

PENERAPAN MODEL BLENDED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN BERBASIS WEB PADA MATERI PERUBAHAN SOSIAL BUDAYA DENGAN PENDEKATAN KONSTEKTUAL TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPS

ARIEK TRI ARIANI

SMP Negeri 2 Campurdarat, Tulungagung
Email: ariektriariani01@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah 1). Untuk mengetahui Penerapan Model Blended Learning dalam Pembelajaran Berbasis Web pada Materi Perubahan Sosial Budaya dengan Pendekatan Kontekstual. 2). Untuk mengetahui Penerapan Model Blended Learning dalam Pembelajaran Berbasis Web pada Materi Perubahan Sosial Budaya terhadap Motivasi Belajar Siswa. 3). Untuk mengetahui Penerapan Model Blended Learning dalam Pembelajaran Berbasis Web pada Materi Perubahan Sosial Budaya terhadap Hasil Belajar Siswa. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif, Sedangkan menurut Bogdan dan Taylor (1975) dalam buku Moleong (2004:3) mengemukakan metode kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. yang terdiri dari dua siklus dan tiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, observasi, refleksi dan evaluasi. Subjek penelitian sebanyak 42 siswa dengan jumlah siswa laki-laki 25 siswa dan siswa perempuan 17 siswa. Pengumpulan data dilaksanakan dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif dengan pendekatan kualitatif, dengan cara mendeskripsikan data hasil observasi selama pelaksanaan penelitian. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa persentase motivasi dan hasil belajar pada pembelajaran IPS telah mencapai target yang ditentukan. Pada siklus I pertemuan pertama rata-rata skor motivasi dan hasil belajar kurang baik, 51,8 dan pada pertemuan kedua rata-rata skor meningkat menjadi 66,6. Rata-rata skor motivasi dan hasil belajar yang meliputi :(keaktifan, rajin, tekun, tanggung jawab, mengerjakan tugas tepat waktu sehingga hasil belajar rata-rata skor 66,6) siklus I rata-rata skor mencapai 59,2. Pada siklus II meningkat, pada pertemuan pertama rata-rata skor meningkat mencapai 72,4 dan pada pertemuan kedua rata-rata skor meningkat menjadi 86,2. Rata-rata meningkat siklus II menjadi 79,3 Pada siklus II, penelitian dihentikan karena rata-rata skor sudah tercapai. Kesimpulan penelitian yang diperoleh adalah Penerapan Model Pembelajaran Blended Learning Berbasis Web pada Materi Perubahan Sosial Budaya dengan Pendekatan Kontekstual terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS (Pada siswa kelas IX SMPN 2 Campurdarat, Kabupaten Tulungagung)

Kata kunci : *model pembelajaran Blended Learning, Berbasis Web, Pendekatan Kontekstual, Motivasi dan Hasil Belajar IPS*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan manusia, karena dengan pendidikan manusia memperoleh pengetahuan, nilai, dan keterampilan. Tujuan pendidikan menciptakan seseorang yang berkualitas dan berkarakter memiliki pandangan yang luas ke depan untuk mencapai cita-cita yang diharapkan dan mampu beradaptasi secara cepat dan tepat di

berbagai lingkungan. Pemerataan Pendidikan diwujudkan dengan program wajib belajar 9 tahun. Pendidikan di sekolah Menengah Pertama memiliki peranan penting karena tahapan perkembangan pendidikan ataupun pribadinya. Pendidikan di jaman milinea sekarang ini banyak mengalami kemajuan teknologi yang sangat pesat, di antaranya perkembangan sangat pesat alat canggih komunikasi yaitu Hp Android, banyak siswa

yang sekarang ini menggunakan alat canggih tersebut, untuk belajar. Usia sekolah Menengah Pertama kelas IX berada pada tahap operasional perkembangan berfikir. Di mana anak mampu memecahkan masalah, berfikir kritis, kreatif, penuh imajinasi dalam mengolah jawaban yang di dapat. Ketika anak mencari jawaban dari pertanyaan atau permasalahan dalam pembelajaran di kelas ataupun tugas yang perlu penyelesaian di rumah, tidak hanya mendapatkan satu sumber buku, tetapi perlu sekali mendapatkan sumber jawaban dari berbagai sumber yang lain. Sehingga pengetahuan, pengalaman, perkembangan berfikir anak lebih luas pengetahuan yang di dapat. Siswa di tuntut lebih aktif baik pembelajaran baik dalam kognitif ataupun afektifnya.

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan ilmu kajian tentang kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Dengan kata lain bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial memiliki kajian yang sangat kompleks tentang kehidupan manusia dan lingkungannya beserta aspek-aspek kehidupan manusia itu sendiri. Oleh karena itu peserta didik yang merupakan bagian dari masyarakat perlu diberikan menguasai Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai bekal hidupnya kelak.

