

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Belajar dan Pembelajaran

a. Definisi Belajar

Belajar ialah sebuah proses yang terjadi pada manusia dengan berpikir, merasa, dan bergerak untuk memahami setiap kenyataan yang diinginkannya. Menurut Dimiyati & Mudjiono (2013:7) “Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri”. Sejalan dengan pendapat tersebut Watson dalam Asri (2012:22) mengungkapkan bahwa “Belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon, namun stimulus dan respon yang dimaksud harus berbentuk tingkah laku yang dapat diamati (observabel) dan dapat diukur”. Lebih lanjut Rusman (2012:85) menyatakan bahwa “Belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu”. Ketiga ahli tersebut berpendapat bahwa belajar merupakan bentuk tingkah laku siswa yang dapat mempengaruhi perilaku siswa tersebut.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku pada diri seseorang sebagai akibat dari adanya interaksi stimulus dan respon yang dilakukan secara sadar dan tertuju untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya. Jadi, hakekat belajar yang dilakukan senantiasa terarah pada tingkah laku yang terjadi karena adanya tujuan yang ingin dicapai.

b. Definisi Pembelajaran

Pembelajaran ialah suatu proses dimana untuk membelajarkan siswa atau peserta didik berdasarkan dasar-dasar pendidikan dan teori belajar untuk mencapai keberhasilan belajar di dalam pendidikan. Menurut Rusman (2012:93) “Pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain”. Menurut Winkel (1991) dalam Daryanto & Rahardjo (2012:212) “Pembelajaran merupakan seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar peserta didik, dengan memperhitungkan kejadian eksternal yang berperan terhadap rangkaian kejadian internal yang berlangsung di dalam peserta didik”. Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang digunakan untuk membantu peserta didik agar dapat merubah tingkah laku, ataupun juga dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik.

2. Hakikat Pembelajaran *Blended Learning*

a. Definisi Pembelajaran *Blended Learning*

Model pembelajaran *Blended Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat dijadikan solusi pada masa pandemi covid-19. Menurut Dwiyoogo (2018:59) secara etimologi istilah *Blended Learning* terdiri dari dua kata yaitu *Blended* dan *Learning*. Kata *blended* berarti campuran/kombinasi, bersama untuk meningkatkan kualitas agar bertambah baik atau formula suatu penyelarasan kombinasi atau perpaduan. Sedangkan *learning* memiliki makna umum yakni belajar, dengan demikian sepintas mengandung makna pola

pembelajaran yang mengandung unsur pencampuran, atau penggabungan antara satu pola dengan pola yang lainnya.

Sejalan dengan pendapat tersebut Moebis dan Weibelzahl dalam Husamah (2014:12) mendefinisikan *Blended Learning* sebagai pencampuran antara *online* dan pertemuan tatap muka (*face-to-face meeting*) dalam satu aktivitas pembelajaran yang terintegrasi. Kemudian Graham dalam Husamah (2014:12) mengatakan bahwa *Blended Learning* adalah sebuah pendekatan yang mengintegrasikan pengajaran tatap muka dan kegiatan pembelajaran berbasis komputer dalam sebuah lingkungan pedagogis.

Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa *Blended Learning* adalah model pembelajaran yang menggabungkan antara pembelajaran tatap muka (*face-to-face meeting*) dengan pembelajaran berbasis komputer (*online learning*).

b. Karakteristik *Blended Learning*

Penerapan *Blended Learning* tidak terjadi begitu saja ada hal yang menjadi beberapa pertimbangan seperti karakteristik tujuan pembelajaran yang ingin kita capai. Dalam pengertian lain, *Blended Learning* tidak hanya fokus pada konstruksi belajar temporal, tetapi secara fundamental mendesain ulang model intruksional yang mengikuti macam-macam karakteristik.

Adapun karakteristik menurut Hikmah dan Chudzaifah (2020:83-91) yaitu :

1. Pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pendidikan, gaya pembelajaran, serta berbagai media berbasis teknologi yang beragam.
2. Sebagai sebuah kombinasi pendidikan 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. Pendidik dan orang tua peserta didik memiliki peran yang sama penting, pendidik sebagai fasilitator, dan orang tua sebagai pendukung.

