

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil pengalaman atau latihan yang diperkuat. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respons. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respons. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya atas apa yang telah dilihat ataupun didengar oleh seseorang.

Menurut Skinner dalam Dimiyati (2015:9) “Berpandangan bahwa belajar adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar, maka responsnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila ia tidak belajar maka responsnya menurun”. Lebih lanjut menurut Gagne dalam Dimiyanti (2015: 10) “Belajar merupakan kegiatan yang kompleks. hasil belajar merupakan kapabilitas. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Dengan demikian, belajar merupakan seprangkat pross kognitif yang mengubah sifat stimulus lingkungan, melewati pengolahan informasi, menjadi kapabilitas baru”.

Sedangkan menurut Rusman (2017: 76) bahwa “Belajar merupakan salah satu faktor yang memengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku pribadi” dari pengertian tersebut dapat diartikan bahwa belajar tersebut dapat membentuk atau mengubah perilaku dan kepribadian peserta didik. Dari pengertian-pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa Belajar merupakan interaksi antara stimulus dan respon yang bertujuan untuk membentuk perilaku dan karakter peserta didik.

Menurut Gagne dalam Rusman (2017: 80) perubahan perilaku yang merupakan hasil belajar dapat membentuk:

- 1) Informasi verbal, yaitu penguasaan informasi dalam bentuk verbal baik secara tertulis maupun tulisan, misalnya pemberian nama-nama terhadap suatu benda dan definisi.
- 2) Kecakapan intelektual, yaitu keterampilan individu dalam melakukan interaksi dengan lingkungannya dengan menggunakan simbol-simbol, misalnya: penggunaan simbol matematika.
- 3) Strategi kognitif, kecakapan individu untuk melakukan pengendalian dan pengelolaan keseluruhan aktivitasnya. Dalam konteks proses dan pengelolaan keseluruhan aktivitasnya. Dalam konteks proses pembelajaran, strategi kognitif yaitu kemampuan mngendalikan ingatan dan cara-cara berpikir agar terjadi aktivitas yang efektif.
- 4) Sikap, yaitu hasil pembelajaran berupa kecakapan individu untuk memilih macam tindakan yang akan dilakukan. Dengan kata lain, sikap adalah keadaan dalam diri individu yang akan memberikan kecenderungan bertindak dalam menghadapi suatu objek atau peristiwa, di dalamnya terdapat unsur pemikiran, perasaan yang menyertai pemikiran, dan kesiapan untuk bertindak.
- 5) Kecakapan motorik, ialah hasil belajar berupa kecakapan pergerakan yang dikontrol oleh otot dan fisik.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar dapat meningkatkan kemampuan anak, baik itu pada ranah kognitif seperti segi pengetahuan dan psikomotorik pada segi kemampuan bertindak.

b. Tujuan Belajar

Menurut Hamalik (2008: 73) “Tujuan belajar adalah suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh siswa setelah berlangsungnya proses belajar. Tujuan belajar merupakan cara yang akurat untuk menentukan hasil pembelajaran”.

Menurut Hamalik (2008: 73) tujuan belajar terdiri dari tiga komponen, yaitu :

- 1) Tingkah laku terminal. Tingkah laku terminal adalah komponen tujuan belajar yang menentukan tingkah laku siswa setelah belajar.
- 2) Kondisi-kondisi tes. Komponen kondisi tes tujuan belajar menentukan situasi di mana siswa dituntut untuk mempertunjukkan tingkah laku terminal.
- 3) Ukuran-ukuran perilaku. Komponen ini merupakan suatu pernyataan tentang ukuran yang digunakan untuk membuat pertimbangan mengenai perilaku siswa.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan belajar ialah belajar merupakan hal yang dilakukan guna mengubah tingkah laku siswa menuju ke lebih baik setelah belajar.

2. Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran sangat penting memperhatikan setiap aspek agar dapat berjalan dengan lancar dan menghasilkan peserta didik yang berkualitas.

Menurut Rusman (2017: 10) menyatakan bahwa.