Materi IPS merupakan materi hafalan dengan jumlah materi yang terlalu banyak tetapi waktu pembelajaran terbatas. Oleh karena itu pembelajaran IPS harus menggunakan model pembelajaran yang mengaktifkan siswa sehingga materi yang

disampaikan akan mudah dipahami. Model adalah prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Model pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan siswa. Salah satunya model pembelajaran Blended Learning Berbasis Web merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media situs (website) yang bisa diakses melalui jaringan internet. Pembelajaran berbasis web atau yang dikenal juga dengan "web based learning" merupakan salah satu jenis penerapan dari pembelajaran elektronik (e-learning). Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis web adalah sebuah pengalaman belajar dengan memanfaatkan jaringan internet untuk berkomunikasi dan menyampaikan informasi pembelajaran. Web dapat menciptakan sebuah lingkungan belajar maya (Virtual Learning Environment). Lingkungan belajar yang disediakan oleh web dilengkapi dengan beberapa fasilitas yang dapat kita kombinasikan penggunaannya untuk mendukung proses pembelajaran, antara lain forum diskusi, chat, penilaian online, dan sistem administrasi. Lingkungan belajar maya yang disediakan oleh web berfungsi sebagaimana lingkungan belajar kontekstual yang dapat menyampaikan informasi kepada pembelajar. Salah satu nilai penting dari penggunaan web sebagai media web dilengkapi dengan hyperlink yang memungkinkan untuk mengakses informasi

secara acak (non linear) yang berdampak pada kecepatan kita untuk memperoleh informasi yang ada di dalam web.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IX menyatakan bahwa motivasi dan hasil belajar masih rendah. Siswa yang rajin, tekun mengerjakan tugas hanya siswa tertentu. Mereka memperhatikan guru namun ketika mengerjakan tugas sangat lambat, karena masih mencari jawaban dari tugas yang di berikan dari berbagai sumber buku, ada juga buku yang di cari tidak ada ,Selain itu dari hasil pra-siklus diperoleh persentase ketuntasan 31,03% dari seluruh jumlah siswa yang mencapai skor ketuntasan 67-100.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah

1. Bagaimana Penerapan Model Blended Learning dalam Pembelajaran Berbasis Web pada Materi Perubahan Sosial Budaya dengan Pendekatan Kontekstual?
2. Bagaimana Penerapan Model Blended Learning dalam Pembelajaran Berbasis Web pada Materi Perubahan Sosial Budaya terhadap Motivasi Belajar Siswa ?
3. Bagaimana Penerapan Model Blended Learning dalam Pembelajaran Berbasis Web pada Materi Perubahan Sosial Budaya terhadap Hasil Belajar Siswa ?

KAJIAN PUSTAKA

Konsep Model Blended Learning

Blended Learning berasal dari kata *Blended* dan *Learning*. *Blended* artinya campuran dan *Learning* artinya belajar. Dari kedua unsur kata tersebut dapat diketahui bahwa Blended Learning penyampuran pola belajar. Menurut Mosa (dalam Rusman,

2011:242) menyampaikan bahwa pola belajar yang dicampurkan adalah dua unsur utama yakni pembelajaran dikelas dengan online learning. Dalam pembelajaran online ini terdapat pembelajaran menggunakan jaringan internet yang didalamnya ada pembelajaran berbasis web.

Blended Learning menjadi solusi yang paling tepat untuk proses pembelajaran yang sesuai, tidak hanya dengan kebutuhan pembelajaran akan tetapi gaya pembelajar. Selain Blended Learning ada istilah lain yang sering digunakan di antaranya adalah Blended Learning dan Hybrid Learning. Istilah tersebut mengandung arti yang sama yaitu perpaduan, percampuran atau kombinasi dalam pembelajaran. Intinya penggabungan atau percampuran dua pendekatan pembelajaran yang digunakan sehingga tercipta pola pembelajaran baru dan tidak akan menimbulkan rasa bosan pada peserta didik.

Blended learning adalah sebuah kemudahan pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pengajaran, dan gaya pembelajaran, memperkenalkan berbagai pilihan media dialog antara fasilitator dengan orang yang mendapat pengajaran. Blended learning juga sebagai sebuah kombinasi pengajaran langsung (face-to-face) dan pengajaran online, tapi lebih daripada itu sebagai elemen dari interaksi sosial.

Pembelajaran dengan menggunakan media berbasis yang populer dengan sebutan Web-Based Training (WBT) kadang disebut Web-Based Education (WBE) dapat didefinisikan sebagai aplikasi teknologi web dalam dunia

pembelajaran untuk sebuah proses pendidikan. Suatu hal yang perlu diingat adalah bagaimana teknologi web ini dapat membantu proses belajar. Untuk kepentingan ini materi belajar perlu dikemas berbeda dengan penyampaian yang berbeda pula.

Pencampuran model pembelajaran kontekstual dengan belajar secara online bukanlah hal yang baru, dan pelengkap pembelajaran kontekstual adalah e-learning. E-learning merupakan metode pembelajaran yang berfungsi sebagai pelengkap metode pembelajaran kontekstual dan memberikan lebih banyak pengalaman afektif bagi pelajar. Singkatnya e-learning menggunakan teknologi untuk mendukung proses belajar.

Pembelajaran kontekstual atau e-learning yaitu pada pembelajaran kontekstual membantu peserta didik memahami makna bahan pelajaran yang mereka pelajari dengan cara menghubungkannya dengan konteks kehidupan nyata dalam lingkungan social dan budaya masyarakat . Pelajar mandiri pada waktu tertentu dan bertanggung jawab untuk pembelajarannya.(Agus Suprijono, 2015 :99)

Pada akhirnya, model pembelajaran ini bertujuan untuk mencapai keefektifan pembelajaran, pembelajaran online dan face to face. Pengimplementasian model pembelajaran blended secara lebih luas selayaknya didukung dengan berbagai penelitian, sehingga prosentasi masing-masing model pembelajaran dapat diketahui. *Blended learning* memberikan kesempatan yang terbaik untuk belajar dari kelas transisi ke elearning. Blended learning melibatkan kelas

(atau tatap muka) dan belajar online (e-learning). Metode ini sangat efektif untuk menambah efisiensi untuk kelas instruksi dan memungkinkan peningkatan diskusi atau meninjau informasi di luar ruang kelas.

