

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Belajar dan Pembelajaran.

Belajar dan Pembelajaran merupakan proses belajar mengajar yang telah direncanakan oleh guru agar dapat mencapai tujuan-tujuan belajar yang telah ditetapkan. Proses pembelajaran dimulai dari merencanakan program pengajaran tahunan, semester, dan penyusunan persiapan mengajar. Pada tahap pelaksanaan pembelajaran, struktur dan situasi pembelajaran yang diwujudkan guru akan banyak dipengaruhi oleh pendekatan atau model pembelajaran yang telah dipilih dan dirancang penerapannya. Pada tahap evaluasi, bagi siswa yang mampu menguasai materi maka diberi kegiatan tindak lanjut berbentuk pengayaan, kegiatan juga dapat berbentuk perbaikan bagi siswa yang mengalami kesulitan belajar. Dengan demikian jika pembelajaran dipandang sebagai suatu sistem, berarti pembelajaran terdiri atas sejumlah komponen yang terorganisir antara tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, model pembelajaran media pembelajaran. Sebaliknya jika pembelajaran dipandang sebagai suatu proses maka pembelajaran merupakan rangkaian upaya atau kegiatan guru dalam rangka membuat siswa belajar.

Menurut Setiawan, (2017:1) Belajar merupakan aktivitas mental untuk memperoleh perubahan tingkah laku positif melalui latihan atau pengalaman dan menyangkut aspek kepribadian. Sedangkan pembelajaran merupakan proses perubahan yang dilakukan secara sadar dan disengaja yang dimaksud menunjuk

pada adanya suatu kegiatan yang sistematis dalam rangka menciptakan suatu perubahan dalam diri individu menuju ke hal yang lebih baik. Selama proses pembelajaran terjadi maka peserta didik akan terlibat dalam berbagai hal yang terkait dengan pembelajaran, dan semua perubahan yang terjadi bukan berarti sebagai suatu pembelajaran, perubahan dalam pembelajaran dimaksudkan kepada suatu perubahan yang lebih baik.

Menurut Pane & Dasopang, (2017: 335) Belajar menunjukkan aktivitas yang dilakukan oleh seseorang yang disadari atau disengaja. Aktivitas ini menunjuk pada keaktifan seseorang dalam melakukan aspek mental yang memungkinkan terjadinya perubahan pada dirinya. Dengan demikian, dapat dipahami juga bahwa suatu kegiatan belajar dikatakan baik apabila intensitas keaktifan jasmani maupun mental seseorang semakin tinggi. Sebaliknya meskipun seseorang dikatakan belajar, namun jika keaktifan jasmaniah dan mentalnya rendah berarti kegiatan belajar tersebut tidak secara nyata memahami bahwa dirinya melakukan kegiatan belajar.

Sedangkan pembelajaran adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar. Peran dari guru sebagai pembimbing bertolak dari banyaknya peserta didik yang bermasalah. Dalam belajar tentunya banyak perbedaan, seperti adanya peserta didik yang mampu mencerna materi pelajaran, ada pula peserta didik yang lambah dalam mencerna

materi pelajaran. Kedua perbedaan inilah yang menyebabkan guru mampu mengatur strategi dalam pembelajaran yang sesuai dengan keadaan setiap peserta didik. Oleh karena itu, jika hakikat belajar adalah “perubahan”, maka hakikat pembelajaran adalah “pengaturan”.

Berdasarkan pendapat di atas hakikat belajar dan pembelajaran merupakan aktivitas yang dilakukan secara sadar dan disengaja oleh peserta didik untuk menjadi lebih baik lagi, Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar.

2. Hakikat Pembelajaran Daring

Pembelajaran Daring merupakan program penyelenggaraan kelas pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkau kelompok target yang masif dan luas. Melalui jaringan, pembelajaran dapat diselenggarakan secara masif dengan peserta yang tidak terbatas. Pembelajaran Daring dapat saja diselenggarakan dan diikuti secara gratis maupun berbayar.