Kegiatan pembelajaran merupakan proses pendidikan yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan potensi mereka menjadi kemampuan yang semakin lama semakin meningkat dalam sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diperlukan dirinya untuk hidup dan untuk bermasyarakat, berbangsa serta berkontribusi pada kesejahteraan hidup umat manusia.

Sedangkan pengertian Pembelajaran menurut Sudjana (2012: 28)

“Pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar”.

Sementara menurut Komalasari (2013:3) menyatakan bahwa “Pembelajaran merupakan suatu sistem atau proses membelajarkan pembelajar yang direncanakan, dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis agar pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien”.

Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran diarahkan guna memberdayakan sumber daya manusia agar potensinya dapat berkembang dengan baik. Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi kreativitas pengajar, pembelajaran yang memiliki motivasi tinggi

ditunjang dengan mengajar yang mampu memfasilitasi tersebut akan membawa pada keberhasilan pencapaian target belajar.

Dalam kegiatan pembelajaran perlu menggunakan prinsip sebagai berikut:

- 1) Berpusat pada siswa
- 2) Mengembangkan kreativitas siswa
- 3) Menciptakan kondisi menyenangkan dan menantang
- 4) Bermuatan nilai, etika, estetika, logika, dan kinestetika
- 5) Menyediakan pengalaman belajar yang beragam melalui penerapan berbagai strategi dan metode pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, efektif, efisien, dan bermakna.

3. Karakteristik Pembelajaran di Perguruan Tinggi

Kegiatan belajar mengajar di Universitas berbeda dengan kegiatan belajar saat SMA, karena peserta didiknya sudah dapat dikategorikan orang dewasa. Berikut karakteristik pembelajaran di Perguruan Tinggi menurut Hidayat (2002: 127):

1) Belajar Mandiri

Peraturan Pemerintah No. 60 Tahun 1999 Pasal 1a, dinyatakan bahwa Pendidikan Tinggi diselenggarakan melalui proses pembelajaran yang mengembangkan kemampuan belajar mandiri. Dalam penyelenggaraan pendidikan tinggi dapat dilakukan kuliah, seminar, simposium, diskusi panel, lokakarya, praktik dan kegiatan ilmiah lainnya. Belajar mandiri

mengharuskan mahasiswa untuk menyelesaikan suatu tugas atau masalah melalui analisis, sintesis dan evaluasi suatu topik mata kuliah secara mendalam. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dosen dalam penerapan belajar mandiri yaitu:

- a. Dosen harus merencanakan kegiatan instruksionalnya dengan baik, teliti termasuk beraneka ragam tugas yang dapat dipilih untuk dikerjakan mahasiswa.
- b. Perencanaan kegiatan instruksionalnya dan tugas-tugas harus dilakukan berdasarkan kemampuan dan karakteristik awal mahasiswa. Dosen juga perlu memberikan bimbingan tentang cara memanfaatkan sumber-sumber belajar tersedia.
- c. Dosen perlu memperkaya dirinya secara terus menerus dengan pengetahuan dan keterampilan yang belum dikuasainya.
- d. Dituntut adanya sarana dan sumber belajar yang memadai seperti perpustakaan, laboratorium, studio dan lain-lain.

2) Belajar Aktif

Peran serta mahasiswa dan dosen dalam konteks belajar aktif menjadi sangat penting. Dosen berperan sebagai fasilitator yang membantu memudahkan mahasiswa belajar, sebagai narasumber yang mampu mengundang pemikiran dan daya kreasi mahasiswa, sebagai pengelola yang mampu merancang dan melaksanakan kegiatan belajar bermakna dan yang dapat mengelola sumber belajar yang diperlukan. Mahasiswa

juga terlibat dalam proses belajar bersama dosen, karena mahasiswa dibimbing, diajar dan dilatih menjelajah, mencari, mempertanyakan sesuatu, menyelidiki jawaban atas suatu pertanyaan, mengelola dan menyampaikan hasil perolehannya secara komunikatif. Belajar aktif menggunakan pendekatan yang berbeda dengan sistem pembelajaran yang konvensional. Belajar aktif menuntut keaktifan dosen dan juga mahasiswa dalam suatu interaksi yang mempunyai intensitas tinggi. Strategi yang dapat digunakan dosen untuk mencapai tujuan tersebut di atas antara lain:

- a. Refleksi, yaitu dosen meminta mahasiswa untuk secara reguler atau berkala merefleksikan hal-hal yang telah dipelajari dalam perkuliahan, misalnya melalui journal.
- b. Pertanyaan mahasiswa, untuk setiap pokok bahasan atau pertemuan dosen menugaskan mahasiswa untuk menuliskan pertanyaan-pertanyaan tentang hal-hal yang belum dipahami atau hal-hal yang perlu dibahas bersama dosen dan teman-teman mahasiswa lainnya.
- c. Membuat rangkuman, pengajar (dosen) dapat membiasakan mahasiswa untuk membuat rangkuman terhadap hasil diskusi kelompok yang dilakukan di kelas atau sebagai tugas mandiri. Disamping itu rangkuman tersebut juga dapat merupakan tugas untuk mengevaluasi atau menilai sesuatu seperti buku, journal,

majalah, artikel dan lain-lain berdasarkan prinsip-prinsip yang telah dipelajari dalam perkuliahan.

- d. Pemetaan kognitif, pemetaan kognitif adalah suatu instrumen untuk membuat mahasiswa aktif berfikir tentang konsep-konsep, hubungan antar konsep (proposisi) dan skemanya. Dengan demikian pemetaan kognitif dapat juga digunakan untuk menumbuhkan proses belajar aktif mahasiswa. Untuk dapat mendisain kegiatan yang melibatkan mahasiswa secara aktif dan menantang mahasiswa secara intelektual, diperlukan pengajar (dosen) yang mempunyai kreativitas dan profesionalisme yang tinggi.

Belajar aktif menuntut dosen (pengajar) bekerja secara profesional, mengajar sistematis dan berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran yang efektif dan efisien, dalam artian dosen (pengajar) dapat merencanakan sistem pembelajaran yang dilaksanakan secara sistematis dan menjadikan proses pembelajaran sebagai pengalaman yang bermakna bagi mahasiswa. Berkaitan dengan hal itu dosen (pengajar) diharapkan memiliki kompetensi-kompetensi dalam hal-hal sebagai berikut:

- a. Memanfaatkan sumber-sumber belajar di lingkungannya secara optimal dalam proses pembelajaran.
- b. Berkresi dan mengembangkan gagasan-gagasan baru.

- c. Mengurangi kesenjangan pengetahuan yang diperoleh mahasiswa didalam kelas dengan pengetahuan yang diperoleh dari masyarakat.
- d. Mempelajari relevansi dan keterkaitan mata kuliah dengan kebutuhan sehari-hari dalam masyarakat
- e. Mengembangkan pengetahuan, ketrampilan dan perilaku mahasiswa secara bertahap dan utuh.
- f. Memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk berkembang secara optimal sesuai dengan kemampuannya.
- g. Menerapkan prinsip-prinsip belajar aktif.

Dengan demikian, belajar aktif diasumsikan sebagai pendekatan belajar yang efektif untuk dapat mengembangkan dan memberdayakan mahasiswa sebagai manusia seutuhnya yang mempunyai kemampuan untuk belajar mandiri sepanjang hayatnya dan sekaligus untuk membina profesionalisme pengajar (dosen).

4. Pembelajaran Daring (Dalam Jaringan)

Pandemi Covid-19 telah mempengaruhi sistem pendidikan diseluruh dunia yang mengarah ke penutupan sekolah, universitas dan perguruan tinggi. Kebijakan yang diambil oleh banyak negara termasuk indonesia untuk meliburkan banyak kegiatan termasuk dalam bidang pendidikan membuat kegiatan pembelajaran terabaikan dalam waktu yang lama.