Karakteristik *blended learning*

- a. Pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pengajaran, gaya pembelajaran, serta berbagai media berbasis teknologi yang beragam.
- b. Sebagai sebuah kombinasi pengajaran langsung atau bertatap muka (*face-to-face*), belajar mandiri, dan belajar via *online*.
- c. Pembelajaran yang didukung oleh kombinasi efektif dari cara penyampaian, cara pengajar dan gaya pembelajaran.
- d. Pengajar dan orang tua peserta didik memiliki peran yang sama penting, pengajar sebagai fasilitator, dan orang tua sebagai pendukung

Konsep pembelajaran berbasis web

Pembelajaran berbasis web merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media situs (website) yang bisa diakses melalui jaringan internet. Pembelajaran berbasis web atau yang dikenal

juga dengan "web based learning" merupakan salah satu jenis penerapan dari pembelajaran elektronik (e-learning).

Himpunan Masyarakat Amerika untuk Kegiatan Pelatihan dan Pengembangan (The American Society for training and Development/ ASTD) (2009), mengemukakan definisi e-learning sebagai berikut : e-learning merupakan proses dan kegiatan penerapan pembelajaran berbasis web (web-based learning), pembelajaran berbasis komputer (computer based learning), kelas virtual (virtual classrooms), dan atau kelas digital (digital classrooms). Materi-materi dalam kegiatan pembelajaran elektronik tersebut kebanyakan dihantarkan melalui media internet, intranet, tape video atau audio, penyiaran melalui satelit, televisi interaktif serta CD-Rom. Definisi ini juga menyatakan bahwa definisi dari e-learning itu bisa bervariasi tergantung dari penyelenggara kegiatan e-learning tersebut dan bagaimana cara penggunaannya, termasuk juga apa tujuan penggunaannya. Definisi ini juga menyiratkan simpulan yang menyatakan bahwa e-learning pada dasarnya adalah pengaplikasian kegiatan komunikasi pendidikan dan pelatihan secara elektronik.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis web adalah sebuah pengalaman belajar dengan memanfaatkan jaringan internet untuk berkomunikasi dan menyampaikan informasi pembelajarannya. Web dapat menciptakan sebuah lingkungan belajar maya (Virtual Learning Environment). Lingkungan belajar yang disediakan oleh web dilengkapi dengan beberapa fasilitas yang

dapat kita kombinasikan penggunaannya untuk mendukung proses pembelajaran, antara lain forum diskusi, chat, penilaian online, dan sistem administrasi. Lingkungan belajar maya yang disediakan oleh web berfungsi sebagaimana lingkungan belajar kontekstual yang dapat menyampaikan informasi kepada pembelajar. Salah satu nilai penting dari penggunaan web sebagai media web dilengkapi dengan hyperlink yang memungkinkan untuk mengakses informasi secara acak (non linear) yang berdampak pada kecepatan kita untuk memperoleh informasi yang ada di dalam web.

Kelebihan pembelajaran berbasis web :

1. Mempermudah seseorang untuk belajar, dimanapun, kapanpun dan untuk mencari apapun
2. Dengan menggunakan pembelajaran web, maka pembelajaran lebih bersifat individual. Seseorang bisa belajar apapun sesuai dengan keinginannya.
3. Materi pembelajaran yang disediakan lebih luas dengan sumber-sumber yang terpercaya
4. Isi materi yang diinginkan bisa di update ataupun di download sesuai dengan kebutuhan
5. Akses untuk pembelajaran berbasis web lebih mudah digunakan, bisa melalui wifi, modem, ataupun paket data.
6. Bisa memajukan pola pikir seseorang dan menambah keinginannya untuk belajar.

Kekurangan pembelajaran berbasis web:

- 1) Keberhasilan pembelajaran berbasis web tergantung kepada individu tersebut, sejauh

mana individu tersebut bisa memahami informasi yang diterimanya.

- 2) Pembelajaran bisa bersifat membosankan apabila informasi yang dibutuhkan tidak juga ditemukan
- 3) Banyak godaan dalam pembelajaran berbasis web ini
- 4) Bagi individu pemula, pembelajaran berbasis web ini perlu bimbingan agar tidak keliru dalam mencari informasi.
- 5) Terkadang juga sering menyimpang kepada hal-hal yang merugikan
- 6) Akses untuk pembelajaran berbasis web ini terkadang sulit digunakan, pengaruh jaringan dan lain sebagainya.
- 7) Untuk daerah yang terisolir atau belum ada teknologi pembelajaran berbasis web ini sulit untuk digunakan.
- 8)

Prinsip-prinsip pembelajaran berbasis web:

Menurut Rusman (2011) prinsip pembelajaran berbasis web adalah:

