



**PENGEMBANGAN MODEL *BLENDED LEARNING*
PADA PEMBELAJARAN SEJARAH SMA
MENGUNAKAN *ASSURE***

TESIS

Oleh

RIYATI

NIM. 140220303012

**JURUSAN MAGISTER PENDIDIKAN IPS
PROGRAM PASCASARJANA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER**

2016

BAB 1. PENDAHULUAN

Bab I ini menyajikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, spesifikasi produk pengembangan, pentingnya pengembangan, asumsi dan keterbatasan pengembangan, batasan istilah dan sistematika penulisan.

1.1 Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan. Secara keseluruhan melibatkan komponen-komponen antara lain peserta didik, pendidik, sarana dan prasarana belajar. Pembelajaran memfasilitasi interaksi antara pendidik dan peserta didik. Pendidik memberikan stimulus dan peserta didik memberikan respon untuk melakukan serangkaian aktivitas guna mencapai tujuan pembelajaran. Seorang pendidik juga harus menguasai berbagai model pembelajaran, sehingga tidak hanya berpaku pada satu model pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan pendidik harus membangun suasana interaksi pengajaran yang edukatif, menempatkan peserta didik pada keterlibatan aktif belajar, sehingga dapat terjadi suatu pembelajaran yang kondusif. Pendidik diharapkan mampu memilih model pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran, terutama pada pembelajaran sejarah. Pemilihan model pembelajaran yang kurang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran akan berimplikasi pada suasana belajar yang kurang kondusif yang ditandai dengan kurang antusiasnya peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga berdampak pada keefektifan pembelajaran peserta didik yang menurun (http://erlina_wijanarti.jurnalpendidikansejarah.wordpress.com).

Pada umumnya dalam kegiatan pembelajaran sejarah, pendidik masih menempatkan diri sebagai pusat kegiatan belajar, sementara peserta didik sebagai sasaran dan pelengkap dalam kegiatan pembelajaran tersebut. Hal ini dapat membuat para peserta didik menjadi kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Menurut White (1997:90), pembelajaran sejarah membuat siswa pasif dan

membosankan. Karena pelajaran sejarah merupakan pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk menghafal serta materi yang terlalu luas, sehingga membuat peserta didik merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran sejarah tersebut. Berdasarkan pada kenyataan itu, pandangan peserta didik tentang materi sejarah dan pembelajarannya menempati posisi yang kurang berarti dalam kegiatan pembelajaran mereka di sekolah.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SMA Negeri 4 Jember, dapat diketahui bahwa, strategi, metode, maupun teknik pembelajaran yang diterapkan lebih banyak bertumpu pada *teacher centered learning*, yang monoton dan meminimalkan partisipasi peserta didik, sehingga pendidik menjadi satu-satunya sumber informasi peserta didik. Selain itu, pembelajaran sejarah yang terdiri dari banyak teori serta hafalan, membuat peserta didik lebih dominan pasif. Hal ini diperparah dengan metode-metode atau cara-cara yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran masih bersifat konvensional. Pendidik lebih banyak menerapkan metode ceramah pada saat pembelajaran berlangsung dan pendidik menjadi sumber informasi utama bagi peserta didik dalam memperoleh informasi.

Penerapan model pembelajaran konvensional dalam proses pembelajaran dapat ditunjukkan oleh pendidik sering membiarkan adanya peserta didik yang mendominasi kelompok atau menggantungkan diri pada kelompok, kelompok belajar biasanya homogen, pemimpin kelompok sering ditentukan oleh pendidik atau kelompok dibiarkan untuk memilih pemimpinnya dengan cara masing-masing, keterampilan sosial sering tidak secara langsung diajarkan, pemantauan melalui observasi dan intervensi sering tidak dilakukan oleh pendidik pada saat belajar kelompok berlangsung, dan biasanya penekanan sering hanya pada penyelesaian tugas.

Adanya hal tersebut menjadikan pembelajaran sejarah di samping membosankan, juga hanya menjadi wahana pengembangan keterampilan berfikir tingkat rendah dan tidak memberi peluang kemampuan memecahkan masalah. Penyebab utama adanya kondisi tersebut adalah pendidik yang kurang dapat memilih maupun menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi peserta didik, sehingga pembelajaran kurang layak, praktis, dan efektif. Oleh

karena itulah para pendidik, khususnya pada pembelajaran sejarah dituntut untuk memiliki motivasi, keinginan, antusiasme dan kreativitas mengembangkan dan meningkatkan kompetensi mengajar melalui pengayaan dan penguasaan berbagai model dan strategi pembelajaran sejarah. Walaupun dalam pelaksanaannya terkadang pendidik menggunakan beberapa model pembelajaran yang berbeda, akan tetapi model pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik tersebut belum dapat berjalan secara maksimal.