Menanggapi hal tersebut pemerintahan mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Diasase (COVID-19) dalam menyikapi hal tersebut diadakanlah pembelajaran secara daring. Menurut Putri (2021: 3) menyatakan bahwa “Pembelajaran daring adalah penggunaan internet untuk mengakses materi, unuk bernteraksi dengan materi, instruktur dan pembelajaran lain, untuk menamatkan dukungan selama proses pembelajaran dengan tujuan untuk memperoleh pengeahuan, menciptakan pemahaman dan untuk berkembang dari pengalaman belajar”

Sedangkan menurut Pohan (2020: 2) “Pembelajaran daring adalah pemelajaran yang berlangsung di dalam jaringan dimana pengajar dan yang diajar tidak bertatap muka secara langung”. Sedangkan menurut Isman pada Pohan (2020:2) “Pembelajaran daring adalah pemanfaatan jaringan internet dalam proses pembelajaran”.

5. *Blended learning*

a. *Pengertian Blended learning*

Perkembangan teknologi yang sangat cepat tentunya juga menuntut para penggunanya untuk selalu memperbarui pengetahuan yang dimiliki. Salah satu dari upaya untuk memperkaya diri terkait teknologi, khususnya dengan *blended learning*. Dalam bidang pendidikan, *blended learning* sudah tidak asing lagi terlebih dikareakan adanya perkembangan teknologi serta kasus pandemi Covid-19 ini.

Menurut Istiningsih dan Hasbullah (2015:51) menyatakan bahwa “Blended larning proses mempersatukan beragam metode belajar yang dapat dicapai dengan penggabungan sumber-sumber virtual dan fisik”. Sedangkan menurut Putri (2021:14) “*Blended learning* adalah metode pengajaran yang mengintegrasikan teknologi dan media digital dengan kegiatan kelas yang dipimpin oleh pengajar sehingga bisa memberikan fleksibilitas peserta didik untuk menyesuaikan cara belajar mereka”. Lalu menurut Usman (2018: 138) “*Blende learning* merupakan suatu pembelajaran yang menggabungkan penerapan pembelajaran tradisional di dalam kelas dengan pembelajaran *online* yang memanfaatkan teknologi informasi.”

Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa *Blended learning* merupakan kombinasi antara pembelajaran *online* dan pembelajaran offline.

b. Komponen *Blended learning*

Implementasi *Blended learning* memiliki beberapa komponen utama untuk menghasilkan pembelajaran yang sesuai tujuan. Menurut Istiningsih dan Hasbullah (2015: 53) *Blended learning* memiliki tiga komponen utama. Komponen-komponen tersebut ialah sebagai berikut:

1) *Online Learning*

Online Learning merupakan salah satu dari komponen *blended learning*, dimana *online learning* memanfaatkan internet sebagai salah satu sumber belajar. *Online learning* mmpergunakan teknologi internet, intranet, dan berbasis web dalam mengakses

materi pembelajaran dan memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran.

2) Pembelajaran tatap muka (*Face to Face Learning*)

Pembelajaran tatap muka merupakan salah satu model pembelajaran konvensional. Pembelajaran tatap muka mempertemukan guru dengan murid dalam satu ruangan untuk belajar.

3) Belajar mandiri (*Individual Learning*)

Proses pembelajaran mandiri mengubah peran guru dari instruktur menjadi fasilitator atau perencana proses belajar dan sebagai fasilitator, seorang guru atau instruktur membantu peserta didik mengatasi kesulitan belajar, atau dapat menjadi mitra belajar untuk materi tertentu pada program tutorial.

Dapat disimpulkan bahwa komponen dalam implementasi *Blended learning* adalah pembelajaran tatap muka yang mana pembelajaran ini dilakukan dengan dipertemukannya antara pengajar dan peserta didik. Lalu juga *Online Learning* dimana pembelajaran ini memanfaatkan internet dan belajar mandiri yang menempatkan pengajar sebagai fasilitator disaat mengajar.

c. Karakteristik *Blended learning*

Ada beberapa karakteristik *Blended learning* menurut Jhon Watson (2008) dalam Usman (2018:139) yaitu sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pengajaran, gaya pembelajaran, serta berbagai media berbasis teknologi yang beragam
- 2) Sebagai sebuah kombinasi pengajaran langsung (*Face to Face*), belajar mandiri, dan belajar mandiri via *online*
- 3) Pembelajaran yang didukung oleh kombinasi efektif dari cara penyampaian, cara mengajar dan gaya pembelajaran
- 4) Guru dan orang tua pembelajaran memiliki peran yang sama penting, guru sebagai fasilitator, dan orang tua sebagai pendukung.