1) Interaksi

Interaksi berarti kapasitas komunikasi dengan orang lain yang tertarik pada topik yang sama atau menggunakan pembelajaran berbasis web yang sama. Dalam lingkungan belajar, interaksi berarti kapasitas berbicara baik antarpeserta, maupun antara peserta dengan instruktur. Interaksi membedakan antara pembelajaran berbasis web dengan pembelajaran berbasis komputer (Computer-Based Instruction). Hal ini berarti bahwa mereka yang terlibat dalam pembelajaran berbasis web tidak berkomunikasi dengan mesin, melainkan dengan orang lain (baik peserta maupun

tutor) yang kemungkinan tidak berada pada lokasi bahkan waktu yang sama. Interaksi tidak hanya menyediakan hubungan antar manusia, tetapi juga menyediakan keterhubungan isi, di mana setiap orang dapat saling membantu antara satu dengan yang lainnya untuk memahami isi materi dengan berkomunikasi. Hal tersebut menciptakan lapisan belajar terdalam yang tidak bisa diciptakan oleh pengembangan media.

2) Ketergunaan

Ketergunaan yang dimaksud di sini adalah bagaimana siswa mudah menggunakan web. Terdapat dua elemen penting dalam prinsip ketergunaan ini, yaitu konsistensi dan kesederhanaan. Intinya adalah bagaimana pengembang pembelajaran berbasis web ini menciptakan lingkungan belajar yang konsisten dan sederhana, sehingga siswa tidak mengalami kesulitan baik dalam proses pembelajaran maupun navigasi konten (materi dan aktivitas belajar lain).

3) Relevansi

Relevansi diperoleh melalui ketepatan dan kemudahan. Setiap informasi dalam web hendaknya dibuat sangat spesifik untuk meningkatkan pemahaman pembelajar dan menghindari bias. Menempatkan konten yang relevan dalam konteks yang tepat pada waktu yang tepat adalah bentuk seni tersendiri, dan sedikit pengembangan e-learning yang berhasil melakukan kombinasi ini. Hal ini melibatkan aspek keefektifan desain konten serta

kedinamisan pencarian dan penempatan konten (materi).

Metode blended learning dalam pembelajaran berbasis web

Blended Learning adalah metode belajar yang menggabungkan dua atau lebih metodependekatan dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan dari proses pembelajaran tersebut. Salah satunya contohnya adalah kombinasi penggunaan pembelajaran berbasis web dan penggunaan metode tatap muka yang dilakukan secara bersamaan didalam pembelajaran. Istilah blended Learning juga dikenal dengan sebutan Hybrid learning dan mixed learning.

Metode blended learning memberikan kesempatan bagi peserta pembelajaran online, salah satunya, untuk bertatap muka. Metode blended yang demikian banyak diterapkan utamanya ketika kompetensi yang hendak dicapai adalah keterampilan (psikomotorik) teretntu. Walaupun online learning memberikan kemudahan bagi para pelajar sebagai manusia, tetap memiliki keinginan untuk berada dalam suatu komunitas (dalam hal ini komunitas belajar) yang sesungguhnya, dan hal ini dipandang penting dalam pembelajaran.

Prosedur blended learning dalam pembelajaran.

Model *blended learninng* merupakan kombinasi dari beberapa pendekatan pembelajaran yaitu pembelajaran *kontekstual* berupa tatap muka dan *e-learning* yang berbasis internet. Proses pembelajarannya

berupa keterpisahan, belajar mandiri, dan layanan belajar atau tutorial.

Gagne dalam Rusman (2013: 259) mengemukakan belajar yang efektif itu mempunyai beberap kriteri yaitu melibatkan pembelajar dalam proses belajar, mendorong munculnya keterampilan untuk belajar mandiri, meningkatkan pengetahuan dan keterampilan pembelajar, dan memberi motivasi untuk belajar lebih lanjut.

Model pembelajaran *blende learning*, bisa menggunakan tutorial. Tutorial adalah suatu proses pemberian bantuan dari seseorang kepada orang lain, baik secara perorangan maupun secara kelompok. Dalam konsep ini, tutorial merupakan layanan belajar yang memungkinkan terjadinya proses pembelajaran dengan karakteristik yang berbeda seperti pendidik yang berfungsi sebagai seorang fasilitator.

Langkah – langkah Blended Learning dalam pembelajaran Berbasis Web (Syukur , 2012)

Blended learning memiliki enam tahapan dalam merancang dan menyelenggarakan *blended learning* agar hasilnya optimal. Keenam tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Menetapkan macam dan materi bahan ajar, kemudian mengubah atau menyiapkan bahan ajar tersebut menjadi bahan ajar yang memenuhi syarat. Karena media pembelajarannya adalah *blended learning* ,

bahan ajarnya sebaiknya dibedakan atau dirancang untuk tiga macam bahan ajar, yaitu: (a) Bahan ajar yang dapat dipelajari sendiri oleh peserta didik; (b) Bahan ajar yang dapat dipelajari dengan cara interaksi tatap muka; (c) Bahan ajar yang dapat dipelajari dengan cara berinteraksi melalui pembelajaran *online* atau berbasis web.