Menurut Bilfaqih & Qomarudin, (2015:1) Pembelajaran Daring adalah pembelajaran yang diselenggarakan melalui jejaring *web*. Setiap mata kuliah/pelajaran menyediakan materi dalam bentuk rekaman video atau *slideshow*, dengan tugas-tugas mingguan yang harus dikerjakan dengan batas waktu pengerjaan yang telah ditentukan dan beragam sistem penilaian. Pembelajaran daring bersifat masif yaitu pembelajaran dengan jumlah partisipan tanpa batas yang diselenggarakan melalui jejaring web, dan juga bersifat terbuka yaitu terbuka aksesnya bagi kalangan pendidikan, kalangan industri, kalangan usaha, dan khalayak masyarakat umum.

Menurut Isman (2016) dalam Pohan (2020:2) Pembelajaran daring sangat dikenal dikalangan masyarakat dan akademik dengan istilah pembelajaran *online* (*onlineLearning*). Istilah lain yang sangat umum diketahui adalah pembelajaran jarak jauh (*Learning distance*) pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang berlangsung di dalam jaringan di mana pengajar dan yang diajar tidak beratap muka secara langsung. Pembelajaran daring juga merupakan pemanfaatan jaringan internet dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat diatas pembelajaran daring merupakan pembelajaran berbasis *online* atau terkoneksi dengan jaringan internet (*Online Learning*) pembelajaran daring. Pembelajaran daring juga merupakan pembelajaran jarak jauh (*Learning distance*) pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang berlangsung di dalam jaringan di mana pengajar dan yang diajar tidak beratap muka secara langsung. Pembelajaran daring bersifat masif yaitu pembelajaran dengan jumlah partisipan tanpa batas yang diselenggarakan melalui jejaring web, dan juga bersifat terbuka yaitu terbuka aksesnya bagi kalangan pendidikan, kalangan industri, kalangan usaha, dan khalayak masyarakat umum.

3. *Blended Learning*

a. Definisi *Blended Learning*

Blended Learning dapat didefinisikan sebagai model pembelajaran yang menggabungkan model pembelajaran tradisional (tatap muka) dengan model pembelajaran *online* (*e-Learning*). *Blended Learning* memungkinkan guru/dosen untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih komprehensif kepada mahasiswa. Mereka dapat menggabungkan model pembelajaran tatap muka

dengan pembelajaran *online*. Model pembelajaran ini merupakan perkembangan dari model pembelajaran *e-Learning*. Pada model pembelajaran *e-Learning* proses pembelajaran hanya bergantung pada pembelajaran *online*.

Hal ini sejalan dengan pendapat Wasis (2018:59) yang menyatakan *Blended Learning* terdiri dari kata *Blended* (kombinasi/campuran) dan *Learning* (belajar). *Blended Learning* mengacu pada belajar yang mengkombinasi atau mencampur antara pembelajaran tatap muka (*face to face*) dan pembelajaran berbasis komputer (*online* dan *offline*).

Menurut Usman (2018:138) *Blended Learning* adalah suatu pembelajaran yang menggabungkan penerapan pembelajaran tradisional di dalam kelas dengan pembelajaran *online* yang memanfaatkan teknologi informasi.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *Blended Learning* merupakan pembelajaran campuran atau kombinasi antara pembelajaran tatap muka (*face to face*) atau tradisional dengan pembelajaran berbasis komputer (*online* dan *offline*).

b. Komponen *Blended Learning*

Implementasi *Blended Learning* memiliki beberapa komponen utama yang sesuai sehingga dapat menghasilkan pembelajaran yang diharapkan. Dengan kata lain, penerapan *Blended Learning* tidak hanya berhubungan dengan penggunaan aplikasi tertentu. Menurut Istiningsih dan Hasbullah (2015:53) *Blended Learning* mempunyai 3 komponen utama dalam pembelajaran yang digabungkan menjadi satu bentuk pembelajaran *Blended Learning*. Komponen-komponen itu terdiri dari:

1) *Online Learning*

Online Learning memanfaatkan internet sebagai salah satu sumber belajar.

Online Learning mempergunakan intranet, dan berbasis *web* dalam mengakses materi pembelajaran dan memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran.

2) Pembelajaran tatap muka

Pembelajaran tatap muka merupakan salah satu bentuk model pembelajaran konvensional, yang berupaya untuk menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik. Pembelajaran tatap muka mempertemukan guru dengan murid dalam satu ruangan untuk belajar.

3) Belajar mandiri.

Belajar mandiri atau *Individualized Learning* yaitu peserta didik dapat belajar mandiri dengan cara mengakses informasi atau materi pelajaran secara *online* via Internet.