Upaya mengatasi hal tersebut dilakukan beberapa perubahan dalam model pembelajaran yang diterapkan. Pelaksanaan proses pembelajaran sejarah di SMA Negeri 4 Jember mempergunakan model pembelajaran yang modern yaitu tidak hanya menggunakan metode ceramah saja, tetapi dikombinasikan dengan berbagai metode yang menggunakan media elektronik. Melalui internet, peserta didik dituntut untuk dapat menyelesaikan segala tugas yang diberikan oleh pendidik, seperti mengirim hasil tugas dan mencari tambahan materi melalui internet. Hal ini dimaksudkan agar peserta didik tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

Beberapa jenis pembelajaran yang pernah diterapkan oleh pendidik yaitu model pembelajaran Curah Pendapat (*Brainstorming*), model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD), model pembelajaran *Project Based Learning* (PBL), dan model pembelajaran *Blended Learning*. Akan tetapi dari beberapa model pembelajaran yang pernah diterapkan tersebut, yang cukup berhasil untuk dipergunakan pada pembelajaran sejarah yaitu model pembelajaran *blended learning*. Pembelajaran *Blended Learning* dapat meningkatkan interaksi pembelajaran antara peserta didik dengan pendidik. Hal ini dikarenakan interaksi yang dapat dilakukan oleh pendidik dengan peserta didik tidak hanya dilakukan melalui *face to face* saja, akan tetapi dapat dilakukan dengan menggunakan *online*. Seperti pada saat menerima maupun mengumpulkan tugas yang diberikan oleh pendidik, peserta didik dapat melakukannya melalui *online*.

Beberapa faktor yang menyebabkan belajar *Blended Learning* dapat memberikan hasil yang maksimal karena belajar *blended* dapat memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran dari mana saja dan kapan saja, menjangkau

peserta didik dalam cakupan yang luas, mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran, serta peserta didik tidak hanya mengandalkan materi yang diberikan oleh pendidik, tetapi dapat mencari tambahan materi dengan berbagai cara, seperti perpustakaan, menanyakan kepada teman kelas atau teman saat *online*, membuka *website*, maupun mencari materi belajar melalui blog, atau dapat juga dengan media media lain berupa *software* pembelajaran dan juga tutorial pembelajaran (Musfadilah, 2014). Peserta didik dituntut untuk aktif dan mandiri dalam hal mengerjakan segala tugas yang diberikan oleh pendidik.

Penerapan model pembelajaran *Blended Learning* dapat menggunakan prinsip 50/50, 75/25 atau 25/75 (perbandingan pembelajaran *online* dengan pembelajaran tradisional) bergantung pada analisis kompetensi yang ingin dihasilkan, tujuan mata pelajaran, karakteristik pebelajar, interaksi tatap muka, strategi penyampaian pembelajaran *online* atau kombinasi, karakteristik, lokasi pebelajar, karakteristik dan kemampuan pengajar, dan sumber daya yang tersedia (Musfadilah, 2014). Perbandingan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan 75/25, dimana untuk 75 adalah menggunakan pembelajaran online sedangkan untuk 25 adalah menggunakan pembelajaran tradisional. Upaya pengaplikasian pada proses pembelajaran yang telah dilakukan, pendidik lebih banyak menerapkan pembelajaran *online* daripada pembelajaran tradisional (*face to face*). Hal ini dimaksudkan agar peserta didik memiliki keterampilan dalam mengerjakan tugas maupun menyelesaikan segala permasalahan yang diberikan oleh pendidik melalui media *online*, dan tidak selalu beranggapan bahwa pendidik merupakan sumber utama dalam pemberian informasi.

Adanya beberapa permasalahan tersebut, diperlukan pengkajian dan latihan penguasaan model-model pembelajaran bagi para pendidik. Model-model pembelajaran yang dikembangkan adalah suatu pembelajaran yang dapat membuat kondisi kelas menjadi kondusif, serta dapat meningkatkan keefektifan dalam pembelajaran, khususnya pada pembelajaran sejarah. Oleh karena itu, model pembelajaran yang dikembangkan lebih diarahkan sesuai dengan kondisi peserta didik, sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan kondusif. Adanya kondisi tersebut dapat mendorong tumbuhnya kemampuan yang bersifat

inovatif dari para peserta didik. Akan tetapi, walaupun model pembelajaran yang diterapkan tersebut sudah menggunakan model pembelajaran yang modern yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Blended Learning*, akan tetapi pembelajaran masih belum dapat dikatakan praktis dan efektif, walaupun pembelajaran tersebut sudah layak diterapkan.