2. Menetapkan rancangan *blended learning*

yang digunakan. Kegiatan dalam tahap ini ini merupakan tahapan yang paling sulit. Disini diperlukan ahli *e-learning* untuk membantunya. Dalam tahapan ini intinya adalah bagaimana membuat rancangan pembelajaran yang berisikan komponen pembelajaran berbasis komputer, *online* dan tatap muka. Karena itu dalam membuat rancangan ini, perlu diperhatikan hal-hal yang berkaitan dengan: (a) Bagaimana bahan ajar tersebut disajikan; Bahan ajar mana yang bersifat wajib dipelajari dan mana yang sifatnya anjuran guna memperkaya pengetahuan peserta didik.

a. Bagaimana peserta didik bisa mengakses dua komponen pembelajaran.

b. Faktor pendukung apa yang diperlukan. Misalnya perangkat lunak (*software*)

apa yang digunakan, apakah kerja kelompok diperlukan, apakah pusat sumber belajar diperlukan di daerah-daerah tertentu.

3. Tetapkan format pembelajaran *online*-apakah bahan ajar tersedia dalam format HTML (sehingga mudah di-cut atau di-paste) atau dalam format PDF (tidak bisa di-cut, atau di-paste). Yang perlu juga diberitahukan kepada peserta didik dan pengajar adalah apa *hosting* yang dipakai, apakah pembelajaran *online* itu menggunakan jaringan internet dan apa jaringan itu, apakah yahoo, geoogle, MSN atau lainnya.

Lakukan uji coba terhadap rancangan yang dibuat, maksudnya, apakah rancangan pembelajaran tersebut bisa dilaksanakan dengan mudah atau sebaliknya. Cara yang lazim dipakai untuk menguji coba rancangan ini adalah '*pilot test*'. Dengan cara ini penyelenggara *blended learning* bisa meminta masukan atau saran dari pengguna atau peserta pilot tes.

5. Menyelenggarakan *blended learning* dengan baik sambil menugaskan instruktur khusus (pengajar) yang tugas

utamanya menjawab pertanyaan peserta didik. Pertanyaan yang mungkin muncul yakni, bagaimana melakukan pendaftaran sebagai peserta, bagaimana peserta didik atau instruktur yang lain melakukan akses terhadap bahan ajar, dan lain-lain.

a) Menyiapkan kriteria untuk melakukan evaluasi pelaksanaan *blended learning*. Beberapa cara membuat evaluasi ini, yaitu sebagai berikut : (1) Mudah dikendalikan (*easy to navigate*). Seberapa mudah peserta didik mengakses semua informasi yang disediakan dalam paket pembelajaran yang disiapkan komputer; (2) Pemakaian konten/isi (*content/substance*). Bagaimana kualitas isi pembelajaran yang dipakai, bagaimana petunjuk untuk mempelajari isi bahan ajar, bagaimana bahan ajar itu disiapkan, apakah bahan ajar itu disiapkan, apakah bahan ajar yang ada sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan sebagainya.; (3) Rancangan/format/penampilan (*layout/fomat/appearance*). Apakah paket pembelajaran (bahan ajar,

petunjuk belajar atau infomasi lainnya) disajikan secara profesional.

- b) Ketertarikan (*interest*). Sebesar apakah paket pembelajaran (bahan ajar, petunjuk belajar, atau infomasi lainnya) yang disajikan mampu menimbulkan daya tarik peserta didik untuk belajar.
- c) Aplikabilitas (*applicability*) Seberapa jauh paket pembelajaran dipraktekkan secara mudah.
- d) Mudah/bermanfaat (*cost-effectiveness/value*)

Materi Perubahan Sosial dan Budaya

Menurut Kingsley Davis dalam Soerjono Soekanto (2014) mengatakan bahwa Perubahan Sosial merupakan bagian dari perubahan kebudayaan. Perubahan Kebudayaan mencakup hal-hal seperti kesenian, Ilmu Pengetahuan, teknologi dan filsafat. Menurutnya Perubahan Sosial sebagai perubahan pada sistem sosial, structural, dan fungsi masyarakat. Perubahan Sosial misalnya perubahan perilaku remaja, perubahan nilai dan norma dalam masyarakat, perubahan pada peran perempuan dan laki-laki serta masih banyak perubahan lainnya. Budaya dapat di artikan sebagai hasil cipta rasa karsa manusia. Hal – hal yang termasuk perubahan budaya di antaranya adalah perubahan pada alat transportasi, alat komunikasi, serta perubahan pada bidang budaya lainnya. Berdasarkan

contoh di atas, terlihat bahwa perubahan sosial dan perubahan budaya saling berkaitan. Perubahan budaya dapat menyebabkan perubahan sosial dalam masyarakat atau bisa jadi dalam masyarakat terdapat perubahan sosial dalam masyarakat yang dapat menyebabkan terjadinya perubahan budaya. Namun yang harus di ingat bahwa tidak semua perubahan budaya dapat menyebabkan perubahan sosial atau sebaliknya. Dengan demikian, perubahan sosial budaya merupakan penggunaan istilah yang dapat di di gunakan untuk mencakup kedua jenis perubahan yang terjadi.

Pendekatan merupakan prespektif mengenai berbagai strategi maupun metode pembelajaran untuk mengaplikasikan model – model pembelajaran. Pendekatan yang cocok untuk berbasis konstruktivisme adalah kontekstual.

Pembelajaran kontekstual atau Contextual Teaching and Learning (CTL) merupakan konsep yang membantu guru mengaitkan antara materi yang di ajarkan dengan situasi dunia nyata dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang di milikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat.

