

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam kegiatan pendidikan, terjadi suatu proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu hal dasar yang dilakukan oleh peserta didik untuk menambah maupun memperluas pengetahuannya. Proses pembelajaran terjadi dengan adanya interaksi antara peserta didik dengan pendidik, yang menimbulkan suatu proses terjadinya transfer ilmu dari pendidik ke peserta didik. Hal ini dapat dikatakan bahwa, pembelajaran merupakan tahap atau proses yang akan membantu peserta didik untuk dapat belajar dengan baik.

Dalam UU 2003 No 20 dikatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan. Dalam proses pembelajaran terdapat beberapa hal yang ada di dalamnya, yaitu pendidik, peserta didik, media pembelajaran, dan strategi atau penerapan pembelajaran (*Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003*, 2003). Strategi dibutuhkan untuk menentukan metode yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran membutuhkan strategi untuk dapat menerapkan proses pembelajaran yang akan dilakukan dengan baik. Karena setiap peserta didik memiliki tingkat pemahaman yang berbeda.

Ada beberapa pendapat ahli mengenai strategi pembelajaran, diantaranya menurut J.R. David yang dikutip oleh Wina Sanjaya (2008) dalam (Aswan, 2016) menyatakan bahwa strategi merupakan sebuah perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan Pendidikan tertentu. Menurut Dick dan Carey yang dikutip oleh Musitoh dan Laksmi Dewi (2009) dalam (Aswan, 2016) mengatakan strategi pembelajaran merupakan satu kesatuan materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan untuk membentuk hasil belajar sebagai tujuan pembelajaran. Dengan kata lain, strategi pembelajaran yang merupakan kegiatan pembelajaran harus dilakukan

bersama oleh guru dan siswa guna tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Strategi yang mampu menumbuhkan semangat belajar peserta didik merupakan strategi pembelajaran yang baik. Untuk itu, seorang pendidik harus menguasai materi yang akan dipaparkan dan dapat memiliki strategi yang tepat berdasarkan kondisi kelas. Ada beberapa jenis strategi, yaitu strategi pembelajaran langsung dan tidak langsung. Kedua strategi tersebut dalam digunakan, hanya tinggal disesuaikan dengan kondisi peserta didik dan lingkungan pembelajaran.

Adanya wabah covid-19 yang muncul sejak bulan Maret 2020 silam membuat seluruh kegiatan disegala bidang tidak berjalan dengan baik. Hal ini dikarenakan wabah yang mematikan ini memiliki tingkat penularan yang cepat. Untuk menghambat penularan yang signifikan segala kegiatan pun diharuskan dilakukan di rumah masing-masing. Salah satunya dalam bidang Pendidikan di Indonesia, kegiatan pembelajaran dilakukan dengan jarak jauh tanpa bisa berinteraksi secara langsung dalam kelas. Hal ini merupakan hal baru yang dilakukan dalam Pendidikan di Indonesia. Namun, ketika keadaan berangsur baik dan memasuki masa *new normal* bulan Oktober 2021 pendidikan dapat kembali dilakukan di sekolah. Tetapi, tidak dapat dilakukan secara keseluruhan, sekolah yang diperbolehkan untuk melakukan pembelajaran tatap muka dengan jumlah setengah siswa pada masing-masing kelas. Oleh karena itu, pemerintah menetapkan peraturan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTMT) yang diberlakukan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang terdapat dalam Surat Keputusan Bersama (SKB) empat Menteri. Pembelajaran tatap muka terbatas dilaksanakan dengan tetap memperhatikan protokol kesehatan serta jumlah hari dan waktu pembelajaran pun dibatasi dengan menggunakan sistem pergantian (*shift*). Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTMT) dapat dilakukan di wilayah PPKM level 1-3. (Keputusan Bersama Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran Di *Coronavirus Disease 2019* (COVID- 19)). Salah satunya di SMAN 106 Jakarta, yang berada di daerah

Gandaria, Jakarta Timur. Pada bulan Oktober 2021 SMAN 106 Jakarta menerapkan *Blended Learning* dengan melakukan PTMT (Pembelajaran Tatap Muka Terbatas) serta PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh). Yang dilakukan siswa kelas X, XI dan XII MIPA dan IPS. Namun, pada awal Januari 2022, sekolah-sekolah mulai melakukan pembelajaran 100%, hingga pada akhir Januari tepatnya hingga pertengahan Februari 2022, SMA Negeri 106 harus melakukan pembelajaran full online karena banyak siswa dan staff yang terjangkit. Hingga pada pertengahan Maret 2022 SMA negeri 106 memutuskan melakukan kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran *blended learning* kembali. Dengan menggunakan sistem sesi, misalnya pada minggu ke-1 siswa yang melakukan pembelajaran tatap muka adalah siswa kelas X IPS 1 sampai 4 mulai dari absen 1-18 (sesi 1), sedangkan siswa yang melakukan pembelajaran daring adalah siswa kelas X IPS 1 sampai 4 mulai dari absen 19-36 (sesi 2), pada minggu ke-2 bergantian siswa sesi 2 yang melakukan pembelajaran tatap muka, dan siswa sesi 1 melakukan pembelajaran daring, dan seterusnya. Begitupun untuk siswa kelas X MIPA, XI MIPA dan IPS, serta XII MIPA dan IPS.

Dalam menanggapi peraturan dan situasi tersebut maka diterapkannya lah model pembelajaran *blended learning*. *Blended Learning* ini merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara *offline* (tatap muka) dan secara *online*. *Blended Learning* merupakan perkembangan pembelajaran yang memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran. *Blended Learning* merupakan kombinasi pembelajaran tatap muka dan online dengan cara memindahkan waktu dan kegiatan peserta didik tatap muka dengan pembelajaran *online*. *Blended learning* menggabungkan berbagai strategi dan metode pembelajaran untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran atau untuk mendapatkan hasil belajar yang diinginkan (Dwiyogo, 2018).

Berdasarkan hasil wawancara dengan Wakil Kepala Sekolah bidang kurikulum SMA Negeri 106 Jakarta, didapat informasi bahwa ada model

pembelajaran yang diterapkan dengan dua model, yaitu daring dan luring atau yang disebut dengan *blended learning*. Model pembelajaran ini diyakini tepat digunakan dalam masa pandemi saat ini dan dianggap efektif dalam mengatasi Pendidikan di masa pandemic ini. Dapat dilihat dari tetap berjalannya kegiatan pembelajaran di masa pandemic ini meskipun berada di tempat dan situasi yang berbeda.

Dalam pembelajaran *blended learning* pendidik harus memanfaatkan teknologi yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran. Terdapat aplikasi yang dapat membantu pendidik dalam kegiatan pembelajaran seperti aplikasi *google classroom* dan berbagai aplikasi pembelajaran lainnya, seperti *zoom*, *google meet*. Dengan memanfaatkan *google classroom* pendidik dan peserta didik dapat melakukan kegiatan pembelajaran di dalam *google classroom* yang telah dibuat.