Alternatif pemecahan masalah tersebut adalah dengan mengembangkan model pembelajaran *Blended Learning* dengan menggunakan *ASSURE*. *Blended learning* dengan menggunakan langkah *ASSURE* menawarkan fleksibilitas dalam hal waktu, tempat, dan variasi metode pembelajaran lebih banyak. Pendidik lebih tertarik untuk menerapkan model pembelajaran *Blended Learning* dengan menggunakan langkah *ASSURE* dikarenakan model pembelajaran tersebut merupakan model pembelajaran yang paling tepat dan sesuai dengan kondisi kelas dan peserta didik, serta penerapannya pada pembelajaran sejarah. Penggunaan model pembelajaran *Blended Learning* dengan menggunakan langkah *ASSURE* diharapkan dapat memberikan hasil yang maksimal. Hal ini dikarenakan ada beberapa model desain rencana pembelajaran yang dapat digunakan bersamaan dengan model pembelajaran *Blended Learning*, seperti desain pembelajaran *IDDI* dan *Dick and Carrey*, akan tetapi dalam pelaksanaannya masih belum maksimal.

Selain itu, dengan model pembelajaran *Blended Learning* dengan menggunakan *ASSURE* tersebut peserta didik dituntut untuk dapat mengerjakan segala tugas secara mandiri karena tata cara mengumpulkan maupun mencari tambahan materi, semua dilakukan melalui media internet. Hal ini dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran para peserta didik tersebut. pengembangan model pembelajaran ini dimaksudkan agar aktivitas peserta didik tidak hanya berinteraksi sosial dengan teman satu kelompok saat diskusi saja, tetapi juga mempunyai tanggung jawab untuk menyelesaikan tugas yang dibebankan secara kelompok maupun individu. Hal ini diharapkan dapat melatih peserta didik dalam tanggung jawab serta dapat melatih peserta didik untuk dapat mengidentifikasi masalah secara mendalam. Penerapan model pembelajaran *Blended Learning* dengan menggunakan *ASSURE* yaitu menerapkan pembelajaran menggunakan

Blended Learning, akan tetapi dalam langkah-langkah pelaksanaannya menggunakan *ASSURE*.

Adapun beberapa alasan peneliti melakukan pengembangan model pembelajaran *Blended Learning* menggunakan *Assure* karena dengan menggunakan *Assure* tersebut pendidik dapat menentukan dan menggunakan strategi, teknologi, media dan bahan ajar yang sesuai dengan kondisi peserta didik, menuntun peserta didik agar aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, melatih peserta didik dalam tanggung jawab serta dapat melatih peserta didik untuk dapat mengidentifikasi masalah secara mendalam.

Tolak ukur pengembangan model pembelajaran *Blended Learning* dengan menggunakan *Assure* dikatakan berhasil jika sudah memenuhi aspek kualitas model yaitu layak, praktis, dan efektif. Untuk penilaian dalam pengembangan model pembelajaran *Blended Learning* dengan menggunakan *ASSURE* menggunakan lembar validasi dan tes (*pretest dan posttest*). Produk pengembangan dalam pengembangan model *Blended Learning* dengan menggunakan *ASSURE* meliputi: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), alat peraga (media *blog* dan *power poin*), modul, Lembar Kerja Siswa (LKS), dan tes hasil belajar (evaluasi)

Hal ini diharapkan dengan adanya pengembangan model pembelajaran tersebut dapat menciptakan pembelajaran yang layak, paraktis, dan efektif, terutama pada pembelajaran sejarah. Hal ini diperkuat oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Septiana (2013) yang menjelaskan bahwa dengan melakukan pengembangan model pembelajaran *Blended Learning* dengan menggunakan desain *ASSURE* dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih maksimal. Selain itu, model pembelajaran yang sudah dikembangkan tersebut dalam penerapannya dapat dikatakan valid dan praktis.