Pendekatan Kontekstual

Pembelajaran Kontekstual	Prinsip Konstektual
<ol style="list-style-type: none"> 1. Dikenal Experiential Learning ,real word education,active learning dan Learned centered instruction 2. Saling ketergantungan 3. Memusat pada bagaimana peserta didik mengerti makna dari apa yang mereka pelajari, apa manfaatnya,bagaimana mencapainya dan bagaimana mereka mendemonstrasikan apa yang telah mereka pelajari 4. Autentik (real world learning, bukan artifisial) maksudnya sebagai pembelajaran yang mengutamakan pengalaman nyata, pengetahuan bermakna, dalam kehidupa, dekat dengan kehidupan nyata. 5. Berpusat pada keaktifan peserta didik, 6. Mengembangkan level koqnitip tingkat tinggi (melatih peserta didik berfikir kritis dan kreatif dalam mengumpulkan data,memahami situasi isu,dan memecahkan masalah 7. Memusatkan pada proses dan hasil 8. Pengetahuan di pandang pendistribusian dan penyebaran individu,orang lain, dan berbagai benda seperti alat fisik,serta alat-alat simbolis ,bukan semata – mata kekayaan individu. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saling ketergantungan merumuskan bahwa kehidupan ini merupakan suatu sistem 2. Diferensiasi merujuk pada entitas-entitas yang beraneka ragam dari realitas kehidupan sekitar peserta didik. 3. Mendorong penting nya peserta didik mengeluarkan seluruh potensi yang di miliki nya

Motivasi Belajar

Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan perilaku. Motivasi belajar adalah proses yang memberi semangat belajar, arah, dan kegigihan perilaku, artinya perilaku yang termotivasi adalah perilaku yang penuh energy, terarah dan bertahan lama.

Indicator motivasi belajar menurut Hamzah B. uno dapat di klasifikasikan sebagai berikut :

1. Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil
2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
3. Adanya harapan dan cita – cita masa depan
4. Adanya penghargaan dalam belajar
5. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
6. Adanya keinginan lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan baik

Motivasi belajar berkaitan erat dengan tujuan belajar , berkaitan dengan hal tersebut motivasi mempunyai fungsi :

1. Mendorong peserta didik untuk berbuat. Motivasi sebagai pendorong atau motor dari setiap kegiatan belajar
2. Menentukan arah kegiatan pembelajaran yakni ke arah tujuan belajar yang hendak di capai. Motivasi belajar memberikan arah dan kegiatan yang harus di kerjakan sesuai dengan rumusan tujuan pembelajaran
3. Menyeleksi kegiatan pembelajaran, yakni menentukan kegiatan – kegiatan apa yang harus di kerjakan yang sesuai guna mencapai

tujuan pembelajaran dengan menyeleksi kegiatan – kegiatan yang tidak menunjang bagi pencapaian tujuan tersebut.(agus suprijono,182-183)

Hasil belajar

Hasil belajar adalah pola – pola perbuatan, nilai – nilai, pengertian – pengertian, sikap – sikap, apresiasi dan ketrampilan

Menurut pemikiran Gagne, hasil belajar berupa :

1. Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespons secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi symbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan
2. Ketrampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Ketrampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengkategorisasi, kemampuan analisis sintesis fakta konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Ketrampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas koqnitif bersifat khas
3. Strategi koqnitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktifitas koqnitifnya sendiri. kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah
4. Ketrampilan motoric yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam

urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisasi gerak jasmani

5. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai – nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Menurut Bloom, hasil belajar mencakup kemampuan koqnitif, afektif, dan psikomotorik. Domain koqnitif adalah knowledge (pengetahuan, ingatan), comprehension (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), application (menerapkan), analysis (menganalisis, menentukan hubungan), synthesis (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk, bangunan baru) dan evaluation (menilai), responding (memberikan respon), valuing (nilai), organization (organisasi), characterization (karakterisasi). Domain psikomotor meliputi initiatory, pre-routine dan routinized. Psikomotor juga mencakup ketrampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.

Menurut Lindgren merupakan hasil pembelajaran meliputi kecakapan, informasi, pengertian dan sikap. Yang harus di ingat, hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya hasil pembelajaran yang dikategorisasi oleh para pakar pendidikan serbagaimana tersebut di atas tidak di lihat

secara fragmentaris atau terpisah, melainkan komprehensif. (Agus suprijono, 5-6)

Metodologi Penelitian

Pendekatan Penelitian .

Pendekatan kualitatif digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan daya deskriptif dari informasi tentang implementasi atau penerapan pembelajaran berbasis web. Penelitian yang dilakukan tentang penerapan model Blended Learning dalam pembelajaran berbasis web terhadap motivasi dan hasil belajar IPS.

Pendekatan kualitatif Sedangkan menurut Bogdan dan Taylor (1975) dalam buku Moleong (2004:3) mengemukakan metode kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati Dengan metodologi inovasi pembelajaran Blended Learning Berbasis web.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pada tahap pra-siklus motivasi dan hasil belajar ips , hanya 10 siswa yang aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran penerapan model Blended learning dalam pembelajaran berbasis web pada pendekatan kontekstual terhadap motivasi dan hasil belajar ips diterapkan. Pada siklus pertemuan 1 siswa dan guru dalam tahap pengenalan model. Siswa masih banyak yang belum memahami model tersebut, masih banyak siswa yang belum bisa melakukan akses internet / browsing sesuai materi yang di pelajari .