Karakteristik *Blended learning* merupakan pembelajaran yang menggabungkan berbagai model pembelajaran dimulai dari pembelajaran secara tradisional yang mana dilakukan secara *Face to Face* dengan belajar mandiri, maupun *Face to Face* secara modern dimana kegiatan tersebut menggunakan teknologi.

d. Manfaat *Blended learning*

Ada beberapa manfaat yang dihasilkan dari pembelajaran Blended, salah satunya yaitu mempermudah kegiatan pembelajaran dan menghemat ruang dan waktu, adapun manfaat *Learning* menurut Usman (2018: 140) yaitu sebagai berikut:

- 1) Proses belajar mengajar tidak hanya tatap muka saja, tetapi ada penambahan waktu pembelajaran dengan memanfaatkan media *online*.
- 2) Mempermudah dan mempercepat proses komunikasi antara guru dan peserta didik (mitra belajar)
- 3) Membantu memotivasi keaktifan peserta didik untuk ikut terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini akan membentuk sikap kemandirian belajar pada peserta didik
- 4) Meningkatkan kemudahan belajar sehingga peserta didik menjadi puas dalam belajar.

e. Diskusi *Online* dalam Pembelajaran Universitas

Dalam kegiatan diskusi *online* terdapat ruang pembelajaran di dunia maya dengan menggunakan beragam aplikasi serta beragam cara penyampaiannya. Salah satu dari bagian diskusi *online* adalah CMC (*Computer Mediated Conferencing*) yang mana jika diterjemahkan dalam bahasa Indonesia ialah komunikasi yang menggunakan media komputer

sebagai perantara. Menurut Budiargo dalam Hadijah (2015:277) “CMC dapat secara sederhana diartikan sebagai komunikasi yang terhadu antara orang dengan menggunakan media komputer atau melalui komputer”. Keterlibatan Guru dalam CMC. Cakupan dari MC sendiri seperti sistem obrolan, *world wide web*(www), grafis, fotografi, audio, dan video *hyperlink*, serta berbagi video seperti YouTube dan jejaring. Berikut beberapa hal yang terdapat pada diskusi *online* dalam pembelajaran di Universitas menurut Wasis (2018:90):

1) Keterlibatan Guru dalam CMC

Salah satu wawasan yang harus ditekankan yaitu terait dengan peran guru dalam diskusi *online* di perguruan tinggi. Kehadiran guru diperlukan diperlukan untuk memastikan bahwa diskusi *online* yang membangun pemahaman dan pengetahuan baru. Dalam CMC, peran guru sebagai moderator menjadi penting untuk memastikan diskusi berjalan dengan baik.

2) Lingkungan CMC

Laurillard (2002: 147) menggambarkan CMC sebagai sebuah sistem pertemuan yang “mendukung sebuah lingkungan diskusi *online* di mana pengguna daridaerah terpencil mengirim dan menerima pesan teks, biasanya membaca dan membuat pesan teks secara offline, dan kemudian menghubungkan ke sistem untuk mengunggah pesan mereka dan mengunduh psan yang baru”.

3) Sifat *Text-Based*

Membaca dan menulis dalam medi *text-based* ini menciptakan diskusi yang berbeda secara kualitatif dengan yang ada dalam media yang menggunakan kemampuan bicarra. Parry dan Dunn (2008) menemukan bahwa mahasiswa mendapatkan manfaat dari membaca pesan CMC karena mereka bisa membandingkan postingan mereka dngan postingan mahasiswa lainnya.