Suatu pengembangan model pembelajaran dikatakan layak apabila dalam penerapan pembelajaran tersebut terdapat konsistensi diantara komponen-komponen model pembelajaran secara internal dengan tujuan pembelajaran. Pengembangan model pembelajaran dikatakan praktis apabila dalam penerapan pembelajaran tersebut jika waktu pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan tujuan dari pembelajaran tersebut, serta dapat menyelesaikan semua komponen-

komponen dalam pembelajaran sesuai dengan waktu yang diberikan. Sedangkan suatu Pengembangan model pembelajaran dikatakan efektif apabila dalam penerapan pembelajaran tersebut jika pencapaian ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal, pencapaian kemampuan pendidik mengelola pembelajaran, dan peserta didik dan pendidik memberi respon positif terhadap model pembelajaran sejarah. Akan tetapi dalam penelitian ini pembelajaran dapat berjalan secara efektif jika pencapaian ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal (mengalami peningkatan sebelum pelaksanaan model pengembangan yang belum dikembangkan dengan pelaksanaan pembelajaran setelah dikembangkan) dan juga sesuai dengan KKM yang telah ditentukan oleh pihak sekolah.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dirumuskan sebuah judul yaitu, **“Pengembangan Model *Blended Learning* Pada Pembelajaran Sejarah SMA Menggunakan *ASSURE*”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, ditarik kesimpulan beberapa permasalahan yaitu, (1) Pada mata pelajaran ini terdapat banyak materi dan hafalan yang menyebabkan peserta didik merasa bosan untuk membaca, (2) model pembelajaran yang diterapkan masih bersifat konvensional dan monoton, sehingga membuat pembelajaran kurang kondusif dan peserta didik lebih bersifat pasif, walaupun sudah pernah menerapkan model pembelajaran yang lain seperti *brainstorming*, STAD, PBL, akan tetapi belum dapat berjalan secara maksimal, (3) Peserta didik belum dalam memahami dan memaknai pembelajaran yang berlangsung di kelas, (4) masih banyak peserta didik yang memahami materi pembelajaran Sejarah Indonesia dengan cara menghafal, dan (5) sumber informasi utama berkaitan dengan materi pembelajaran masih berpusat pada pendidik.

Pemecahan masalah dari beberapa permasalahan tersebut yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Blended Learning* pada pembelajaran Sejarah SMA dengan menggunakan *ASSURE* dengan harapan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan kondusif. Selain itu, dengan penerapan model

pembelajaran tersebut dapat memberikan tambahan informasi berkaitan dengan pembelajaran melalui media internet (*online*). Peserta didik diharapkan dapat memperoleh informasi yang seluas-luasnya dengan adanya media internet (*online*) yang diterapkan tersebut, sehingga tidak bergantung kepada pendidik sebagai sumber informasi utama. Kualitas produk yang dikembangkan akan diuji secara layak, paraktis, dan efektif, sehingga rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimanakah hasil validasi ahli terhadap model pembelajaran *Blended Learning* pada pembelajaran Sejarah SMA dengan menggunakan *ASSURE*?
- b. Apakah model pembelajaran *Blended Learning* pada pembelajaran Sejarah SMA dengan menggunakan *ASSURE* mampu menunjang pembelajaran sejarah indonesia menjadi pembelajaran yang layak, praktis, dan efektif?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berkaitan dengan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah dengan menghasilkan produk model pembelajaran *Blended Learning* pada pembelajaran Sejarah SMA dengan menggunakan *ASSURE* yang meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), alat peraga (media blog), modul, Lembar Kerja Siswa (LKS), dan tes hasil belajar (evaluasi). Pengembangan model pembelajaran yang dilakukan tersebut diharapkan dapat membuat suatu proses pembelajaran menjadi lebih kondusif, sehingga tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui hasil validasi ahli terhadap model pembelajaran *Blended Learning* pada pembelajaran Sejarah SMA dengan menggunakan *ASSURE*?
- b. Melalui penerapan model pembelajaran *Blended Learning* pada pembelajaran Sejarah SMA dengan menggunakan *ASSURE* mampu menunjang pembelajaran sejarah indonesia menjadi pembelajaran yang layak, praktis, dan efektif.