Terlihat dari hasil observasi masih berusaha untuk melakukan browsing sesuai langkah-langkah yang sudah di jelaskan . Keterlaksanaan pembelajaran pada pertemuan ini cukup, guru melakukan pengenalan dengan model ini terlihat dari rata-rata 70. Pada pertemuan 1 mengalami peningkatan lebih dari setengah jumlah siswa aktif dalam pembelajaran, rata-rata mencapai 66,6 dan aktivitas siswa rata-rata mencapai 72,7 Keterlaksanaan pembelajaran mengalami peningkatan guru mampu menerapkan model pembelajaran dengan baik yaitu 75. Rata-rata aktivitas siswa pada siklus I mencapai 68, dan keterlaksanaan pembelajaran mencapai 72,5 . Pada siklus I rata-rata motivasi dan hasil belajar mencapai 59,3%. Penelitian ini dilanjutkan karena kriteria keberhasilan tindakan belum tercapai. Pada siklus II meningkat motivasi dan hasil belajar .Kelas semakin semangat belajar, karena semua siswa sudah bisa browsing internet sesuai dengan materi yang di pelajari. sehingga semua tugas dapat di selesaikan dengan penuh tanggung jawab dan tepat waktu. Ketika guru memberikan pertanyaan siswa dengan tanggap dan cepat mengerjakan. . Terlihat dari hasil rata-rata motivasi dan hasil belajar pada pertemuan 1 adalah 72 dan pertemuan 2 adalah 86,2. Aktivitas belajar siswa meningkat siswa lebih antusias dan tanggung jawab, siswa lebih senang mengikuti pembelajaran terlihat dari rata-rata meningkat yaitu 81 dan 90,9. Rata-rata aktivitas siswa siklus II adalah 86,3. Keterlaksanaan pembelajaran dikategorikan tinggi, guru mampu menerapkan model pembelajaran cukup sempurna. Guru bisa membangun motivasi dan hasil belajar t siswa dan mengelola kelas dengan baik. Terbuti dari persentase keterlaksanaan

pembelajaran meningkat menjadi 85 dan 90 . Rata-rata keterlaksanaan pembelajaran siklus II adalah 87 Pada siklus II ini penelitian dihentikan kriteria keberhasilan penelitian telah tercapai yaitu peningkatan motivasi dan hasil belajar dengan blended learning berbasis web siswa mencapai rata-rata 75 dari seluruh siswa dengan skor ketuntasan 67-100. Rata-rata mencapai 79. Dalam hal ini sekaligus menjawab hipotesis penelitian yaitu penerapan model Blended Learning dalam pembelajaran berbasis web pada pendekatan kontekstual terhadap motivasi dan hasil belajar ips (pada siswa kelas IX SMPN 2 Campurdarat, Kab. Tulungagung)

Pembahasan

Dalam pembahasan ini berdasarkan hasil pengujian hipotesis yaitu penerapan Blended learning pada pembelajaran Berbasis web dalam pendekatan kontekstual terhadap motivasi dan hasil belajar ips (pada siswa SMPN 2 Campurdarat, Kab. Tulungagung) . analisis penelitian menggunakan penelitian kualitatif deskriptip .

Pendekatan kualitatif Sedangkan menurut Bogdan dan Taylor (1975) dalam buku Moleong (2004:3) mengemukakan metode kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.

Kesimpulan

- a. Blended Learning menjadi solusi yang paling tepat untuk proses pembelajaran yang sesuai, tidak hanya dengan kebutuhan pembelajaran akan tetapi gaya pembelajar. Selain Blended Learning ada istilah lain yang sering

- digunakan di antaranya adalah Blended Learning dan Hybrid Learning. Istilah tersebut mengandung arti yang sama yaitu perpaduan, percampuran atau kombinasi dalam pembelajaran. Intinya penggabungan atau percampuran dua pendekatan pembelajaran yang digunakan sehingga tercipta pola pembelajaran baru dan tidak akan menimbulkan rasa bosan pada peserta didik.
- b. Pembelajaran berbasis web adalah sebuah pengalaman belajar dengan memanfaatkan jaringan internet untuk berkomunikasi dan menyampaikan informasi pembelajaran. Web dapat menciptakan sebuah lingkungan belajar maya (Virtual Learning Environment). Lingkungan belajar yang disediakan oleh web dilengkapi dengan beberapa fasilitas yang dapat kita kombinasikan penggunaannya untuk mendukung proses pembelajaran, antara lain forum diskusi, chat, penilaian online, dan sistem administrasi. Lingkungan belajar maya yang disediakan oleh web berfungsi sebagaimana lingkungan belajar kontekstual yang dapat menyampaikan informasi kepada pembelajar. Salah satu nilai penting dari penggunaan web sebagai media web dilengkapi dengan hyperlink yang memungkinkan untuk mengakses informasi secara acak (non linear) yang berdampak pada kecepatan kita untuk memperoleh informasi yang ada di dalam web.
- c. Blended Learning adalah metode belajar yang menggabungkan dua atau lebih metode pendekatan dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan dari proses pembelajaran tersebut. Salah satunya contohnya adalah kombinasi penggunaan pembelajaran berbasis web dan penggunaan metode tatap muka yang dilakukan secara bersamaan didalam pembelajaran. Istilah blended Learning juga dikenal dengan sebutan Hybrid learning dan mixed learning.
- d. Model *blended learning* merupakan kombinasi dari beberapa pendekatan pembelajaran yaitu pembelajaran *kontekstual* berupa tatap muka dan *e-learning* yang berbasis internet. Proses pembelajarannya berupa keterpisahan, belajar mandiri, dan layanan belajar atau tutorial
- e. Langkah – langkah Blended Learning dalam pembelajaran Berbasis Web
- Blended learning* memiliki enam tahapan dalam merancang dan menyelenggarakan *blended learning* agar hasilnya optimal:
1. Menetapkan macam dan materi bahan ajar, kemudian mengubah atau menyiapkan bahan ajar tersebut menjadi bahan ajar yang memenuhi syarat. Karena media pembelajarannya adalah *blended learning*
 2. Menetapkan rancangan *blended learning* yang digunakan. Kegiatan dalam tahap ini merupakan tahapan yang paling sulit. Disini diperlukan ahli *e-learning* untuk membantunya. Dalam tahapan ini intinya adalah bagaimana membuat rancangan pembelajaran yang berisikan komponen pembelajaran berbasis komputer, *online* dan tatap muka.
 3. Tetapkan format pembelajar *online*-apakah bahan ajar tersedia dalam format HTML (sehingga mudah di-cut atau di-