4) Fleksibel Waktu dan Penilaian

Diskusi *online* tidak membatasi waktu dan tempat, sangat diperlukan manajemen waktu, ketika sedang diskusi berarti waktu dan fokus sudah diarahkan untuk diskusi. Hal tersebut mendorong arah penilaian dalam diskusi *online*. Siswa yang sebelumnya telah diberikan tuags untuk melakukan debat *online* secara positif memberikan poin dalam interaksi debat.

f. Langkah-langkah *Blended learning*

Model pembelajaran *Blended learning* ini merupakan pembelajaran yang mengkombinasikan pembelajaran secara tatap muka dan daring, strategi dan langkah-langkah diperlukan dalam penerapannya agar dapat mencapai tujuan dari hasil belajar tersebut. Hal yang dilakukan sebelum melaksanakan pembelajaran *Blended learning* yaitu merancang dan menentukan tujuan, strategi serta sumber belajar terlebih dahulu, berikut

rancangan pembelajaran *blended learning* menurut Wasis (2018: 138)

yaitu:

1) Rancangan Pembelajaran *Blended Learning*

- a. Menentukan tujuan pembelajaran
Tujuan pembelajaran mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (berdasarkan taksonomi Bloom) atau meliputi informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, sikap, dan psikomotorik (taksonomi Gagne)
- b. Memilih dan menetapkan strategi pembelajaran
 1. Organisasi isi
Mengorganisasikan isi pembelajaran yaitu untuk menguraikan langkah-langkah dalam mencapai tujuan pembelajaran atau dengan kata lain menjabarkan tujuan pembelajaran menjadi sub-sub kemampuan dan keahlian yang akan dicapai.
 2. Penyampaian pembelajaran
Strategi penyampaian isi pembelajaran merupakan komponen variabel metode untuk melaksanakan program pembelajaran
 3. Strategi pengelolaan
Strategi ini berkaitan dengan pengambilan keputusan tentang strategi pengorganisasian dan strategi penyampaian mana yang digunakan dalam proses pembelajaran
- c. Mengembangkan sumber belajar
Untuk mengembangkan sumber belajar, dilakukan dalam empat tahap, yaitu:
 1. Pembuatan storyboard, dalam tahap ini perancang menggambarkan proses penyajian materi dalam bentuk gambar untuk memperjelas program yang akan diproduksi.
 2. Tahap produksi, dalam tahapan ini memproduksi setiap elemen program yang kemudian setiap elemen disatukan menjadi satu bentuk program
 3. Tahap uji coba dan review program dilakukan dalam tiga tahap, yaitu: review ditorial, fungsi, teknis. Uji coba berfungsi untuk memeriksa kesalahan-kesalahan penulisan kata.
 4. Implementasi merupakan tahap penerapan media dalam kegiatan pembelajaran.

Penjelasan di atas merupakan tahap pengembangan sumber belajar yang dimulai dari pembuatan *storyboard* yang merupakan penyajian

materi dalam bentuk gambar, lalu tahap produksi, lalu di uji cobakan dan di riview untuk mengetahui kesalahan agar dapat diperbaiki lagi, dan terakhir yaitu tahap impementasi.

2) Penerapan Pembelajaran *Blended Learning*

Setelah melakukan perancangan pembelajaran maka dilanjutkan dengan penerapan pembelajaran *blended learning* menurut Carman dalam Usman (2018: 140), yaitu:

- a. *Live Event*, pembelajaran langsung atau tatap muka (*instructor-led instruction*) secara terpadu dalam waktu dan tempat yang sama (*classroom*) ataupun waktu sama tapi tempat berbeda (seperti *virtual classroom*).
- b. *Self-Paced Learning*, mengkombinasikan pembelajaran konvensional dengan pembelajaran mandiri (*self-paced learning*) yang memungkinkan peserta didik belajar kapan saja, dimana saja dengan menggunakan berbagai konten (bahasa belajar) yang dirancang khusus untuk belajar mandiri baik yang bersifat *text-based* maupun *multimedia-based* (video, animasi, simulasi, gambar, audio, atau kombinasi dari kesemuanya).
- c. *Collaboration*, mengkombinasikan kolaborasi, baik kolaborasi pengajar, maupun kolaborasi antar peserta didik yang keduanya bisa lintas sekolah/kampus. Dengan demikian, perancang *blended learning* harus meramu bentuk-bentuk kolaborasi, baik kolaborasi antar peserta didik ataupun antar peserta didik dan pengajar melalui alat-alat komunikasi yang memungkinkan seperti *chatroom*, forum diskusi, *e-mail*, *website/webblog*, *mobilephone*.
- d. *Assesment*, dalam *blended learning*, perancang harus mampu meramu kombinasi jenis *assessment* baik yang bersifat tes maupun non-tes, atau tes yang lebih bersifat otentik (*authentic assessment/portofolio*). Disamping itu, juga perlu mempertimbangkan antara bentuk-bentuk *assessmnet online* dan *assessment offline*.
- e. *Performance Support Materials*, pastikan bahan belajar disiapkan dalam bentuk digital, dapat diakses oleh peserta belajar baik secara *offline* maupun *online*. pastikan kesiapan sumber daya untuk mendukung hal tersebut. Bahan belajar disiapkan dalam bentuk

digital, apakah bahan belajar tersebut dapat diakses oleh peserta belajar baik secara *online* maupun secara *offline*.

Penjelasan diatas merupakan penerapan kegiatan belajar pembelajaran dari pembelajaran *blended learning* yang mana adanya pembelajaran secara tatap muka ataupun tidak, lalu siswa dapat belajar secara mandiri, adanya kolaborasi dalam kegiatan pembelajaran, adanya penilaian secara *online* maupun *offline*, dan sumber belajar ataupun media belajar yang mendukung.

3) Evaluasi Pembelajaran *Blended Learning*

Penilaian *blended learning* sedikit berbeda dengan pembelajaran secara tatap muka pada biasanya, dalam penilaian pembelajaran *blended learning* harus dapat melihat dari kinerja peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung karena peserta didik harus belajar secara mandiri. Menurut Handoko dan Waskito (2018: 21) “Partisipasi siswa merupakan faktor yang sangat penting dalam implementasi *blended learning*. Sukses tidaknya implementasi *blended learning* dapat dilihat dari tingkat partisipasi siswa baik pada kelas *online* maupun kelas tatap muka”. Menurut Stein dan Graham dalam Handoko dan Waskito (2018: 21) ada tiga kriteria yang dapat dijadikan ukuran untuk mengevaluasi model *blended learning* ini, yaitu:

- a. Efektifitas, merujuk seberapa baik siswa dapat memahami materi dan pencapaian sasaran pembelajaran.

- b. Partisipasi, merujuk pada aspek emosional dan mental yang mendorong keinginan siswa untuk mengembangkan diri melalui pengalaman belajar
- c. Efisiensi, merujuk pada sumber daya (alokasi waktu dosen/siswa, investasi dana, infrastruktur) yang digunakan untuk pengembangan dan implelementasi *blended learning*