1.4 Spesifikasi Produk Pengembangan

Produk yang akan dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini berupa model pembelajaran *Blended Learning* dengan menggunakan *ASSURE* untuk mata pelajaran sejarah kelas XI. Desain Instrumen dalam pengembangan model pembelajaran *Blended Learning* dengan menggunakan *ASSURE* meliputi: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), alat peraga (media blog), modul, Lembar Kerja Siswa (LKS), dan tes hasil belajar (evaluasi). Dengan spesifikasi produk yang memenuhi karakteristik sebagai berikut:

a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) didesain dengan sintakmatik *Blended Learning* adalah sebagai berikut:

- *Stimulation* (stimulasi/ pemberian rangsangan)
- *Problem statement* (pernyataan/ identifikasi masalah)
- *Data collection* (Pengumpulan Data)
- *Develop and present* (Mengembangkan dan menyajikan)
- *Analyze and evaluate* (Mengalisis dan mengevaluasi)

Sintakmatik *Blended Learning* tersebut secara keseluruhan menunjukkan urutan kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan oleh pendidik dan peserta didik. Sintakmatik *Blended Learning* memiliki karakteristik sebagai berikut:

- Pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pembelajaran, gaya pembelajaran, serta berbagai media berbasis teknologi yang beragam.
- Sebagai sebuah kombinasi pembelajaran langsung (*face to face*), belajar mandiri, dan belajar mandiri via *online*.
- Pembelajaran yang didukung oleh kombinasi efektif dari cara penyampaian, cara mengajar dan gaya pembelajaran.
- Pendidik memiliki peran yang sama penting yaitu sebagai fasilitator.

b. Media Blog

Media blog yang dikembangkan oleh penulis adalah sebagai berikut:

- Home
- Materi

- Sub materi
- Ringkasan
- Dan seterusnya

Media blog dikembangkan berdasarkan karakteristik model yaitu sistem sosial, prinsip reaksi, dan sistem pendukung.

Sistem sosial dan prinsip reaksi terfasilitasi dengan menunjukkan peluang digunakannya blog oleh peserta didik dan pendidik dengan pola interaksi 75/25, dimana untuk 75 adalah menggunakan pembelajaran *online* sedangkan untuk 25 adalah menggunakan pembelajaran tradisional.

Peran kepemimpinan pendidik pada *Blended Learning* dalam media blog ini ditandai dengan pengendalian aktivitas pendidik (75/25), dan memberikan kepada peserta didik untuk mengembangkan pengetahuannya interaksi dengan blog.

Prinsip reaksi pendidik dan peserta didik difasilitasi melalui pemberian respon terhadap pertanyaan, jawaban tanggapan pendidik kepada peserta didik, interaksi pendidik, pendidik secara intensif diarahkan untuk memfasilitasi peserta didik, dan mengoptimalkan potensi belajarnya dengan ketentuan sebagai berikut:

- Pendidik memberikan dukungan dengan menitik beratkan pada diskusi yang berlangsung.
- Pendidik memberikan bantuan kepada peserta didik dalam mempertimbangkan materi yang dipelajarinya.
- Pendidik memusatkan perhatian para peserta didik terhadap contoh-contoh materi yang lebih spesifik
- Pendidik membantu peserta didik dalam mendiskusikan dan menilai strategi berfikir yang mereka gunakan dalam pembelajaran.

Sistem pendukung *Blended Learning* berupa blog yang berisi modul, LKS, dan teks hasil belajar.

Sistem pendukung *Blended Learning* didesain sedemikian rupa sehingga memungkinkan proses belajar peserta didik optimal, harapannya yaitu dapat mencapai kriteria layak, praktis, dan efektif.

c. Instrumen Evaluasi

Instrumen evaluasi dikembangkan untuk memenuhi persyaratan model pembelajaran terkait dengan pencapaian dampak instruksional dan dampak pengiring. Kriteria penilaian dalam *Blended Learning* adalah sebagai berikut:

- Motivasi belajar peserta didik
- Kemampuan kognitif peserta didik
- Aktivitas dan waktu belajar peserta didik
- Kemandirian dan kedisiplinan belajar peserta didik.
- kemampuan peserta didik dalam penggunaan piranti teknologi komputer/elektronik dalam pembelajaran.

1.5 Manfaat Pengembangan

Pengembangan model pembelajaran model *Blended Learning* dengan menggunakan *ASSURE* pada pembelajaran sejarah dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. Memberikan sumbangan terhadap perkembangan model pembelajaran sejarah di SMA, khususnya yang berkaitan dengan pengembangan model *Blended Learning* dengan menggunakan *ASSURE*.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan sebagai acuan bagi pendidik dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran sejarah di sekolah.
- c. Pengembangan model pembelajaran *Blended Learning* pada mata pelajaran sejarah dapat memecahkan masalah berkaitan dengan pelaksanaan model pembelajaran yang diterapkan masih belum maksimal.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini memiliki asumsi dan keterbatasan. Asumsi dan keterbatasan yang terdapat dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Asumsi

Beberapa asumsi dalam pengembangan model pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

- a. Model *Blended Learning* dengan menggunakan *ASSURE* dapat menjadi alternatif baru dalam penggunaan model pembelajaran.
- b. Pengembangan model *Blended Learning* dengan menggunakan *ASSURE* dapat digunakan secara layak, praktis, dan efisien dalam kegiatan pembelajaran.
- c. Model pembelajaran yang dikembangkan dapat membantu pendidik dan peserta didik untuk menuju tujuan pembelajaran sejarah yang diharapkan.