Menurut Istiningsih dan Hasbullah dalam Bonk (2015:49-52) *Blended*

Learning merupakan :

- 1) Kombinasi antara strategi pembelajaran
- 2) Kombinasi antara metode pembelajaran
- 3) Kombinasi antara *online learning* dengan pembelajaran tatap muka

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran *Blended Learning* merupakan Pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pendidikan, gaya pembelajaran, berbagai media berbasis teknologi yang beragam serta mengkombinasikan antara *online learning* dengan pembelajaran tatap muka.

c. Tujuan *Blended Learning*

Mengadakan pembelajaran *Blended Learning* tentunya tidak terlepas dari tujuan yang dirasa mempunyai dampak baik selama pembelajaran berlangsung.

Menurut Isa (2015:81) tujuan dari *Blended Learning* yaitu :

1. Membantu mahasiswa untuk berkembang lebih baik di dalam proses belajar, sesuai dengan gaya belajar dan referensi dalam belajar.
2. Menyediakan peluang yang praktis realistis bagi dosen dan mahasiswa untuk pembelajaran secara mandiri, bermanfaat, dan terus berkembang.
3. Peningkatan penjadwalan fleksibilitas bagi mahasiswa, dengan menggabungkan aspek terbaik dari tatap muka dan instruksi *online*. Kelas tatap muka dapat digunakan untuk melibatkan para mahasiswa dalam pengalaman interaktif. Sedangkan porsi *online* memberikan mahasiswa konten multimedia yang kaya akan pengetahuan pada setiap

saat, dan di mana saja selama peserta didik memiliki akses internet.

4. Mengatasi masalah pembelajaran yang membutuhkan penyelesaian melalui penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi.

Menurut Hikmah dan Chudzaifah (2020:91) tujuan dari *Blended Learning*

yaitu :

- 1) Membantu pendidik untuk berkembang lebih baik di dalam proses belajar, sesuai dengan gaya belajar dan referensi dalam belajar.
- 2) Menyediakan peluang yang praktis realistis bagi guru dan pendidik untuk pembelajaran secara mandiri, bermanfaat, dan terus berkembang.
- 3) Peningkatan penjadwalan fleksibilitas bagi pendidik, dengan menggabungkan aspek terbaik dari tatap muka dan instruksi *online*. Kelas tatap muka dapat digunakan untuk melibatkan para siswa dalam pengalaman interaktif. Sedangkan kelas *online* memberikan pendidik, sedangkan porsi *online* memberikan para siswa dengan konten multimedia yang kaya akan pengetahuan pada setiap saat, dan dimana saja selama pendidik memiliki akses internet.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran *Blended Learning* adalah meningkatkan penjadwalan fleksibilitas bagi pendidik, dengan menggabungkan aspek terbaik dari tatap muka dan instruksi *online* serta mengatasi masalah pembelajaran yang membutuhkan penyelesaian melalui penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi.

d. Kelebihan dan Kekurangan *Blended Learning*

Pembelajaran *Blended Learning* untuk saat ini telah menjadi populer karena itu potensi yang dirasakan untuk menyediakan layanan akses konten lebih fleksibel, sehingga memunculkan beberapa kelebihan dalam penerapannya. Berikut beberapa kelebihan dalam penerapan pembelajaran *Blended Learning*, antara lain:

Menurut Hikmah dan Chudzaifah (2020:92) kelebihan dari pembelajaran

Blended Learning yaitu :

1. Peserta didik leluasa untuk mempelajari materi pelajaran secara mandiri dengan memanfaatkan materi-materi yang tersedia secara *online*.
2. Peserta didik dapat berkomunikasi atau berdiskusi dengan pendidik atau peserta didik lain yang tidak harus dilakukan saat dikelas (tatap muka).
3. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan peserta didik di luar jam tatap muka dapat dikelola dan dikontrol dengan baik oleh pendidik.
4. Pendidik dapat menambahkan materi pengayaan melalui fasilitas internet.
5. Pendidik dapat meminta peserta didik membaca materi atau mengerjakan tes yang dilakukan sebelum pembelajaran.
6. Pendidik dapat menyelenggarakan kuis, memberikan balikan, dan memanfaatkan hasil tes dengan efektif.