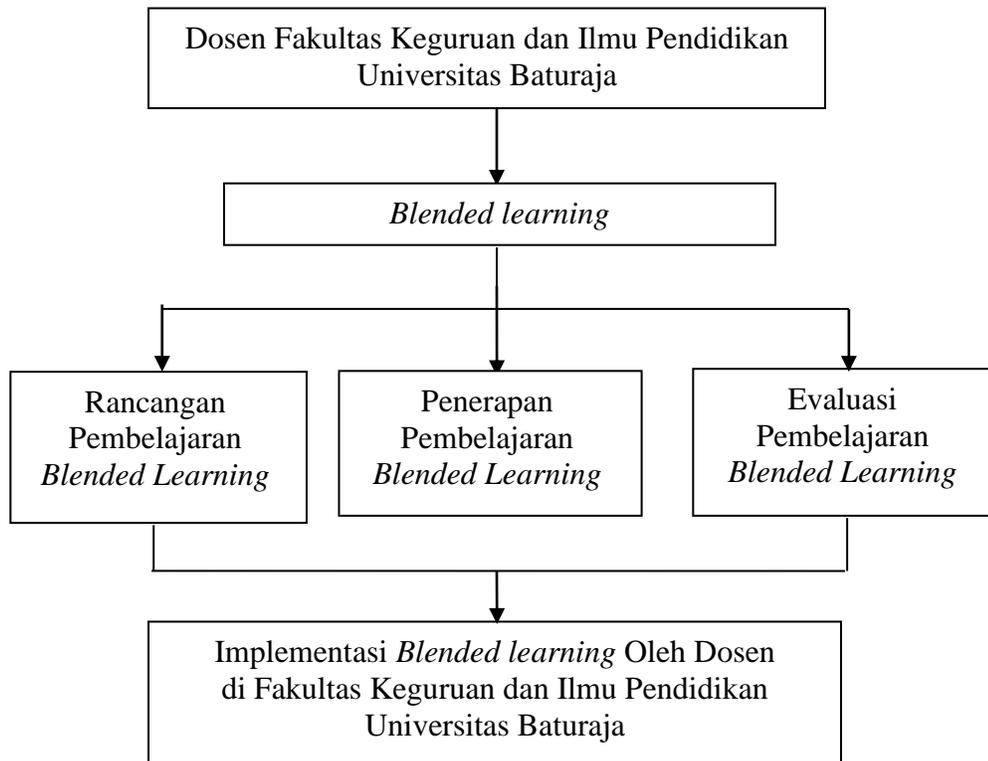
B. Kajian Penelitian Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Handy Ferdiansyah dkk dengan judul Penggunaan Model Blend *Learning* terhadap Hasil Belajar di masa Pandemi Covid-19 dalam jurnal EDUMASPUL Vol. 5 No. 2 tahun 2021 dengan hasil penelitian penilaian mahasiswa terhadap penggunaan model *Blended learning* terhadap hasil belajar dimasa pandemi Covid-19 khususnya mata kuliah pengantar bisnis dan berdasarkan pada tabel mengenai konversi skor, diketahui bahwa rata-rata skor mencapai 92%.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Indah Aritonang dan Islamiani Safitri dengan judul Pengaruh *Blended learning* Terhadap Peningkatan Literasi Matematika Siswa dalam jurnal Cendikia Vol. 5 No.1 Tahun 2021 dengan hasil penelitian bahwa sesar pengaruh metode *Blended learning* terhadap literasi matematika siswa sebesar 30%, sedangkan metode belajar konvensional hanya berpengaruh sebesar 2,44% serta dapat disimpulkan ada perbedaan hasil

belajar siswa terhadap metode belajar *Blended learning* dan konvensional dengan perbedaan sebesar 24,76%.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Risky Setiawan dkk dengan judul Efektivitas *Blended learning* Dalam Inovasi Pendidikan Era Industry 4.0 Pada Mata Kuliah Teori Tes Klasik dalam jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan Vol. 6 No. 2 Tahun 2019 dengan hasil penelitian bahwa dilihat pada grafik hasil penelitian dengan skala penilaian 0,000 sampai 3,500 bahwa performa dosen dengan hasil 2,300. *Active Learning* 2,200. Kesesuaian Materi 3,100. Kemanfaatan 2,900.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Ni'matul Khoiroh dan Sarmini dengan judul pengaruh Kemampuan Representasi Simbolik Matematika Siswa SMP Menggunakan *Blended learning* dalam jurnal Prisma Pendidikan Vol. 9 No. 2 Tahun 2020 dengan hasil penelitian bahwa dengan menggunakan *Blended learning* menyebabkan kelas tersebut telah tunntas belajarnya karena telah mencapai 83,3% siswa mencapai \geq KMM sekolah yaitu 70. Dari data angket siswa bahwa sbanyak 21 siswa dengan presentase sebesar 70% memberikan respon positif pada pembelajaran matematika menggunakan *blended learning* dan 9 siswa yakni 30% memberikan respon negatif.

C. Kerangka Konseptual



Bagan 2.1 *Blended learning* Oleh Dosen di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Baturaja