1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

Beberapa keterbatasan dalam pengembangan model pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

- a. Model pembelajaran yang dikembangkan masih terbatas pada pengembangan model *Blended Learning* dengan menggunakan *ASSURE*.
- b. Instrumen penilaian dalam pengembangan model *Blended Learning* dengan menggunakan *ASSURE* hanya meliputi instrumen kelayakan, instrumen kepraktisan, dan instrumen keefektifan.
- c. Produk pengembangan dalam pengembangan model *Blended Learning* dengan menggunakan *ASSURE* meliputi: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), alat peraga (media blog), modul, Lembar Kerja Siswa (LKS), dan tes hasil belajar (evaluasi)

1.7 Batasan Istilah

Agar tidak terjadi kesalahpahaman dari para pembaca atau pihak-pihak yang terkait dengan karya ini, maka peneliti memberikan batasan istilah. yakni, batasan penjelasan dengan ruang lingkup penelitian yang peneliti lakukan. Batasan istilahnya adalah sebagai berikut:

a. Pengembangan

Pengembangan dalam penelitian ini merupakan sebagai suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif untuk digunakan sekolah (Gay, 1991:43). Sedangkan menurut Sugiarta (2007:11) menjelaskan bahwa pengembangan diartikan sebagai proses desain konseptual dalam upaya meningkatkan fungsi dari model yang telah ada sebelumnya, melalui penambahan komponen pembelajaran yang dianggap dapat meningkatkan kualitas pencapaian tujuan. Jadi, pengembangan merupakan suatu proses mengembangkan suatu produk berupa model pembelajaran dalam upaya meningkatkan fungsi dari model yang telah ada sebelumnya, melalui penambahan komponen pembelajaran tertentu.

b. Model *Blended Learning*

Merupakan suatu sistem belajar yang memadukan antara belajar secara *face to face* (bertemu muka/klasikal) dengan belajar secara *online* (melalui penggunaan fasilitas/media internet) (Rusman, 2011:240). Sedangkan menurut Bhonk dan Graham (2005:76) menjelaskan bahwa *Blended Learning* merupakan gabungan dari dua sejarah model perpisahan mengajar dan belajar: sistem pembelajaran tradisional dan sistem penyebaran pembelajaran, yang menekankan peran pusat teknologi berbasis komputer dalam *blended learning*. Jadi, Model *Blended Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang menggabungkan antara pembelajaran tradisional (*face to face*) dengan pembelajaran berbasis komputer (*online*).

c. Model Pengembangan *Assure*

Model pengembangan *Assure* merupakan suatu model pengembangan pembelajaran yang lebih berorientasi kepada pemanfaatan media dan teknologi dalam menciptakan proses dan aktivitas pembelajaran yang diinginkan (Smaldino *et al*, 2014:110). Sedangkan menurut Afandi dan Badarudin, (2011:22) model pengembangan *ASSURE* merupakan merupakan sebuah formulasi untuk proses pembelajaran atau disebut juga model berorientasi kelas yang berupa petunjuk dan perencanaan yang bisa membantu untuk bagaimana cara merencanakan, mengidentifikasi, menentukan tujuan,

memilih metode dan bahan, serta evaluasi. Jadi model pengembangan *Assure* merupakan suatu model pengembangan pembelajaran yang lebih berorientasi kepada pemanfaatan media dan teknologi untuk merencanakan, mengidentifikasi, menentukan tujuan, memilih metode dan bahan, serta evaluasi.