- paste*) atau dalam format PDF (tidak bisa di-cut, atau di- *paste*). Yang perlu juga diberitahukan kepada peserta didik dan pengajar adalah apa *hosting* yang dipakai, apakah pembelajaran *online* itu menggunakan jaringan internet dan apa jaringan itu, apakah yahoo, geoogle, MSN atau lainnya.
4. Lakukan uji coba terhadap rancangan yang dibuat, maksudnya, apakah rancangan pembelajaran tersebut bisa dilaksanakan dengan mudah atau sebaliknya. Cara yang lazim dipakai untuk menguji coba rancangan ini adalah ‘ *pilot test*’. Dengan cara ini penyelenggara *blended learning* bisa meminta masukan atau saran dari pengguna atau peserta pilot tes.
 5. Menyelenggarakan *blended learning* dengan baik sambil menugaskan instruktur khusus (pengajar) yang tugas utamanya menjawab pertanyaan peserta didik. Pertanyaan yang mungkin muncul yakni, bagaimana melakukan pendaftaran sebagai peserta, bagaimana peserta didik atau instruktur yang lain melakukan akses terhadap bahan ajar, dan lain-
 6. Menyiapkan kriteria untuk melakukan evaluasi pelaksanaan *blended learning*.
 - f. Perubahan Sosial merupakan bagian dari perubahan kebudayaan. Perubahan Kebudayaan mencakup hal-hal seperti kesenian, Ilmu Pengetahuan, teknologi dan filsafat. Menurutnya Perubahan Sosial sebagai perubahan pada sistem sosial, structural, dan fungsi masyarakat. Perubahan Sosial misalnya perubahan perilaku remaja, perubahan nilai dan norma dalam masyarakat, perubahan pada peran perempuan dan laki-laki serta masih banyak perubahan lainnya. Budaya dapat di artikan sebagai hasil cipta rasa karsa manusia
 - g. motivasi belajar belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan perilaku. Motivasi belajar adalah proses yang memberi semangat belajar, arah,dan kegigihan perilaku, artinya perilaku yang termotivasi adalah perilaku yang penuh energy, terarah dan bertahan lama. hasil belajar mencakup kemampuan koqnitif,afektif, dan psikomotorik. Domain koqnitif adalah knowledge (pengetahuan,ingatan), comprehension (pemahaman,menjelaskan,meringkas,contoh), application (menerapkan), analysis (menguraikan, menentukan hubungan), synthesis (mengorganisasikan, merencanakan,membentuk,bangunan baru) dan evaluation (menilai),responding (memberikan respon),valving (nilai),organization (organisasi), characterization (karakterisasi). Domain psikomotor meliputi initiatory, pre-routine dan rountinized. Psikomotor juga mencakup ketrampilan

produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual

- h. Pendekatan kualitatif digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan daya deskriptif dari informasi tentang implementasi atau penerapan pembelajaran berbasis web. Penelitian yang dilakukan tentang penerapan model Blended Learning dalam pembelajaran berbasis web terhadap motivasi dan hasil belajar ips.
- i. analisis penelitian menggunakan penelitian kualitatif deskriptif . Pendekatan kualitatif Sedangkan menurut Bogdan dan Taylor (1975) dalam buku Moleong (2004:3) mengemukakan metode kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.

Saran

Tulisan ini kami akui masih banyak banyak kekurangan karena pengalaman yang kami miliki sangat kurang. Oleh karena itu harapkan kepada para pembaca untuk memberikan masukan-masukan yang bersifat membangun untuk kesempurnaan makalah ini

Daftar Rujukan

- Agus suprijono, 2015, Cooperative Learning (Teori & Aplikasi PAIKEM) Yogyakarta : PT. Pustaka Pelajar.
- Emzir. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan, Kuantitatif dan Kualitatif*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Emzir. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan, Kuantitatif dan Kualitatif*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.