Menurut Widiara (2018:55) kelebihan dari pembelajaran *Blended Learning*

yaitu:

- 1) Penyampaian pembelajaran dapat dilaksanakan kapan saja dan dimana saja dengan memanfaatkan sistem jaringan internet.
- 2) Peserta didik memiliki keleluasan untuk mempelajari materi atau bahan ajar secara mandiri dengan memanfaatkan bahan ajar yang tersimpan secara *online*.
- 3) Kegiatan diskusi berlangsung secara *online/offline* dan berlangsung diluar jam pelajaran, kegiatan diskusi berlangsung baik antara peserta didik dengan guru maupun antara peserta didik itu sendiri.
- 4) Pengajar dapat mengelola dan mengontrol pembelajaran yang dilakukan siswa diluar jam pelajaran peserta didik.
- 5) Pengajar dapat meminta kepada peserta didik untuk mengkaji materi pelajaran sebelum pembelajaran tatap muka berlangsung dengan menyiapkan tugas-tugas pendukung.
- 6) Target pencapaian materi-materi ajar dapat dicapai sesuai dengan target yang ditetapkan.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari pembelajaran *Blended Learning* adalah leluasa untuk mempelajari materi pelajaran secara mandiri dengan memanfaatkan materi-materi yang tersedia secara *online* dan pengajar dapat meminta kepada peserta didik untuk mengkaji materi pelajaran sebelum pembelajaran tatap muka berlangsung dengan menyiapkan tugas-tugas pendukung.

Di samping kelebihan di atas, adapun kekurangan dari *Blended Learning*

yang di kemukakan oleh Nailil Hikmah dan Chudzaifah (2020:92) yaitu :

- 1) Media yang dibutuhkan sangat beragam, sehingga sulit diterapkan apabila sarana dan prasarana tidak mendukung.
- 2) Tidak meratanya fasilitas yang dimiliki pelajar, seperti komputer dan akses internet. Padahal dalam *Blended Learning* diperlukan akses internet yang memadai, apabila jaringan kurang memadai akan menyulitkan peserta dalam mengikuti pembelajaran mandiri via *online*.
- 3) Kurangnya pengetahuan masyarakat terhadap penggunaan teknologi.
- 4) Tidak meratanya fasilitas yang dimiliki pelajar, seperti komputer dan akses internet.

Menurut Widiara (2018:55) kekurangan dari pembelajaran *Blended Learning*

yaitu:

- a) Pengajar perlu memiliki keterampilan dalam menyelenggarakan *e-learning*.
- b) Pengajar perlu menyiapkan waktu untuk mengembangkan dan mengelola pembelajaran sistem *e-learning*, seperti mengembangkan materi, menyiapkan assessment, melakukan penilaian, serta menjawab atau memberikan pernyataan pada forum yang disampaikan oleh peserta didik.
- c) Pengajar perlu menyiapkan referensi digital sebagai acuan peserta didik dan referensi digital yang terintegrasi dengan pembelajaran tatap muka.
- d) Tidak meratanya sarana dan prasarana pendukung dan rendahnya pemahaman tentang teknologi.
- e) Diperlukan strategi pembelajaran oleh pengajar untuk memaksimalkan potensi *Blended Learning*.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kekurangan dari pembelajaran *Blended Learning* adalah tidak meratanya fasilitas yang dimiliki pelajar, seperti komputer dan akses internet dan juga pengajar perlu memiliki keterampilan dalam menyelenggarakan *e-learning*.

3. Komposisi *Blended Learning*

Dalam implementasi *Blended Learning* memang bersifat fleksibel akan tetapi ada banyak hal yang harus diperhatikan agar pembelajaran dapat berjalan efektif dan bermanfaat, salah satunya pada komposisi pembelajaran *Blended Learning*

Menurut Idris, Husni (2011:66) bahwa komposisi *Blended* yang sering digunakan yaitu 50/50, artinya dari alokasi waktu yang disediakan, 50% untuk kegiatan pembelajaran tatap muka dan 50% dilakukan pembelajaran *online*. Atau ada pula yang menggunakan komposisi 75/25, artinya 75% pembelajaran tatap muka dan 25% pembelajaran *online*. Demikian pula dapat dilakukan 25/75, artinya 25% pembelajaran tatap muka dan 75% pembelajaran *online*.