Dalam model pembelajaran *blended learning* ini guru maupun siswa harus bekerja sama dengan baik dalam pembelajaran agar dapat menghasilkan hasil belajar yang baik, sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam seluruh kegiatan pembelajaran, tidak terkecuali pembelajaran sejarah. Di SMA Negeri 106 Jakarta, memiliki tiga orang guru mengajar bidang studi sejarah, yaitu ada Bapak Agus, Ibu Erna dan Ibu Caroline. Bapak Agus merupakan guru sejarah yang mengajar siswa kelas XI IPS dengan mata pelajaran Sejarah Peminatan dan XII MIPA dan IPS dengan mata pelajaran Sejarah Indonesia. Ibu Erna mengajar siswa kelas X IPS dan XII IPS mata pelajaran Sejarah Peminatan, sedangkan Ibu Caroline mengajar siswa kelas X MIPA dan IPS dan XI MIPA dan IPS mata pelajaran Sejarah Indonesia. Diantara ketiga guru sejarah tersebut, Ibu Erna merupakan guru senior yang akan pensiun, sehingga perlu pelatihan yang baik untuk bisa mengikuti pemanfaatan teknologi yang digunakan selama pembelajaran daring. Ibu Erna melakukan pelatihan dan terkadang meminta bantuan kepada yang muda dan mengerti. Sedangkan bagi Bapak Agus dan Ibu Caroline, penggunaan *google classroom* tidak sulit dilakukan. Ibu Erna menggunakan *google classroom* untuk memberikan

materi, tugas, ulangan, serta mengumpulkan tugas siswa. Penggunaan *google classroom* dinilai memudahkan guru dan siswa dalam memberikan dan mengumpulkan tugas, serta memudahkan guru dalam menilai tugas-tugas siswa.

Selama pembelajaran sejarah berlangsung saat tatap muka, kegiatan pembelajaran dilakukan dengan diskusi kelompok. Sedangkan yang daring di rumah, diberikan materi yang sama dengan yang berada di sekolah, dan dapat menanyakan materi yang tidak dipahaminya kepada guru sejarah. Oleh karena itu, pembelajaran daring memiliki waktu lebih lama, karena guru dan siswa dapat berinteraksi di luar jam pembelajaran di sekolah (luring) karena waktu daring dengan menggunakan *google classroom* yang tidak real time. Hal tersebut juga dikarenakan ada beberapa siswa yang memiliki keterbatasan internet di rumahnya. Sehingga guru harus memberikan waktu yang berbeda dengan yang luring. Berdasarkan pengamatan peneliti, tidak semua siswa memiliki wifi dan hanya mengandalkan dengan kuota internet, baik pribadi maupun kuota bantuan dari pemerintah, selain itu jaringan internet yang kurang stabil, dan siswa yang kehabisan kuota internet saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan *Blended Learning* Dalam Pembelajaran Sejarah Dengan Menggunakan *Google Classroom* Di SMA Negeri 106 Jakarta.”

Adapun penelitian terdahulu mengenai *blended learning*, yaitu Haalima Tusa'diyah (2020). “Penerapan *Blended Learning* Menggunakan Aplikasi *Google Classroom* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi gelombang Mekanik Kelas XI MIPA SMAN 2 Payakumbuh”. Hasil penelitian ini adalah hasil belajar siswa yang menerapkan pembelajaran *blended learning* menggunakan *google classroom* lebih baik dibanding dengan pembelajaran konvensional (Tusa'diyah, 2020). Selain itu, dalam jurnal ilmiah dengan judul penelitian, Metty Hana (2021). “Penerapan *Blended Learning* Berbasis *google*

Classroom Untuk Meningkatkan Kemandirian dan Prestasi Belajar (Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Siswa kelas X di SMA Negeri 1 Pagalaram)”. Hasil penelitian ini adalah penerapan *blended learning* dalam pembelajaran Sejarah Indonesia dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa dimana terlihat dari peningkatan tanggung jawab siswa dalam pembelajaran, siswa pun terlihat percaya diri dalam menyampaikan opininya dan lebih berinisiatif dan disiplin dalam kegiatan pembelajaran (Hana, 2021).

1.2 Masalah Penelitian

Berdasarkan pada latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dikatakan bahwa, penerapan *blended learning* yang terbilang baru dan hanya sebentar saja dilakukan di SMA Negeri 106 Jakarta, diharapkan mampu menunjang kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan situasi masa transisi menuju keadaan normal. Dengan melakukan kombinasi pembelajaran daring dan luring, disarankan agar guru yang mengajar dapat menggunakan aplikasi penunjang pembelajaran dengan baik, meski banyak yang masih harus belajar dan melakukan pelatihan guna menggunakan aplikasi tersebut. Selain itu, infrastruktur dan sarana untuk melakukan pembelajaran *blended learning* yang disediakan sekolah tidak banyak, dengan itu guru perlu mempersiapkan sendiri peralatan dan aplikasi penunjang pembelajarannya. Dengan itu, guru Sejarah Peminatan kelas X IPS menggunakan aplikasi *google classroom* yang lebih efisien sehingga tidak memberatkan siswa yang kesulitan akses internet. Melalui *google classroom* siswa dapat melihat kembali materi pembelajaran yang disampaikan dan mengumpulkan tugas dimana dan kapan pun. Oleh karena itu, diharapkan pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan siswa pun mampu mencapai hasil belajar di atas kriteria ketuntasan minimum yang ditetapkan sekolah, yaitu dengan skor 75.

1.3 Fokus Penelitian

Berdasarkan permasalahan tersebut penelitian yang akan dibahas difokuskan kepada “Penerapan *Blended Learning* dalam Pembelajaran Sejarah

Menggunakan *Google Classroom* di Kelas X IPS SMA Negeri 106 Jakarta”. Penelitian akan lebih difokuskan terhadap proses pembelajaran yang berlangsung, penggunaan *google classroom* dan hasil belajar siswa dalam penerapan *blended learning* yang diterapkan di kelas X IPS 1, X IPS 2, X IPS 3 dan X IPS 4 SMA Negeri 106 Jakarta. Bagaimana pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *blended learning* dengan aplikasi penunjang pembelajaran *google classroom* akan mampu mencapai hasil belajar yang diinginkan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran *blended learning* di kelas X IPS?
2. Bagaimana penggunaan *google classroom* dalam pembelajaran sejarah di Kelas X IPS?
3. Bagaimana hasil belajar siswa selama penerapan pembelajaran *blended learning* dalam pembelajaran sejarah dengan menggunakan *google classroom*?