d. Pembelajaran Sejarah di SMA

Sejarah adalah ilmu tentang manusia, sejarah berkaitan dengan manusia dalam ruang dan waktu (Kochar, 2008:22). Sedangkan Menurut Soewarso (2000:23), sejarah adalah ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa masa lampau yang berguna bagi kehidupan manusia pada masa sekarang dan yang akan datang. Jadi, pembelajaran sejarah di SMA merupakan Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah di SMA dalam penelitian ini merupakan suatu pembelajaran sejarah yang diterapkan di Sekolah Menengah Atas (SMA) yang berkaitan dengan cerita tentang masa lampau.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan tesis pengembangan ini yaitu: bab 1 pendahuluan, menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, spesifikasi produk pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi dan keterbatasan pengembangan, batasan istilah dan sistematika penulisan. Bab 2 tinjauan pustaka, menguraikan kajian pustaka menguraikan tentang konsep pengembangan pembelajaran *Blended Learning*, pembelajaran sejarah, desain pembelajaran *ASSURE*, dan kerangka teoritis, Bab 3 memaparkan tentang metode pengembangan, memaparkan tentang model pengembangan yang digunakan beserta prosedur pengembangan dan uji coba produk. Bab 4 memaparkan tentang hasil pengembangan, yaitu memaparkan data tentang model pengembangan yang digunakan beserta prosedur pengembangan dan uji coba produk. Selain itu juga memaparkan tentang kajian dan paparan hasil pengembangan. Bab 5 sebagai penutup, menjelaskan tentang kesimpulan dan saran.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas tentang landasan teoritis yang mendasari penelitian pengembangan. Beberapa hal yang dikaji yaitu: konsep pengembangan pembelajaran *Blended Learning*, pembelajaran sejarah, desain pembelajaran *ASSURE*, kerangka teoritis, dan hasil penelitian yang relevan.

2.1 Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran sejarah diartikan sebagai perpaduan antara aktivitas belajar dan mengajar yang didalamnya mempelajari tentang peristiwa masa lampau yang erat kaitannya dengan masa kini. Pembelajaran sejarah berkaitan dengan teori-teori kesejarahan, hal ini dikarenakan pembelajaran sejarah atau mata pelajaran sejarah dalam kurikulum sekolah tidak secara khusus bertujuan untuk memajukan ilmu atau untuk menghasilkan calon ahli sejarah, akan tetapi lebih penekanannya dalam pengajaran sejarah yang berhubungan dengan tujuan pendidikan pada umumnya.

2.1.1 Pengertian Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran merupakan suatu proses kerjasama antara pendidik dan peserta didik dalam memanfaatkan segala sumber dan kompetensi, baik potensi yang bersumber dari dalam diri maupun potensi yang bersumber dari luar diri sebagai upaya untuk mencapai tujuan belajar. Menurut Kimble dan Garnezy (1994:56), pembelajaran adalah suatu perubahan perilaku yang relatif tetap dan merupakan hasil praktik yang diulang-ulang. Pembelajaran memiliki makna bahwa subjek belajar harus dibelajarkan bukan diajarkan. Subjek belajar yang dimaksud adalah peserta didik atau disebut juga pembelajar yang menjadi pusat kegiatan belajar. Peserta didik sebagai subjek belajar dituntut untuk aktif mencari, menemukan, menganalisis, merumuskan, memecahkan masalah, dan menyimpulkan suatu masalah.

Pembelajaran membutuhkan sebuah proses yang disadari yang cenderung bersifat permanen dan mengubah perilaku. Pada proses tersebut terjadi pengingatan informasi yang kemudian disimpan dalam memori dan organisasi kognitif. Selanjutnya, keterampilan tersebut diwujudkan secara praktis pada keaktifan peserta didik dalam merespon dan bereaksi terhadap peristiwa-peristiwa yang terjadi pada diri peserta didik dan lingkungannya (Thobroni, 2011: 19). Pembelajaran mempunyai makna bagi peserta didik sebagai proses pembelajaran yang memerlukan refleksi mental sebagai proses kesadaran mental dan kepribadian, kecerdasan, dan akhlak mulia (Dananjaya, 2010:28). Jadi, suatu pembelajaran lebih bersifat permanen dan dapat merubah perilaku peserta didik dari adanya proses belajar yang dilakukan.

Sejarah adalah ilmu tentang manusia, sejarah berkaitan dengan manusia dalam ruang dan waktu (Kochar, 2008:22). Sejarah menjelaskan masa kini, kontinuitas, dan koherensi merupakan kewajiban yang harus dipenuhi oleh sejarah. Pelajaran sejarah merupakan salah satu unsur utama dalam pendidikan politik bangsa. Lebih jauh lagi, pelajaran sejarah merupakan sumber inspirasi terhadap hubungan antar bangsa dan negara. Peserta didik hendaknya memahami bahwa ia merupakan bagian dari masyarakat negara dan dunia (Kasmadi, 2006: 133-134). Pembelajaran sejarah erat kaitannya dengan perpaduan antara aktivitas belajar yang didalamnya mempelajari tentang peristiwa masa lampau yang erat kaitannya dengan masa kini.