Sedangkan Menurut Handoko (2018:13) Secara umum ada beberapa komponen dalam proses implementasi *Blended Learning* meliputi proses perancangan pembelajaran (*Learning design*), penyediaan konten/mediapembelajaran (*content production*), dan penyampain konten/media pembelajaran (*content delivery*).

1) Desain Pembelajaran (*Learning Design*)

Desain pembelajaran adalah proses yang sangat penting dalam setiap proses pembelajaran, baik pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran *online*. Design pembelajaran dirancang sedemikian rupa untuk mencapai

tujuan pembelajaran yang meliputi tujuan pembelajaran, analisis pembelajaran, strategi pembelajaran, bahan ajar, serta penilaian hasil pembelajaran.

2) Produksi konten (*Content Production*)

Pada tahapan produksi konten, dosen/guru dapat mengembangkan sendiri media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam proses belajar. Media pembelajaran tersebut dapat berupa modul, video, audio, slide presentasi, dan lainnya. Selain memproduksi sendiri, tentunya dosen/guru dapat menggunakan media pembelajaran yang telah tersedia seperti dari youtube, vimeo, dan layanan penyedia konten lainnya.

3) Penyampaian konten (*Content Delivery*)

Setelah mempersiapkan media pembelajaran, Anda dapat menggunakan berbagai layanan *Learning Management System* (LMS) seperti *Moodle*, *Blackboard*, *Edmodo*, *Dokeos*, *google classrom* dan banyak lagi layanan aplikasi LMS, baik yang berbayar maupun yang gratis.

Dapat disimpulkan bahwa komponen dalam implementasi *Blended Learning* adalah desain pembelajaran yang di butuhkan sebelum melaksanakan pembelajaran, produksi konten atau proses pembuatan media pembelajaran yang di kelola atau di buat sendiri oleh guru atau juga bisa di dapatkan melalui youtube dll, dan yang terakhir adalah proses penyampaian konten atau media pembelajaran.

c. Karakteristik *Blended Learning*.

Karakteristik *Blended Learning* Menurut Watson, (2008) dalam Usman (2018:139) didalam pembelajaran berbasis *Blended Learning* adalah 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 pembelajar memiliki peran yang sama penting, guru sebagai fasilitator, dan orang tua sebagai pendukung.

Dalam hal ini karakteristik *Blended Learning* adalah pembelajaran dapat menggabungkan beberapa model pembelajaran baik menggunakan teknologi maupun secara tradisional, sebagai bentuk pengajaran mandiri secara langsung (*face to face*), di kombinasi dengan pembelajaran *online*, di dukung juga oleh kombinasi yang efektif karena tidak terpaku hanya pada satu model pembelajaran saja.

d. Manfaat *Blended Learning*.

Ada beberapa manfaat yang dihasilkan dari pembelajaran *Blended Learning* daalam dunia pendidikan salah satunya yaitu mempermudah pembelajaran dan menambah metode pengajaran atau variasi dalam belajar.

Menurut Usman (2018:140) Di dalam proses implementasi *Blended Learning* ada beberapa manfaat dalam pembelajaran 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.

Dari pendapat berikut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Blended Learning* dapat menambah variasi dalam belajar, mempermudah proses pembelajaran, memotivasi keaktifan peserta didik, dan juga dapat meningkatkan kepuasan dalam belajar serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

e. 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:

- 1) Menentukan tujuan pembelajaran

Mentukan tujuan pembelajaran yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dll.

2) 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.

3) 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 *review* 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 serta mengembangkan sumber belajar. Didalam proses mengembangkan sumber

belajar ada 4 tahapan yang harus dilakukan yaitu pembuatan *storyboard* yaitu proses perancangan gambar gambar yang kemudian disusun menjadi satu komponen utuh, selanjutnya adalah tahapan produksi dari *storyboard* kemudian masuk ketahapan uji coba dan setelah di uji coba baru di implementasikan.

f. 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 Jared M. Carmen dalam Charles & Graham (2005: 2) dalam Usman (2018:140), seorang *President Aglint Learning* menyebutkan lima kunci dalam pelaksanaan *Blended Learning*. Adapun ke-5 kunci tersebut 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 (bahan 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 kedua-duanya bisa lintas sekolah/kampus. Dengan demikian, perancang *Blended Learning* harus meramu bentuk-bentuk kolaborasi, baik kolaborasi antar peserta didik ataupun kolaborasi antara peserta didik dan pengajar melalui alat-alat komunikasi yang memungkinkan seperti *chatroom, forum diskusi, email, website/webblog, mobile phone*.