1.5 Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1.5.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan pembelajaran *blended learning* dalam pembelajaran sejarah dengan menggunakan *google classroom* di Kelas X IPS SMA Negeri 106 Jakarta.

1.5.2 Kegunaan Penelitian

1. Bagi Guru

Dapat dijadikan sumber referensi tentang model pembelajaran *blended learning* dengan menggunakan *Learning Management System (LMS)*.

2. Bagi Sekolah

Dapat menjadi sumber evaluasi bagi sekolah terhadap penerapan model pembelajaran *blended learning* sehingga dapat meningkatkan model pembelajaran yang lebih baik guna tercapainya kualitas proses dan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

3. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan dan pengetahuan serta menjadi acuan atau sumber bagi penelitian berikutnya yang sejenis.

1.6 Kerangka Konseptual

1.6.1 Pembelajaran Sejarah

a. Pengertian Pembelajaran

Belajar adalah suatu proses dimana kemampuan sikap, pengetahuan dan konsep dapat dipahami, diterapkan dan digunakan untuk dikembangkan dan diperluas (Jaya, 2019). Pembelajaran merupakan suatu kegiatan dimana terjadi interaksi antara pendidik dan peserta didik yang kemudian terjadi transfer ilmu dari pendidik ke peserta didik. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 bab 1, pasal 1, tentang sistem pendidikan nasional, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, 2003). Pembelajaran merupakan istilah yang memiliki makna dalam untuk mengungkapkan hakikat perencanaan pembelajaran, sebagai upaya membelajarkan siswa (Jaya, 2019).

b. Tahapan Proses dalam Pembelajaran

Sebagai suatu proses kegiatan, pembelajaran memiliki tiga tahapan. Tahapan proses pembelajaran itu yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi.

1. Tahap perencanaan

Perencanaan pembelajaran merupakan suatu persiapan yang dilakukan untuk melakukan aktivitas pembelajaran dengan menerapkan prinsip-prinsip pembelajaran melalui Langkah-langkah pembelajaran, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian/evaluasi dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan (Jaya, 2019).

Menurut Kast dan Rosenzweig sebagaimana dikutip dalam (Ananda, 2019), menjelaskan bahwa perencanaan adalah proses memutuskan di depan, apa yang akan dilakukan dan bagaimana. Perencanaan dilakukan untuk menentukan apa dan bagaimana kegiatan pembelajaran akan dilaksanakan.

Perencanaan pembelajaran merupakan gambaran umum mengenai Langkah-langkah yang harus dilakukan guru di dalam kelas untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan secara efektif dan efisien. Perencanaan pembelajaran harus dirancang oleh setiap guru yang akan mengajar, sebab merupakan salah satu kompetensi yang harus diwujudkannya. Oleh karena itu, sebagai seorang yang merancang pembelajaran, guru memiliki tugas untuk membuat rancangan program pembelajaran, meliputi pengorganisasian bahan ajar, penyajian dan evaluasi, yang akan menjadi tanggung jawabnya sesuai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Jaya, 2019).

Dalam perencanaan dibutuhkan langkah-langkah yang harus dipersiapkan, yaitu sebagai berikut (Suciati, 2021):

- a. Analisis hari efektif dan analisis program pembelajaran
- b. Membuat program tahunan dan program semester
- c. Menyusun silabus
- d. Menyusun rencana pembelajaran (RPP)

Hal pertama yang dilakukan guru yaitu mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan kondisi dan ketersediaan sarana

pembelajaran dengan memastikan kompetensi pembelajaran yang ingin dicapai.

e. Penilaian pembelajaran

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan tahap implementasi atau penerapan dari kerangka perencanaan yang telah dibuat oleh guru. Hakikat dari tahap ini adalah dilaksanakannya kegiatan pembelajaran itu sendiri. Dalam tahap pelaksanaan ini guru berinteraksi dengan siswa dalam kegiatan belajar mengajar melalui penerapan strategi, metode, Teknik dan media pembelajaran.

3. Tahap Evaluasi

Evaluasi merupakan tahap yang dilakukan guru untuk melakukan penilaian dalam proses pembelajaran dan telah dilakukan. Evaluasi adalah alat untuk mengecek atau mengukur tujuan-tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran (Wulan & Rusdiana, 2014). Dengan evaluasi, dapat diukur kuantitas dan kualitas pencapaian tujuan pembelajaran.

c. Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran dalam sejarah menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis *active learning*. Memberikan kesempatan bagi siswa agar dapat melakukan pembelajaran yang lebih bermakna. Pembelajaran sejarah pun harus didasari oleh kesinambungan dengan apa yang terjadi di masa lalu dengan masa kini. Sejarah merupakan suatu ilmu mengenai asal usul dan perkembangan masyarakat serta bangsa di masa lampau yang memiliki keberlanjutan dalam kehidupan masyarakat dan bangsa pada masa kini dan masa depan (Permendikbud Nomor 59 Tahun 2014 Kurikulum 2013, 2013).

Menurut Widja (dalam Zahro, 2017) pembelajaran sejarah merupakan suatu bidang ilmu yang bertujuan agar peserta didik mampu membangun kesadaran tentang betapa pentingnya waktu dan tempat dalam sejarah yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini dan masa depan sehingga membuat peserta didik sadar bahwa dirinya

merupakan bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air yang dapat diimplementasikan dalam berbagai aspek kehidupan baik nasional maupun internasional.

Menurut Hasan (dalam Asmara, 2019), pembelajaran sejarah begitu berperan dalam membentuk karakter bangsa bagi para generasi muda Indonesia melalui pendidikan formal yang diharapkan dapat membentuk kesadaran sejarah yang secara moral pun dapat menumbuhkan rasa nasionalisme dalam diri peserta didik.

Dalam pembelajaran sejarah, tidak hanya berkaitan dengan masa lampau saja, tetapi juga dengan masa kini dan masa depan. Dengan adanya masa lampau diharapkan kehidupan masa kini jauh lebih baik. Untuk itu, diharapkan siswa mampu menganalisis setiap kejadian yang terjadi di masa lampau dan menerapkan hal-hal yang baiknya dalam kehidupan sehari-harinya.

1.6.2 Pembelajaran *Blended Learning*

a. Pengertian *Blended Learning*

Blended learning berasal dari dua gabungan kata, yaitu *blended* dan *learning*. *Blend* berarti campuran, dan *learn* berarti belajar. Artinya adalah *blended learning* merupakan belajar campuran, pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan berbagai macam cara atau metode (Wicaksono & Rachmadyanti, 2016)

Menurut Garrison & Vaughan (dalam Trisnawati, 2019), *Blended Learning* adalah sebuah metode pembelajaran yang menggabungkan antara pembelajaran tatap muka di dalam kelas (*face to face*) dengan pembelajaran *online*. Metode pembelajaran sendiri merupakan suatu cara yang dilakukan oleh guru dalam membuat hubungan dengan siswa pada saat pembelajaran berlangsung, atau dengan kata lain terbentuk suatu *interaksi edukatif* antara siswa dan guru dalam pembelajaran (Masruroh, 2008).