Menurut Hikmah dan Chudzaifah (2020:90) bahwa pertimbangan untuk menentukan apakah komposisinya 50/50, 75/25 atau 25/75 bergantung pada analisis kompetensi yang ingin dihasilkan, tujuan mata pelajaran, karakteristik pebelajar, interaksi tatap muka, strategi penyampaian pembelajaran *online* atau kombinasi, karakteristik, lokasi pebelajar, karakteristik dan kemampuan pengajar, dan sumber daya yang tersedia. Namun demikian, pertimbangan utama dalam merancang komposisi pembelajaran adalah penyediaan sumber belajar yang cocok untuk berbagai karakteristik pebelajar karakteristik pebelajar agar dapat belajar lebih efektif, efisien, dan menarik.

Yang penting, pembelajaran berbasis *Blended Learning* bertujuan untuk memfasilitasi terjadinya belajar dengan menyediakan berbagai sumber belajar dengan memperhatikan karakteristik pebelajar dalam belajar. Pembelajaran juga dapat mendorong peserta untuk memanfaatkan sebaik-baiknya kontak *face-to-face* dalam mengembangkan pengetahuan. persiapan dan tindak lanjutnya dapat dilakukan secara *offline* dan *online*. Pembelajaran berbasis *Blended Learning* merupakan pilihan terbaik untuk meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan daya tarik yang lebih besar dalam berintegrasi antar manusia dalam lingkungan belajar

yang beragam.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru di SMK Negeri 02 OKU Selatan proses pembelajaran dengan model *Blended Learning* dilakukan secara 25/75, artinya 25% pembelajaran berlangsung secara tatap muka dan 75% pembelajaran berlangsung secara *online*.

4. Rancangan Pembelajaran berbasis *Blended Learning*

Tujuan merancang pembelajaran adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Peningkatan pembelajaran dengan cara memilih, menetapkan dan juga mengembangkan metode pembelajaran yang sudah ada sebelumnya, berikut merupakan tahapan rancangan pembelajaran berbasis *Blended Learning* :

Menurut Wasis (2018:139) tahap rancangan pembelajaran berbasis *Blended Learning* ada 3 tahapan yaitu:

- a. Menentukan tujuan pembelajaran
Menentukan tujuan pembelajaran yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dll.
- b. Memilih dan menetapkan strategi pembelajaran
Dalam menetapkan strategi pembelajaran dalam hal ini berkaitan dengan pengambilan keputusan tentang strategi pengorganisasian dan strategi penyampaian mana yang digunakan dalam proses pembelajaran.
- c. Mengembangkan sumber belajar
Sumber belajar untuk memfasilitasi belajar bagi peserta didik pada proses pembelajaran berbasis *Blended Learning* pada dasarnya terdiri atas tatap muka (*offline*) dan secara *daring* (*online*).

Didalam membuat atau mengembangkan sumber belajar, dilakukan dalam 4 tahap yaitu:

1. Pembuatan *storyboard*, dalam tahap ini perancang menggambarkan proses penyajian materi dalam bentuk gambar untuk memperjelas program atau media yang akan diproduksi.
2. Tahap produksi yaitu proses memproduksi dari elemen rancangan *storyboard* yang sudah di buat.
3. Tahap uji coba dan riview yang berfungsi untuk mengetahui efektifitas dan kekurangan dari program atau media yang sudah dibuat.
4. Implementasi yaitu tahap penerapan media dalam kegiatan pembelajaran.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa dalam merancang pembelajaran berbasis *Blended Learning* harus dimulai dari menentukan tujuan pembelajaran, memilih dan menetapkan strategi pembelajaran dan mengembangkan sumber belajar. Didalam proses mengembangkan sumber belajar ada 4 tahap yang harus dilakukan yaitu pembuatan *storyboard* dimana proses penyajian materi dalam bentuk gambar untuk memperjelas program atau media yang akan diproduksi, selanjutnya adalah tahapan produksi dari *storyboard* kemudian masuk ketahapan uji coba dan barulah di implementasikan.

5. Pelaksanaan Pembelajaran berbasis *Blended Learning*

Pelaksanaan pembelajaran berbasis *Blended Learning* memiliki beberapa proses dalam pelaksanaan pembelajarannya mulai dari pembelajaran yang dilakukan tatap muka sampai pembelajaran di lakukan dengan cara *online*. Pembelajaran berbasis *Blended Learning* juga dapat menggunakan beberapa aplikasi yang bisa membantu proses pembelajaran.

