam percobaan				
		Menyelesaikan percobaan dengan tepat waktu				
4	Mengembangkan kreativitas dan kepercayaan diri siswa	Mempresentasikan hasil diskusi dari setiap kelompok				
		Mempresentasikan hasil diskusi dengan jujur				
		Menghargai pendapat kelompok lain				
5	Mengevaluasi proses pemecahan masalah	Membuat laporan secara tertulis				
		Memperbaiki hasil diskusi yang salah				
		Siswa mencatat hasil kesimpulan dari guru				

*Sumber: Olahan oleh Peneliti*

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

Dengan:

1 = Kurang baik

2 = Cukup baik

3 = Baik

4 = Baik

### 3.6 Variabel Penelitian

Pada penelitian ini, terdapat dua variabel yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Variabel bebas (X) adalah variabel yang posisinya mampu berdiri sendiri tanpa terikat dengan variabel lainnya. Variabel terikat (Y) adalah variabel yang tidak mampu berdiri sendiri dan sangat mudah mendapat pengaruh lain dari variabel lainnya. Variabel bebas dan variabel terikat itu sebagai berikut:

- a. Variabel bebas/independent (X) yaitu model pembelajaran *Blended Learning* pada mata pelajaran IPS.
- b. Variabel terikat / dependent (Y) yaitu hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

### 3.7 Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah tes, observasi, dan dokumentasi. Untuk menjelaskan teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu sebagai berikut:

- a. Observasi

Nasution (2018), mengatakan bahwa “Observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan”. Para ilmuan hanya dapat bekerja berdasarkan data, yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi.

- b. Tes

Pengumpulan data dilakukan melalui tes. Tes ini bertujuan untuk melihat sejauh mana penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan baik sebelum dan sesudah pembelajaran yang masing-masing disebut pretest. Instrumen yang digunakan dalam

penelitian ini adalah hasil belajar siswa yang berbentuk pilihan ganda sebanyak 20 butir soal.

c. Dokumentasi

Dokumentasi sama halnya dengan penggunaan observasi yaitu untuk mengetahui proses pembelajaran pendekatan pemecahan masalah pada kelas eksperimen. Hasil dokumentasi adalah untuk memperkuat data yang diperoleh dari hasil pengamatan yang dilakukan observer.

### 3.8 Uji Coba Instrumen Penelitian Tes Hasil Belajar

#### 3.8.1 Uji Validitas Instrumen

Menurut Arikunto (2010), validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Rumus yang digunakan adalah korelasi product moment.

$$r_{XY} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}} \quad \text{Arikunto (2010: 72)}$$

Keterangan:

N = ukuran sampel (responden)

X = skor butir

Y = skor total

$r_{XY}$  = Koefisien korelasi antara X dan Y

$X^2$  = kuadrat skor butir X

$Y^2$  = kuadrat skor butir Y

$XY$  = perkalian skor butir X dan skor butir Y

Pada penelitian ini untuk mengetahui valid tidaknya soal dilakukan dengan pengukuran validitas empiris.

Pengukuran validitas empiris soal dilakukan dengan menggunakan rumus korelasi bilaseral:

$$r_{pbi} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{P}{Q}}$$

Dengan:

$r_{pbi}$  = Koefisien Korelasi tiap-tiap item

$M_p$  = Rata-rata skor siswa yang menjawab benar

$M_t$  = Rata-rata seluruh skor

P = Proporsi siswa

Q = 1-p

p = Banyaknya siswa yang menjawab benar

Sebuah korelasi dinyatakan valid apabila mempunyai harga korelasi rhitung > rtabel.

### 3.8.2 Uji Reliabilitas

Menentukan koefisien tes dapat digunakan dengan rumus KR 20 yaitu:

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( \frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

Keterangan:

- $r_{11}$  : reliabilitas tes secara keseluruhan  
 $p$  : proporsi subyek yang menjawab item benar  
 $q$  : proporsi subyek yang menjawab item salah  
 $\sum pq$  : jumlah hasil perkalian antara  $p$  dan  $q$   
 $n$  : banyaknya item  
 $S$  : standar deviasi dari tes (varians)

Varians dapat dihitung dengan rumus:

$$S^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}$$

Dengan:

- $S^2$  = varians skor  
 $\sum X$  = jumlah skor soal  
 $\sum (X)^2$  = jumlah kuadrat skor  
 $N$  = banyaknya siswa

Untuk menafsirkan harga dari soal maka harga tersebut dikonsultasikan ke tabel harga  $r_{\text{tabel}}$  produk momen dengan  $\alpha = 0,05$  maka  $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$  maka soal dikatakan reliabel.