Garrison dan Vaughan (dalam Trisnawati, 2019) menyatakan dalam pembelajaran *online*, *blended learning* dapat dilakukan dalam empat tahapan, yaitu:

1. Sebelum pelaksanaan pembelajaran untuk memicu peristiwa atau suatu masalah yang akan didefinisikan dengan teliti ketika melakukan tatap muka yang sebenarnya.
2. Saat pembelajaran menggunakan metode diskusi dalam pembelajaran guna membantu peserta didik dalam memahami konsep-konsep kunci dalam pembelajaran.
3. Setelah pembelajaran dapat memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk bereksplorasi dan melakukan refleksi yang masih berkaitan dengan pembelajaran.
4. Persiapan pembelajaran berikutnya dengan mempersiapkan materi lanjutan dari pembelajaran sebelumnya.

Menurut Akyuz (dalam Trisnawati, 2019), *blended learning* merupakan kombinasi dari berbagai model pembelajaran termasuk pembelajaran tatap muka dengan teknologi komputer dan informatika. Dimana, menurut Owston (dalam Trisnawati, 2019), *blended learning* adalah pembelajaran yang memindahkan sebagian waktu atau kegiatan pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran *online*. Menurut Semler dalam Husamah (2013), *blended learning* yaitu mengkombinasikan sisi terbaik dari pembelajaran daring, tatap muka terstruktur dan praktik dunia nyata (Wicaksono & Rachmadyanti, 2016).

Jadi, *Blended Learning* merupakan pencampuran, penggabungan kegiatan belajar dalam pembelajaran. *Blended learning* menggabungkan antara pembelajaran *offline* atau tatap muka dengan pembelajaran *online*. *Blended learning* menggabungkan berbagai strategi dan metode pembelajaran untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran atau untuk mendapatkan hasil belajar yang diinginkan.

b. Karakteristik *Blended Learning*

Dalam pengertiannya *blended learning* memiliki kombinasi yang dikemukakan oleh Allen dan Ure (Istiningsih & Hasbullah, 2015), yaitu:

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

Dalam pembelajaran *blended learning*, komposisi *online learning* lebih besar dibandingkan dengan pembelajaran tatap muka atau konvensional. Sebagian besar pembelajaran dilakukan secara *online*. Namun, tetap dilakukan pembelajaran tatap muka untuk memantapkan materi yang diberikan kepada peserta didik, untuk membantu peserta didik memahami lebih dalam materi yang disampaikan.

c. Komponen *Blended Learning*

1. Pembelajaran Tatap Muka (*Face to Face Learning*)

Pembelajaran tatap muka merupakan salah satu komponen dalam pembelajaran *blended learning*, dengan pembelajaran tatap muka peserta didik dapat memperdalam materi yang dipelajari dalam pembelajaran *online*, atau sebaliknya. Pembelajaran tatap muka dilakukan di dalam kelas dan terdapat interaksi antara guru dengan siswa, atau siswa dengan siswa. Dalam pembelajaran tatap muka pendidik dapat menggunakan berbagai metode atau strategi pembelajaran untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik dan aktif (Istiningsih & Hasbullah, 2015).

Dalam pembelajaran tatap muka metode pembelajaran yang biasa digunakan adalah metode ceramah, metode penugasan, metode tanya jawab, metode diskusi, metode tugas belajar dan resitasi, dan metode kerja kelompok (Masruroh, 2008).

2. Pembelajaran *Online* (*Online Learning*)

Menurut Dabbagh (dalam Istiningsih & Hasbullah, 2015) pembelajaran online merupakan suatu lingkungan belajar yang terbuka, dengan mempertimbangkan aspek-aspek dalam pembelajaran dan menggunakan teknologi internet berbasis web untuk memfasilitasi proses belajar dan membangun pengetahuan. Sedangkan menurut Carliner (dalam Istiningsih & Hasbullah, 2015) pembelajaran online merupakan pembelajaran dimana materi pembelajaran yang disampaikan memanfaatkan penggunaan komputer.

Maka, dapat disimpulkan dari pendapat ahli tersebut, bahwa pembelajaran *online* atau *online learning* ini merupakan suatu bentuk pembelajaran dengan menggunakan teknologi internet berbasis web untuk mengakses materi pembelajaran dengan memanfaatkan komputer sebagai alatnya, serta memungkinkan terjadinya interaksi antara pendidik dan peserta didik dimana dan kapan saja.

Sebagai salah satu yang terdapat dalam komponen pembelajaran *blended learning*, pembelajaran online menggunakan teknologi internet dengan berbasis web atau lainnya untuk mengakses materi pembelajaran yang diperlukan (Istiningsih & Hasbullah, 2015).

3. Kolaborasi (*Collaboration*)

Dalam pembelajaran kolaborasi, diperlukan lingkungan belajar yang dapat memberikan peserta didik satu dengan yang lain untuk dapat membentuk komunikasi dan kerja sama dalam mencapai tujuan dan hasil pembelajaran. Pembelajaran kolaborasi ini dapat dikembangkan melalui ruang diskusi, maupun media *chat room*. Dengan diskusi *online* memberikan kesempatan bagi guru untuk meningkatkan interaksi, refleksi dan kolaborasi (Trisnawati, 2019).

d. Kelebihan dan Kekurangan *Blended Learning*

Model *blended learning* memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penerapannya. Graham dalam (Trisnawati, 2019) menyatakan kelebihan

dan kekurangan pembelajaran online dan tatap muka dalam *blended learning*.

a. Kelebihan

Adapun kelebihan dalam pembelajaran *blended learning* yaitu:

- Peserta didik memiliki waktu yang fleksibel untuk berkontribusi dalam diskusi pada waktu dan tempat.
- Peserta didik memiliki waktu dalam mempertimbangkan pendapatnya dengan hati-hati sehingga mampu memberikan pendapat yang lebih dalam.
- Dalam segi social, peserta didik lebih mudah dalam menjalin dan mengembangkan kehidupan sosialnya yang dapat meningkatkan kepercayaan.
- Peserta didik mampu melakukan sesuatu dengan spontanitas yang membuat terjadinya ide yang dapat dengan cepat diungkapkan.

b. Kelemahan

Adapun kekurangan dalam pembelajaran *blended learning*, yaitu:

- Ide yang disampaikan peserta didik terkadang bukan merupakan jawaban yang spontanitas dan terkadang jawabannya kurang dapat dipertanggungjawabkan.
- Dalam segi social, peserta didik lebih cenderung impersonal.
- Tidak semua peserta didik dapat berpartisipasi.
- Waktu yang terbatas membuat pengajar sulit untuk mencapai kedalaman diskusi yang diinginkan.