d. *Assessment* (mengukur keberhasilan)

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/portfolio*) dalam bentuk project, produk dll.

e. *Performance Support Materials*

Bahan belajar disiapkan dalam bentuk digital, apakah bahan belajar tersebut dapat diakses oleh peserta belajar baik secara *offline* (dalam bentuk CD, MP3, DVD, dll) maupun secara *online* (via website resmi tertentu). Jika pembelajaran *online* dibantu dengan suatu *Learning/Content Management System* (LCMS), pastikan juga bahwa aplikasi sistem ini telah terinstal dengan baik, mudah diakses, dan lain sebagainya.

Dari pendapat diatas ada beberapa kunci dalam melaksanakan pembelajaran berbasis *Blended Learning* yaitu, *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* (dalam bentuk CD, MP3, DVD, dll) maupun secara *online* (via website resmi tertentu).

g. Evaluasi Pembelajaran berbasis *Blended Learning*.

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 peserta didik berdasarkan portofolio. Demikian pula penilaian perlu melibatkan bukan hanya otoritas pengajar, namun perlu ada penilaian diri oleh peserta didik itu sendiri, maupun penilaian dari peserta didik lain.

Menurut Handoko & Waskito (2018:21) untuk mengevaluasi pelaksanaan dari pembelajaran berbasis *Blended Learning* dapat di lihat dari Partisipasi siswa yang merupakan faktor terpenting dalam implementasi *Blended Learning*. Sukses tidaknya implementasi *Blended Learning* dapat dilihat dari tingkat partisipasi siswa baik pada kelas *online* maupun pada kelas tatap muka. 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 implementasi *Blended Learning*.

Dapat disimpulkan bahwa dalam mengevaluasi proses pembelajaran berbasis *Blended Learning* dapat di lihat dari partisipasi peserta didik dan juga dapat di lihat dari 3 kriteria yaitu Efektifitas, Partisipasi dan Efisiensi.

B. Kajian Penelitian Relevan

1. Penelitian Sarah Bibi & Handaru jati, (2015) dalam jurnal Jurnal Pendidikan Vokasi, Vol 5, Nomor 1. Dengan judul Efektivitas Model *Blended Learning* Terhadap Motivasi dan Tingkat Pemahaman Mahasiswa Mata Kuliah Algoritma dan Pemrograman. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar mahasiswa antara pembelajaran model *Blended Learning* dengan pembelajaran konvensional sebesar 5,782 dan terdapat perbedaan tingkat pemahaman sebesar 9,935 serta ada peningkatan motivasi belajar mahasiswa akibat penerapan pembelajaran model *Blended Learning* rata-rata peningkatan

11,705 dan ada peningkatan pemahaman mahasiswa rata-rata peningkatan 30,288.

- a) Persamaan pada penelitian Sarah Bibi & Handaru jati dengan penelitian ini adalah pada pokok pembahasan yaitu mengenai *Blended Learning*.
- b) Perbedaan pada Sarah Bibi & Handaru jati dengan penelitian ini adalah Penelitian yang dilakukan oleh Sarah Bibi & Handaru jati yaitu penelitian yang dilakukan terhadap mahasiswa, sedangkan penelitian ini sasarannya adalah guru.

2. Penelitian Izuddin Syarif, (2012) dalam Jurnal Pendidikan Vokasi, Vol 2, Nomor 2. Dengan judul Pengaruh Model *Blended Learning* Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa SMK. Hasil penelitian menunjukkan ada perbedaan yang signifikan antara motivasi dan prestasi belajar siswa yang menggunakan model *Blended Learning* dan siswa yang menggunakan model *face-to-face Learning*, ada peningkatan motivasi dan prestasi belajar siswa yang signifikan akibat penerapan model *Blended Learning*, dan tidak terdapat interaksi pengaruh penerapan model pembelajaran dan motivasi terhadap prestasi belajar siswa.