Menurut Husamah (2014:227-228) dalam Carmet, *President Aglint Learning*, menyebutkan lima kunci dalam pelaksanaan *Blended Learning*. Adapun ke-5 kunci tersebut yaitu:

- a. Pembelajaran Secara Tatap Muka (*Live Events*)
Live events merupakan pembelajaran langsung secara tatap muka atau *synchronous* yang proses pembelajarannya dipimpin oleh instruktur dan semua peserta didik berpartisipasi secara tatap muka dalam waktu dan tempat yang sama secara langsung di kelas (*live classroom*) ataupun dalam waktu sama tetapi tempat berbeda (*virtual classroom*). Pembelajaran secara tatap muka dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar secara langsung yang menarik dan efektif sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.
- b. Belajar mandiri dengan (*Online Content*)
Pengalaman belajar secara mandiri dapat dilaksanakan kapan saja dan dimana saja (*Asynchronous*) dengan adanya Konten *online*. Proses pembelajaran dapat dilaksanakan dengan menggunakan *text-based* maupun multimedia-based (video, animasi, simulasi, gambar, audio, atau kombinasi dari media tersebut), yang dapat diakses secara *online* (*via web* atau *via mobile device* dalam aplikasi: streaming audio, streaming video, e-book, yang dapat diakses oleh mahasiswa kapan saja dan di mana saja, untuk diakses secara *offline* dalam bentuk CD, dan cetak.
- c. Kolaborasi (*Collaboration*)
Mendesain suatu pembelajaran *Blended Learning* seorang pendidik atau instruktur harus mampu membangun kolaborasi antar mahasiswa dan mahasiswa dengan dosen melalui tool-tool komunikasi yang dibangun dalam bentuk chatroom, forum diskusi, seperti misalnya email, diskusi, chat *online*, website dan media sosial, untuk pendalaman materi, pemecahan masalah atau tugas proyek. Dengan adanya kolaborasi ini, diharapkan wawasan keilmuan mahasiswa akan semakin luas karena melibatkan berbagai pihak dengan beragam sumber belajar.
- d. Penilaian (*Assessment*)
Seorang pendidik dalam meningkatkan pembelajaran dengan *Blended Learning* dapat mengkombinasikan beberapa jenis *assessment* bersifat tes atau non-tes, atau tes otentik (*authentic assessment*) yang dapat di tuangkan dalam bentuk proyek atau suatu produk yang dapat dilaksanakan baik secara *online* atau *offline* sehingga *assessment* yang diikuti mahasiswa menjadi lebih fleksibel. *Assesment* sangat penting dilakukan untuk ukuran pengetahuan peserta didik. *Pre-assessments* bisa dilakukan sebelum pembelajaran secara tatap muka dan pembelajaran mandiri untuk menentukan pengetahuan sebelumnya, dan *post-assessment* dapat dilakukan dengan mengikuti pembelajaran yang telah terjadwal secara *online*, untuk mengukur transfer belajar.
- e. Dukungan bahan ajar (*Performance support materials*)

Reference materials sangat diperlukan untuk meningkatkan retensi belajar dan hasil belajar mahasiswa dalam model *Blended Learning*. Bahan ajar harus disiapkan dalam bentuk digital dan dapat diakses oleh peserta belajar baik secara offline maupun *online* agar mampu menunjang kompetensi mahasiswa dalam menguasai suatu materi.

Berdasarkan penjelasan diatas terdapat lima kunci dalam pelaksanaan *Blended Learning* adapun lima kunci tersebut *live event* yaitu pembelajaran tatap muka dalam kelas *virtual*, *Self-Paced Learning* Mengkombinasikan pembelajaran konvensional dengan pembelajaran mandiri (*self-paced Learning*) yang memungkinkan peserta didik belajar kapan saja dan dimana saja, *Collaboration* Mengkombinasikan, baik kolaborasi pengajar, maupun kolaborasi antar peserta didik yang kedua-duanya bisa lintas sekolah/kampus secara *online* ataupun *offline*, *Performance Support Materials* Bahan belajar disiapkan dalam bentuk digital, apakah bahan belajar tersebut dapat diakses oleh peserta belajar baik secara *offline* maupun secara *online*.