e. **Sintaks Model Pembelajaran *Blended Learning***

Menurut Wodall D. & Mcknight, C dalam (Tusa'diyah, 2020) ada delapan langkah sintaks model *blended learning*, yaitu:

1. *Prepare me* (persiapan)
2. *Tell me* (presentasi)
3. *Show me* (demonstrasi)
4. *Let me* (latihan/praktik)
5. *Check me* (evaluasi)
6. *Support me* (dukungan/bantuan)
7. *Coach me* (saling melatih)
8. *Connect me* (kolaborasi/bergabung dalam kelompok)

f. Penilaian Penerapan Pembelajaran *Blended Learning*

Penilaian pada penerapan *blended learning* ada dua aspek:

1. Penilaian pengetahuan

a. Pengertian Penilaian Pengetahuan

Penilaian pengetahuan merupakan penilaian yang dilakukan untuk mengukur kemampuan peserta didik, baik berupa pengetahuan factual, konseptual, procedural, meta kognitif dan kecapaian berpikir dari tingkat rendah sampai tinggi (Suciati, 2021). Penilaian dilakukan dengan berbagai Teknik penilaian. Teknik penilaian ditetapkan sesuai dengan karakteristik kompetensi yang akan dinilai (Musfiqon, 2016).

Pendidik memerlukan penilaian terhadap peserta didik untuk mengetahui pencapaian kompetensi yang didapat peserta didik. Penilaian pengetahuan dapat diambil dari nilai soal-soal yang dikerjakan oleh peserta didik. Selain itu juga dapat diambil dari nilai tes tulis, tes lisan maupun penugasan.

b. Teknik Penilaian Pengetahuan

Penilaian pengetahuan dimulai dari penyusunan perencanaan, pengembangan instrument penilaian, pengolahan, pelaporan dan pemanfaatan hasil penilaian. Hasil penilaian biasanya dilaporkan dalam bentuk angka, predikat dan deskripsi. Angka menggunakan rentan nilai 0 sampai 100. Predikat disajikan dalam huruf A, B, C, dan D. sedangkan deskripsi dibuat dengan menggunakan kalimat yang bersifat memotivasi

dengan pilihan kata yang bernada positif. Teknik penilaian pengetahuan menggunakan tes tertulis, lisan dan penugasan.

a. Tes tertulis

Tes tertulis merupakan tes dimana peserta didik harus menjawab soal-soal yang diberikan dengan jawaban tertulis. Tes tertulis bisa berupa pilihan ganda, isian, menjodohkan, maupun uraian.

Instrument tes tertulis mengikuti langkah-langkah berikut:

- (1) Melakukan analisis Kompetensi Dasar (KD)
- (2) Menyusun kisi-kisi soal sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD)
- (3) Menulis soal berdasarkan kisi-kisi dan mengacu pada kaidah-kaidah penulisan soal
- (4) Menyusun pedoman penskoran
- (5) Melakukan penskoran berdasarkan pedoman penskoran

b. Tes lisan

Tes lisan merupakan tes yang diberikan pendidik dalam bentuk pertanyaan dan dijawab secara langsung oleh peserta didik. Tes lisan dilakukan untuk melihat kemampuan dan tingkat pengetahuan yang dimiliki peserta didik, serta sikap dan kepribadiannya karena dilakukan secara berhadapan langsung. Tes ini pun membantu peserta didik dalam mengungkapkan pendapatnya sendiri, percaya diri, dan mengasah kemampuan berkomunikasi secara efektif.

Langkah-langkah pelaksanaan tes lisan sebagai berikut:

- (1) Melakukan analisis Kompetensi Dasar (KD)
- (2) Menyusun kisi-kisi soal sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD)
- (3) Membuat pertanyaan atau perintah
- (4) Menyusun pedoman penilaian
- (5) Memberikan tindak lanjut hasil tes lisan

c. Penugasan

Penugasan adalah tugas yang diberikan pendidik kepada peserta didik untuk mengukur pengetahuan dan memfasilitasi peserta didik untuk memperoleh atau meningkatkan pengetahuan. Tugas yang diberikan dapat

dikerjakan secara individu maupun kelompok, sesuai jenis tugas yang diberikan.

2. Penilaian Keterampilan

a. Pengertian Penilaian Keterampilan

Menurut Permendikbud Nomor 23 Tahun 2016, penilaian keterampilan merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengukur kemampuan peserta didik menerapkan pengetahuan dalam melakukan tugas tertentu (Permendikbud No 23 Tahun 2016, 2016). Penilaian keterampilan adalah penilaian untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik. Penilaian keterampilan dimaksudkan untuk mengetahui apakah pengetahuan yang sudah dikuasai peserta didik dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah di kehidupan selanjutnya. Ketuntasan belajar dalam penilaian keterampilan ditentukan oleh satuan pendidikan itu sendiri, dimana secara bertahap satuan pendidikan itu meningkatkan kriteria ketuntasan belajar satuan pendidikan sebagai bentuk peningkatan hasil belajar.

b. Teknik Penilaian Keterampilan

Teknik penilaian keterampilan dapat yaitu penilaian yang berasal dari tugas yang diberikan oleh guru dan harus diselesaikan dengan periode atau waktu tertentu, misalnya makalah; Penilaian kinerja atau unjuk kerja, yaitu penilaian yang dilakukan dengan mengamati kegiatan peserta didik dalam melakukan sesuatu, misalnya ketika peserta didik melakukan presentasi; serta penilaian portofolio yang berupa kumpulan tugas siswa selama satu semester atau satu tahun (Febriana, 2019). Namun, teknik penilaian lain pun dapat digunakan sesuai dengan karakter Kompetensi Dasar mata pelajaran yang diukur. Berikut tahap dalam penilaian keterampilan:

- a. Menyusun perencanaan penilaian
- b. Mengembangkan instrument penilaian
- c. Melaksanakan penilaian
- d. Memanfaatkan hasil penilaian

- e. Melaporkan hasil penilaian dalam skala 0 sampai 100 dan deskripsi (Fatirul & Walujo, 2020).

1.6.3 Google Classroom

a. Pengertian Google Classroom

Google Classroom merupakan aplikasi LMS (*Learning Management System*) (Sriyani, 2021). *Google Classroom* sebagai sarana pembelajaran campuran yang memudahkan guru dalam membuat, membagikan dan menggolongkan setiap penugasan tanpa menggunakan kertas (*paperless*) (Navastara et al., 2020). *Google Classroom* mudah digunakan dan dipahami penggunaanya dalam proses pembelajaran. Penggunaan *google classroom* sebagai media pembelajaran memberikan kemudahan guru dalam menyampaikan materi pelajarannya. Serta, siswa pun dapat merasa nyaman dan aktif dalam mengkonstruksikan pengetahuannya (Sabran & Sabara, 2019).