- a) Persamaan pada penelitian Izuddin Syarif dengan penelitian ini adalah sama-sama dilakukan di SMK.
- b) Perbedaan pada penelitian Heniati Sentosa Farah dkk dengan penelitian ini adalah pada metode dari penelitian. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif sedangkan penelitian

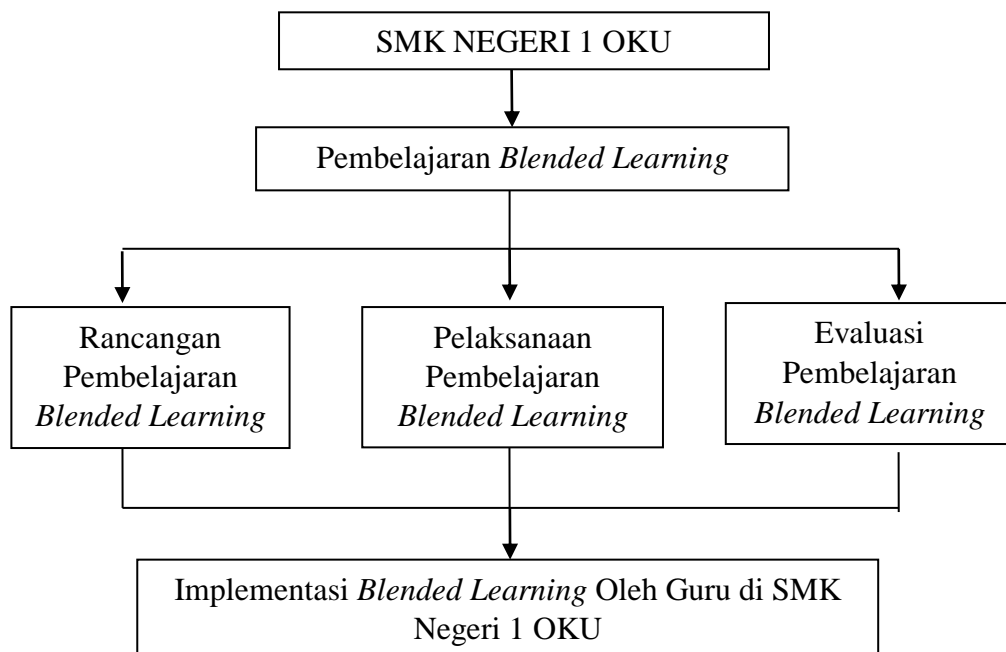
yang dilakukan oleh Izuddin Syarif menggunakan metode penelitian *kuasi experiment*.

3. Penelitian Apriyana Rizkiyah, (2015) dalam jurnal Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan Vol 1 Nomer 1/JKPTB/15 dengan judul Penerapan *Blended Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Bangunan Di Kelas X Tgb Smk Negeri 7 Surabaya. Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut. (1) Hasil belajar siswa setelah penerapan *Blended Learning* mengalami peningkatan, persentase ketuntasan belajar sebelum tindakan adalah 30,30%, setelah tindakan siklus 1 adalah 72,73%, dan setelah tindakan siklus 2 adalah 87,88%. (2) Hasil kegiatan mengajar guru mengalami peningkatan dari siklus 1 dengan jumlah nilai rata-rata 55 dalam kategori cukup dan siklus 2 dengan jumlah nilai rata-rata 68,33 dalam kategori baik. (3) Hasil kegiatan belajar siswa siklus 1 dengan jumlah nilai rata-rata 26,33 dalam kategori kurang, dan siklus 2 dengan jumlah nilai rata-rata 35 dalam kategori baik. (4) Hasil respon siswa siklus 1 terhadap 33 siswa mendapatkan jumlah nilai 1210, dengan rata-rata 36,67 dalam kategori baik, dan siklus 2 terhadap 31 siswa mendapatkan jumlah nilai 1242, dengan jumlah rata-rata 40,06 dan termasuk dalam kategori sangat baik.

- a) Persamaan pada penelitian Apriyana Rizkiyah dengan penelitian ini adalah pada pokok pembahasan yaitu mengenai *Blended Learning* dan sama-sama di SMK.

- b) Perbedaan pada penelitian Apriliya Rizkiyah dengan penelitian ini adalah pada metode penelitian. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Apriliya Rizkiyah adalah penelitian tindakan kelas.

C. Kerangka Konseptual



Bagan 2.1 Implementasi Pembelajaran *Blended Learning* Oleh Guru di SMK Negeri 1 OKU