### 3.8.3 Uji Tingkat Kesukaran

Menurut Purwanto (2016), indeks kesukaran soal adalah bilangan yang menunjukkan sukar atau mudahnya suatu soal. Tingkat kesukaran butir soal adalah proporsi dari keseluruhan

siswa yang menjawab benar pada butir soal tersebut. Tingkat kesukaran dihitung dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{B}{N} \quad \text{Purwanto (2016: 30)}$$

Keterangan:

P = proporsi (indeks kesukaran)

B = jumlah siswa yang menjawab benar

N = jumlah peserta tes

### 3.8.4 Uji Daya Pembeda

Menurut Sugiyono (2018), daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membuktikan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dan siswa yang boleh (berkemampuan rendah). Daya pembeda butir soal dihitung dengan menggunakan rumus:

$$DP = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B \quad \text{Sugiyono (2018: 33)}$$

Keterangan:

DP = daya pembeda

$B_A$  = banyaknya siswa kelompok atas yang menjawab benar

$B_B$  = banyaknya siswa kelompok bawah yang menjawab benar

$J_A$  = banyaknya siswa kelompok atas

$J_B$  = banyaknya siswa kelompok bawah

$P_A$  = proporsi kelompok atas yang menjawab benar

### 3.9 Teknik Analisis Data

Setelah melakukan uji coba instrumen, selanjutnya dilakukan analisis data melalui instrumen penelitian. Tujuan dari analisis data untuk mendapatkan hasil dari pertanyaan penelitian dan menguji hipotesis. Dalam penelitian ini, untuk menganalisis data hasil penelitian, maka dilakukan perhitungan untuk beberapa besaran, yakni:

#### 3.9.1 Menentukan Mean dan Simpangan Baku

Menurut Sudjana (2016) rata-rata atau selengkapnya terkait rata-rata hitung untuk data kuantitatif yang terdapat dalam sebuah sampel dihitung dengan membagikan jumlah nilai data oleh banyak data.

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n}$$

Dengan:

$\bar{X}$  = nilai rata-rata

n = banyak data

Ukuran simpangan baku yang paling banyak digunakan adalah simpangan baku atau deviasi standar. Pangkat dua simpangan baku dinamakan varians. Untuk sampel simpangan baku diberi simbol s.

$$S = \sqrt{\frac{n \sum x^2 - (\sum x)^2}{n(n-1)}}$$

#### 3.9.2 Uji Normalitas

Uji normalitas sampel adalah mengadakan pengujian apakah sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal, artinya sebaran data mengikuti kurva normal dengan jumlah data dibawah dan diatas *mean* mendekati atau memiliki jumlah yang sama. Menurut Sudjana (20015:

466) Uji normalitas populasi dengan menggunakan uji *lilliefors*, langkah-langkah yang ditempuh adalah:

a. Pengamatan  $X_1, X_2, X_3, \dots, X_n$  dijadikan bilangan baku  $Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n$  dengan rumus :

$$Z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{s_x} \text{ untuk } i = 1, 2, 3, \dots, n$$

Dengan:

$\bar{X}$  = Nilai rata-rata.

$S_x$  = Simpangan baku.

Menghitung peluang  $F(Z_i) = P(Z \leq Z_i)$  dengan menggunakan harga mutlak.

b. Menghitung proporsi  $S(Z_i)$  dengan:

$$S(Z_i) = \frac{\sum z \leq z_i}{n}$$

c. Menghitung selisih  $F(Z_i) - S(Z_i)$ , kemudian menghitung harga mutlaknya.

d. Mengambil harga  $L_{hitung}$  yang paling besar diantara harga mutlak (harga  $L_0$ )

Untuk menerima atau menolak hipotesis, lalu membandingkan harga  $L_{tabel}$  yang diambil dari daftar *lilliefors* dengan  $\alpha = 0,05$ .  $\alpha$  = taraf nyata signifikansi 5 %. Jika  $L < L_{tabel}$  maka populasi berdistribusi normal. Jika  $L_0 \geq L_{tabel}$  maka populasi tidak berdistribusi normal.

### 3.9.3 Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah data mempunyai varians yang homogen atau tidak, artinya apakah sampel yang digunakan dapat mewakili seluruh populasi yang ada. Uji homogenitas varians populasi menggunakan uji F dengan rumus yaitu:

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Keterangan:

$S_1^2$  = varians terbesar

$S_2^2$  = varians terkecil

Dengan kriteria pengujian adalah terima hipotesis  $H_0$  jika  $F < F_{0,5\alpha(n_1-1,n_2-1)}$  dengan  $F_{0,5\alpha(n_1-1,n_2-1)}$  diperoleh dari daftar distribusi F dengan dk pembilang =  $n_1 - 1$  dan dk penyebut =  $n_2 - 1$  pada taraf nyata  $\alpha = 0,05$ .