Pendidik dapat menerapkan penggunaan *Google Classroom* dengan mudah untuk memberikan materi pembelajaran kepada peserta didik, memberikan tugas serta melakukan diskusi melalui forum dalam *Google Classroom*. Selain itu, *fitur-fitur* dalam *google classroom* seperti, membuat pertanyaan /quiz (*create question*), membuat tugas (*create assignment*), membuat pengumuman (*create announcement*) dapat digunakan peserta didik untuk mengirimkan file seperti PPT, video dan lainnya yang berkaitan dengan penugasan yang diberikan guru, berdiskusi atau membuat pengumuman. File yang dapat diunggah pun tidak hanya terbatas pada format tertentu, tetapi semua format (*Word, PDF, Audio, Video*) dapat diunggah dalam *google classroom* (Salamah, 2020).

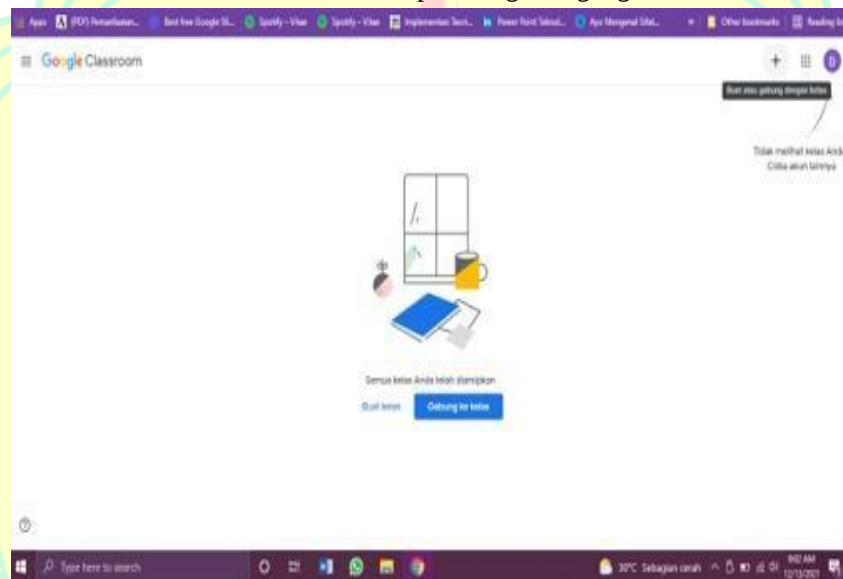
Penggunaan *google classroom* yang fleksibel dapat diasosiasikan menggunakan model atau metode apapun dapat mendukung keberhasilan pembelajaran (Sukmawati & Nensia, 2019).

b. Langkah-Langkah Membuat akun Google Classroom

Dalam mengaplikasikan *google classroom* terdapat beberapa langkah, yaitu: (Ernawati, 2018).

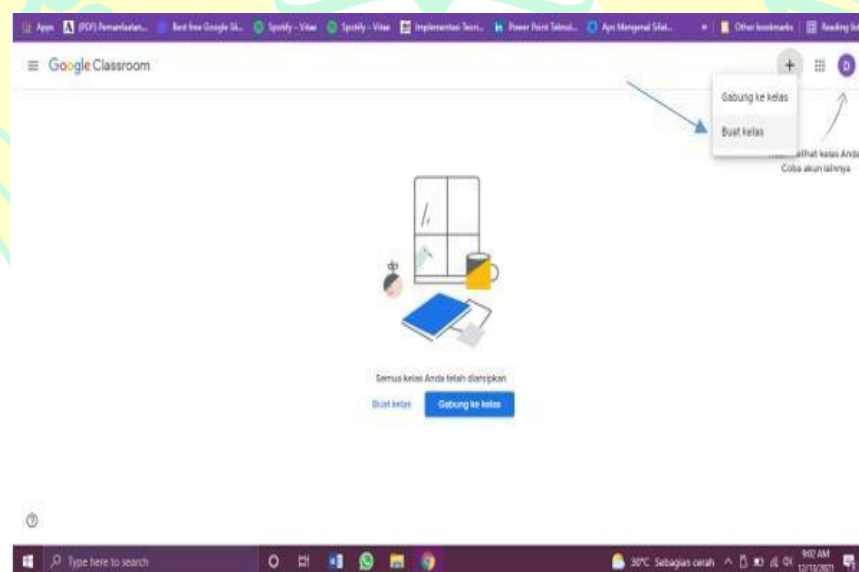
- 1) Buka google.com sampai terbuka halaman google
- 2) Lalu, ketik “*Google Classroom*”, kemudian **sign in** menggunakan alamat email dan password.

Gambar 1 - Tampilan "sign in" google classroom



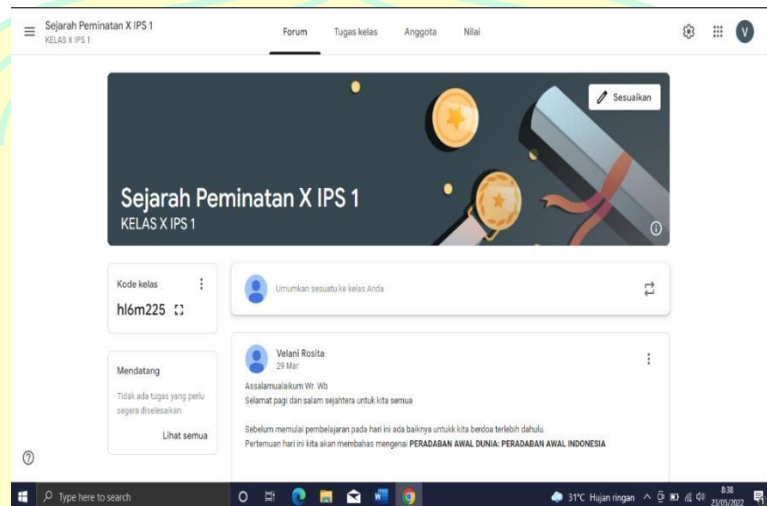
- 3) Setelah masuk ke *google classroom*, buat lah kelas. Untuk bergabung dalam sebuah kelas, bisa dengan membagikan linknya atau kode kelas.