6. Evaluasi

Evaluasi pembelajaran berbasis *blended learning* tentunya akan sangat berbeda dibanding dengan evaluasi pembelajaran tatap muka. Evaluasi harus didasarkan pada proses dan hasil yang dapat dilakukan melalui penilaian evaluasi kinerja belajar pembelajar berdasarkan portofolio. Demikian pula penilaian perlu melibatkan bukan hanya otoritas pengajar, namun perlu ada penilaian diri oleh pembelajar, maupun penilai pembelajar lain. Ada tiga kriteria yang dapat dijadikan ukuran untuk mengevaluasi model *Blended Learning* menurut Handoko dan Waskito (2018:21) 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. Efisien

Merujuk pada sumber daya (alokasi waktu guru/siswa, investasi dana, infrastruktur) yang digunakan untuk pengembangan dan implementasi *Blended Learning*.

Dapat disimpulkan dalam mengevaluasi proses pembelajaran berbasis *Blended Learning* dapat dilihat dari partisipasi peserta didik dan juga dapat dilihat dari 3 kriteria yaitu efektifitas, partisipasi, dan efisiensi.

B. Kajian Penelitian Relevan

1. Penelitian Wahyuni, Qoriatul (2021), Univesitas Negeri Makassar, Tesis dengan judul “Implementasi model pembelajaran *Blended Learning* untuk meningkatkan hasil belajar geografi peserta didik di SMAN 5 Takalar Kabupaten Takalar”. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini rata-rata hasil belajar geografi siklus I 42% ketuntasan dan siklus II dengan peningkatan persentase hasil belajar 87,05%. Secara kualitatif, terjadi perubahan aktivitas belajar geografi siswa pada siklus I 66.7 persen mengalami perubahan sikap

pada siklus II 87,05% termasuk dalam kategori aktif dan pembahasan tersebut disimpulkan bahwa Implementasi Model Pembelajaran *Blended Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geografi Peserta Didik Di Sman 5 Takalar Kabupaten Takalar.

- a) Persamaan pada penelitian Wahyuni, Qoriatul dengan penelitian ini adalah sama-sama melakukan penelitian mengenai *Blended Learning*.
- b) Perbedaan pada penelitian Wahyuni, Qoriatul dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Wahyuni, Qoriatul yaitu penelitian yang dilakukan terhadap siswa, sedangkan penelitian ini sasarannya adalah guru.

2. Rizqa Afdhila, Muhammad Nazar, Latifah Hanum (2017), Univesitas Syiah Kuala, jurnal dengan judul “Penerapan pembelajaran *Blended Learning* pada materi larutan penyanggah di SMA Negeri 1 Unggul Darul Imarah”. Rata-rata aktivitas belajar peserta didik pertemuan I, II, dan III masing-masing sebesar 71,48%, 82,24%, dan 93,75. Persentase ketuntasan belajar diperoleh sebesar 80,95% dengan kategori sangat baik. Guru dan peserta didik memberikan tanggapan positif terhadap penerapan pembelajaran *Blended Learning* dengan persentase masing- masing yaitu 89,58% dan 83,31%. Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar peserta didik telah tuntas secara klasikall dengan kategori sangat baik.

- a) Persamaan pada penelitian Rizqa Afdhila dkk dengan penelitian ini

adalah sama-sama melakukan penelitian mengenai pembelajaran *Blended Learning*.

b) Perbedaan pada penelitian Rizqa Afdhila dkk dengan penelitian ini adalah pada sampel penelitian, ruang lingkup, dan tempat dilakukannya penelitian. Penelitian Rizqa Afdhila dkk mengambil sampel satuan pendidikan tingkat Sekolah Menengah Atas, sedangkan peneliti mengambil sampel satuan pendidikan tingkat Sekolah Menengah Kejuruan.

3. Penelitian Muflikasi, Rima and, Agus Sosilo, S.Pd., M.Pd, (2017), Universitas Muhammadiyah Surakarta, skripsi dengan judul “Penerapan pembelajaran *Blended Learning* dengan model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan kemampuan menganalisis pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas XI Ips SMA N 1 Andong” dalam Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unsyiah, Volume 3 Nomor 4 tahun 2018. 155–160. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata pre test kelas eksperimen = 61,97 dan rata-rata kelas kontrol = 61,00. Sedangkan rata-rata pre test kelas eksperimen = 75,38 dan rata-rata kelas kontrol = 68,73. Berdasarkan uji normalitas dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok normal dengan taraf signifikansi $> 5\%$ (0,05).