### 3.9.4 Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan dilakukan untuk melihat hasil belajar siswa setelah perlakuan diberikan kepada kedua kelas untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Pengujian dilakukan dengan dua cara, yaitu:

#### a. Uji Kesamaan Rata-rata Pretest (Uji Dua Pihak)

Uji dua pihak (*two tail*) digunakan untuk melihat bahwa kemampuan awal kedua kelas tidak berbeda secara signifikan, Uji dua pihak (*two tail*) digunakan jika persamaan populasi dalam hipotesis dinyatakan sama dengan (=) atau tidak sama dengan ( $\neq$ ). Hipotesis yang diuji berbentuk:

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$$

Dimana:

$H_0: \mu_1 = \mu_2$  Kemampuan awal siswa pada kelas eksperimen sama dengan kemampuan awal siswa pada kelas kontrol.

$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$  Kemampuan awal siswa pada kelas eksperimen tidak sama dengan kemampuan awal siswa pada kelas kontrol.

Keterangan:

$\bar{x}_1$  = Skor rata-rata hasil belajar kelas eksperimen

$\bar{x}_2$  = Skor rata-rata hasil belajar kelas kontrol

Jika data penelitian berdistribusi normal dan homogen, maka dilakukan pengujian hipotesis menggunakan uji-t dengan rumus:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Dimana  $S^2$  adalah varians gabungan yang dihitung dengan rumus:

$$S^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan:

t = Distribusi t

$\bar{x}_1$  = Nilai rata-rata kelas eksperimen

$\bar{x}_2$  = Nilai rata-rata kelas kontrol

$n_1$  = jumlah sampel kelas eksperimen

$n_2$  = jumlah sampel kelas kontrol

$S_1$  = standar deviasi kelas eksperimen

$S_2$  = standar deviasi kelas kontrol

Maka kriteria pengujiannya adalah  $H_0$  diterima jika  $-t_{(1-\frac{1}{2}\alpha)} < t < t_{(1-\frac{1}{2}\alpha)}$ , dengan  $t_{(1-\frac{1}{2}\alpha)}$  didapat dari distribusi t dengan peluang  $(1 - \frac{1}{2} \alpha)$  dan  $dk = (n_1 + n_2 - 2)$ , dan dalam hal lainnya,  $H_0$  ditolak.

b. Uji Kesamaan Rata-Rata Post-test (Uji satu pihak)

Uji-t satu pihak digunakan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Blended Learning* dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar peserta didik berdasarkan kemampuan akhir pada kedua kelas sampel. Uji satu sisi (*one tail*) digunakan jika parameter populasi dalam hipotesis dinyatakan lebih besar ( $>$ ) atau lebih kecil ( $\leq$ ). Hipotesis yang diuji berbentuk:

$$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 > \mu_2$$

Dimana:

$\mu_1$  = Skor rata-rata hasil belajar kelas eksperimen

$\mu_2$  = Skor rata-rata hasil belajar kelas kontrol

Rumus uji t yang digunakan adalah:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Dengan:

$$S^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan:

$t$  = Distribusi  $t$

$\bar{x}_1$  = Nilai rata-rata kelas eksperimen

$\bar{x}_2$  = Nilai rata-rata kelas kontrol

$n_1$  = jumlah sampel kelas eksperimen

$n_2$  = jumlah sampel kelas kontrol

$S_1$  = standar deviasi kelas eksperimen

$S_2$  = standar deviasi kelas kontrol

Kriteria pengujian adalah ditolak  $H_0$  jika  $t > t_{1-\alpha}$  diperoleh dari daftar distribusi  $t$  dengan peluang  $(1 - \alpha)$  dan  $dk = (n_1 + n_2 - 2)$ . Dan dalam hal lainnya,  $H_0$  ditolak.

Dimana:

$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$  Tidak ada perbedaan hasil belajar siswa pada materi mengenal negara-negara ASEAN Kelas VIII SMP Negeri 37 Medan menggunakan model pembelajaran *Blended Learning*.

$H_a : \mu_1 > \mu_2$  Ada perbedaan hasil belajar siswa pada materi mengenal negara-negara ASEAN Kelas VIII SMP Negeri 37 Medan menggunakan model pembelajaran *Blended Learning*.

### 3.9.5 Uji Regresi Sederhana

Persamaan regresi digunakan untuk mengetahui hubungan atau pengaruh suatu variabel variabel terhadap variabel lain. Model regresi linear variabel X dan Y dapat dinyatakan dalam hubungan matematis sebagai berikut:

$$Y = a + Bx$$

Untuk mencari nilai a dan b daapt digunakan rumus sebagai berikut:

$$a = \frac{(\sum Y_i)(\sum X_i^2) - (\sum X_i)(\sum X_i \cdot Y_i)}{n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2}$$

$$b = \frac{n \sum X_i \cdot Y_i - (\sum X_i)(\sum Y_i)}{n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2}$$

Dengan:

X = Nilai aktivitas belajar terhadap model yang digunakan

Y = Nilai Post-test sebagai hasil belajar

a = Intersep (titik potong kurva terhadap sumbu Y)

b = Koefisien regresi/slope (kemiringan) kurva linier