Gambar 2 - Tampilan membuat kelas dalam google classroom



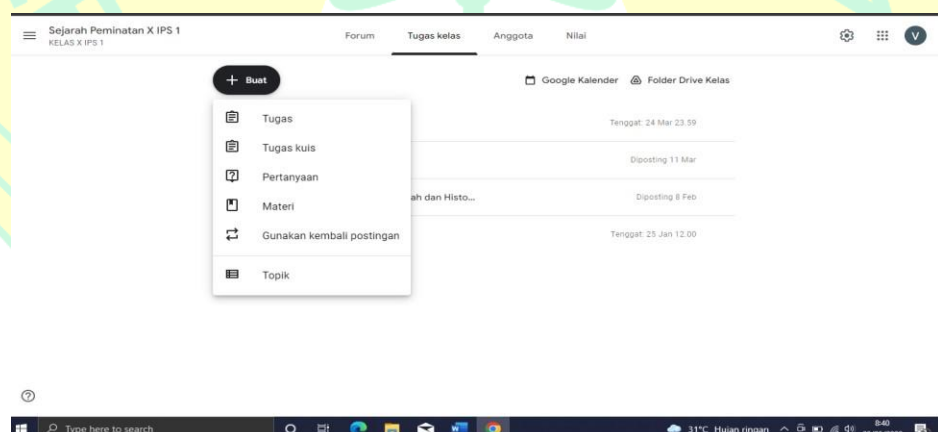
- 4) Jika kelas telah dibuat dan siswa sudah bergabung, guru dapat memberikan pengumuman, materi atau bahkan berdiskusi dalam forum di *google classroom*. Selain itu terdapat kolom tugas untuk guru memberikan tugas kepada siswa.

Gambar 3 - Tampilan forum dalam google classroom



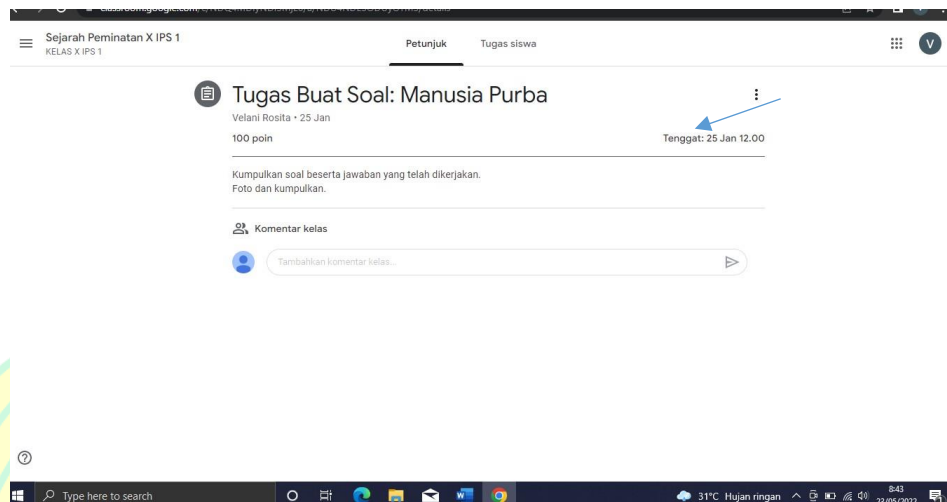
- 5) Dalam kolom “Tugas Kelas” selain guru dapat memberikan tugas, siswa juga dapat melihat tugas yang diberikan dan mengupload tugas yang telah dikerjakan dengan berbagai format (doc, pdf, form, link dll). Siswa juga dapat mengirim ulang jawabannya.

Gambar 4 - Tampilan kolom "Tugas Siswa"



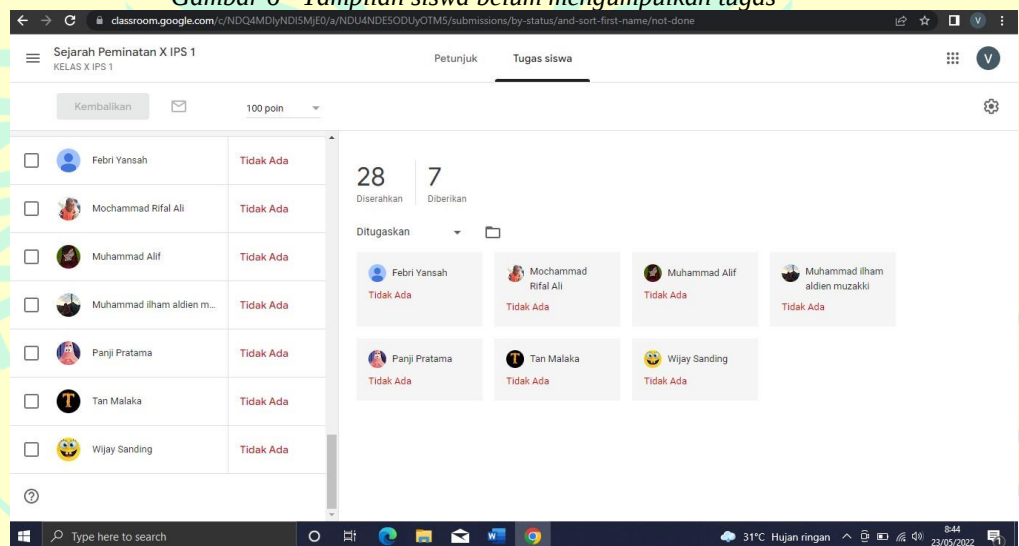
- 6) Siswa juga dapat mengetahui tugas-tugas yang mencapai batas waktu pengumpulan.

Gambar 5 - Tampilan batas waktu tugas



- 7) Guru dapat melihat siapa saja yang belum mengumpulkan tugas-tugasnya.

Gambar 6 - Tampilan siswa belum mengumpulkan tugas



c. Langkah-langkah siswa untuk bergabung di kelas

Adapun Langkah-langkah untuk siswa dapat bergabung dalam kelas di *google classroom* sebagai berikut:

1. Jika kelas sudah dibuat oleh guru, kemudian guru dapat membagikan link atau kode kelas untuk mengajak siswa bergabung dalam kelas, kode kelas dapat dibagikan langsung di dalam kelas atau melalui grup *whatsapp*.

Sebelum bergabung siswa harus mendownloadnya dahulu di aplikasi *play store*.

2. Cara mengundang siswa ke dalam kelas

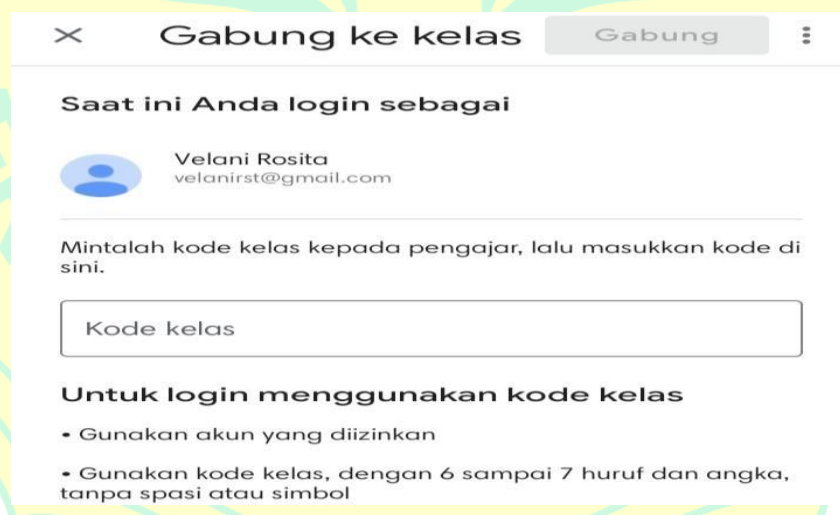
Menggunakan kode kelas yang terdapat pada bagian setelan.