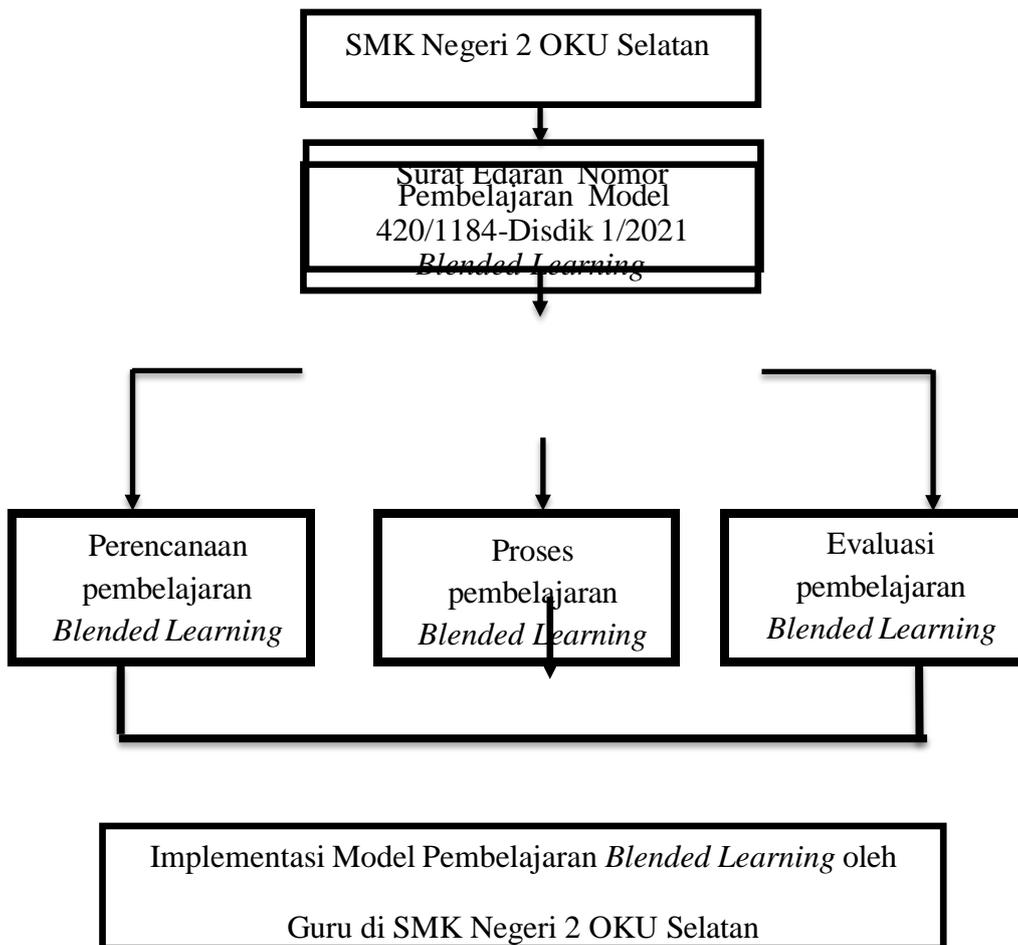
a) Persamaan penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian terdahulu adalah sama-sama meneliti mengenai pembelajaran *Blended Learning*.

b) Perbedaannya terletak pada penelitian tempat dilakukan penelitian.

Penelitian terdahulu mengambil tempat di SMA N 1 Andong sedangkan peneliti mengambil tempat di SMK Negeri 2 OKU Selatan.

C. Kerangka Konseptual

Bertitik tolak dari perumusan masalah dan tujuan penelitian, maka aspek yang diteliti dalam penelitian ini secara sistematis dapat dilihat pada bagan 1 berikut ini.



Bagan 1. Kerangka konseptual Implementasi model Pembelajaran *Blended Learning* Oleh Guru di SMK Negeri 2 OKU Selatan.