Gambar 7 - Kode Kelas



3. Arahkan siswa masuk ke dalam aplikasi, kemudian siswa bisa menekan tombol (+) di bagian kanan atas, lalu klik bergabung dengan kelas dan masukkan kode yang sudah diberikan, maka secara otomatis siswa akan bergabung dengan kelas yang telah di buat.

Gambar 8 - pilihan bergabung di kelas



d. Kelebihan dan Kekurangan Google Classroom

Google Classroom tentu saja memiliki kelebihan dan kekurangannya dalam penggunaannya (Ernawati, 2018).

1. Kelebihan *Google Classroom*

- 1) Mudah digunakan: *Google Classroom* sangat mudah digunakan dengan desain tampilan *google classroom* yang sederhana dan digunakan untuk memberikan tugas, mengumpulkan tugas, membuat pengumuman dengan mengirimkan notifikasi melalui email yang akan dikirimkan ke siswa secara otomatis dari *google classroom*
- 2) Berbasis *cloud*: *Google Classroom* mampu menghadirkan teknologi yang lebih profesional dan otentik, dengan penggunaan *cloud* dalam aplikasinya.
- 3) Fleksibel: *Google Classroom* merupakan aplikasi yang mudah untuk diakses. Dimana dan kapan saja *google classroom* mampu diakses oleh peserta didik maupun pendidik.
- 4) Gratis: *Google Classroom* merupakan aplikasi yang mudah diakses secara bebas tanpa memikirkan biaya dalam pemanfaatannya.
- 5) Ramah seluler: *Google Classroom* tidak hanya dapat diakses dengan laptop atau komputer saja, tetapi juga dapat digunakan lewat *smartphone*. Hal ini, semakin memudahkan penggunaanya dalam mengakses *Google Classroom* dengan mudah.

2. Kekurangan *Google Classroom*

- 1) Diperlukan akses internet dalam mengaksesnya
- 2) Pembelajaran lebih individual, sehingga mengurangi pembelajaran sosial peserta didik.
- 3) Dalam melakukan diskusi terkadang tidak efektif karena tidak *real time*. Hal ini dikarenakan guru hanya memberikan sebuah video pembelajaran, dan meminta siswa untuk mengomentari saja, dimana hal tersebut bisa dilakukan tanpa keduanya sama-sama *online*, sehingga tidak ada interaksi dua arah secara langsung karena guru dan siswa tidak *online* bersamaan.

1.6.4 Blended Learning Menggunakan Google Classroom

Berdasarkan sintaks pembelajaran *blended learning*, maka *blended learning* menggunakan *google classroom* dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 1 *Blended learning menggunakan google classroom*

No	Sintaks <i>Blended Learning</i>	Kegiatan Pembelajaran
1.	<i>Prepare me</i> (persiapan)	a. Mempersiapkan aplikasi <i>Google Classroom</i> b. Membagi siswa dalam beberapa kelompok
2.	<i>Tell me</i> (presentasi)	a. Menjelaskan Langkah penggunaan <i>google classroom</i> untuk pembelajaran online
3.	<i>Show me</i> (demonstrasi)	a. Membimbing siswa untuk menggunakan aplikasi <i>google classroom</i> b. Membimbing siswa untuk mengakses materi yang diberikan dalam <i>google classroom</i>
4.	<i>Let me</i> (Latihan/praktik)	a. Membimbing siswa mengakses sumber belajar <i>offline</i> maupun <i>online</i> untuk disajikan dalam presentasi di dalam kelas (<i>face to face</i>) b. Membimbing kelompok presentasi melakukan presentasi, dan diskusi tanya jawab
5.	<i>Check me</i> (evaluasi)	a. Menilai ringkasan materi yang dipresentasikan

		b. Membimbing siswa memperoleh pemahaman yang benar dari materi yang telah dipresentasikan
6.	<i>Support</i> <i>me</i> (dukungan/bantuan)	a. Membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi b. Membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam sesi diskusi.
7.	<i>Coach me</i> (saling melatih)	a. Melatih siswa yang sudah paham untuk mengajari temannya dalam diskusi
8.	<i>Connect</i> <i>me</i> (kolaborasi/bergabung)	a. Membimbing siswa mengerjakan tugas kelompok presentasi.

1.6.5 Kompetensi dasar, IPK, Materi Pokok dan Pembelajaran

Tabel 2 Kompetensi Dasar (KD), Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK), Materi Pokok dan Pembelajaran

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)	Materi Pokok	Pembelajaran
3.9 Menganalisis persamaan dan perbedaan antara manusia purba Indonesia dan dunia dengan manusia modern dalam aspek fisik dan nonfisik 4.9 Menyajikan hasil analisis mengenai persamaan dan perbedaan antara	3.9.1 Menjelaskan persamaan dan perbedaan antara manusia purba Indonesia dan dunia dengan manusia modern 3.9.2 Mengidentifikasi manusia purba Indonesia dan	Persamaan dan perbedaan antara manusia purba Indonesia dan dunia dengan manusia modern dalam	Menyimak penjelasan guru/menonton video pembelajaran tentang persamaan dan perbedaan antara manusia purba Indonesia dan dunia dengan

manusia purba Indonesia dan dunia dengan manusia modern dalam aspek fisik dan nonfisik dalam bentuk tulisan dan/atau media lain	dunia dalam aspek fisik dan nonfisik 4.9.1 Membuat laporan hasil analisis dalam bentuk tulisan atau media lain mengenai persamaan dan perbedaan antara manusia purba Indonesia dan dunia dengan manusia modern dalam aspek fisik dan nonfisik	aspek fisik dan non fisik • Manusia purba Indonesia • Manusia purba dunia • Manusia modern	manusia modern dalam aspek fisik dan non fisik • Membuat dan mengajukan pertanyaan/Tanya jawab/berdiskusi tentang informasi yang belum dipahami • Menganalisis mengenai persamaan dan perbedaan antara manusia purba Indonesia dan dunia dengan manusia modern dalam aspek fisik dan non fisik • Menyajikan hasil analisis berbentuk <i>power point</i> untuk kemudian di presentasikan
--	---	---	--