Pembelajaran di sekolah bertujuan bertujuan agar peserta didik mampu berfikir secara kronologis dan memiliki pengetahuan tentang masa lampau yang dapat digunakan untuk memahami proses perkembangan dan perubahan masyarakat serta keragaman sosial budaya dalam rangka menemukan dan menumbuhkan jati diri bangsa di tengah-tengah masyarakat. Adapun tujuan pembelajaran sejarah menurut Soewarso (2007:31) adalah memperkenalkan peserta didik kepada riwayat perjuangan manusia untuk mencapai kehidupan yang bebas bahagia, adil, dan makmur, serta menyadarkan pelajar tentang dasar dan tujuan kehidupan manusia berjuang pada umumnya. Cara pengajaran sejarah perlu menekankan pada sifat kegunaan praktis dari sejarah, karena bagaimanapun juga

terdapat hubungan yang sangat erat antara masa lampau dan masa kini dan bahkan dengan masa yang akan datang.

Kesadaran sejarah paling efektif diajarkan melalui pendidikan formal. Secara tradisional pendidikan sejarah dimaknai sebagai upaya untuk mentransfer kemegahan bangsa di masa lampau kepada generasi muda. Jadi, pendidikan sejarah adalah wahana bagi pewarisan nilai-nilai keunggulan bangsa. Melalui posisi ini pendidikan sejarah ditujukan untuk membangun kebanggaan bangsa dan pelestarian keunggulan tersebut. Selain itu, pendidikan sejarah berkenaan dengan upaya memperkenalkan peserta didik terhadap disiplin ilmu sejarah. Oleh karena itu kualitas seperti berpikir kronologis, pemahaman sejarah, kemampuan analisis dan penafsiran sejarah, kemampuan penelitian sejarah, kemampuan analisis isu dan pengambilan keputusan (*historical issues-analysis and decision making*) menjadi tujuan penting dalam pendidikan sejarah

2.1.2 Karakteristik Pembelajaran Sejarah

Mata pelajaran sejarah pada dasarnya adalah ilmu sejarah, maka karakteristik dari ilmu sejarah juga merupakan karakteristik mata pelajaran sejarah, sehingga dapat dikatakan bahwa mempelajari dan memahami karakteristik mata pelajaran sejarah berarti mempelajari dan memahami karakteristik ilmu sejarah. Menurut Kuntowijoyo (2003:4), karakteristik ilmu sejarah dibedakan menjadi dua, yaitu karakteristik ilmu sejarah secara negatif dan karakteristik ilmu sejarah secara positif.

Pertama, karakteristik ilmu sejarah secara negatif oleh Kuntowijoyo dibagi menjadi empat, yaitu (1) sejarah itu bukan mitos; (2) sejarah itu bukan filsafat; (3) sejarah itu bukan ilmu alam; (4) sejarah itu bukan sastra. Letak perbedaan antara sejarah dengan mitos adalah dari aspek kejelasan waktunya dan dapat diterima atau tidaknya oleh akal/pikiran manusia. Perbedaan antara sejarah dengan filsafat adalah sejarah bersifat lebih khusus sedangkan filsafat bersifat lebih umum, filsafat juga abstrak dan spekulatif. Sejarah itu bukan ilmu alam, perbedaannya adalah sejarah menuliskan hal-hal yang khas atau bersifat ideografis, sedangkan ilmu alam bertujuan untuk menemukan hukum-hukum

tertentu dan hukum-hukum itu akan berlaku secara tetap. Sejarah itu bukan sastra, terdapat empat perbedaan utama yaitu (1) cara kerja; (2) kebenaran; (3) hasil keseluruhan; dan (4) kesimpulan (Kuntowijoyo, 2003:8). Perbedaan dalam sejarah itulah yang membedakan antara pembelajaran sejarah dengan pembelajaran yang lain.

Kedua, karakteristik ilmu sejarah secara positif terbagi menjadi empat, yaitu (1) sejarah adalah ilmu tentang manusia; (2) sejarah adalah ilmu tentang waktu; (3) sejarah adalah ilmu tentang sesuatu yang memiliki makna social; (4) sejarah adalah ilmu tentang sesuatu yang tertentu, satu-satunya, dan terinci. Sejarah adalah ilmu tentang manusia karena sejarah hanya bercerita tentang manusia, tetapi tidak berarti cerita tentang masa lalu manusia secara keseluruhan. Sejarah adalah ilmu tentang waktu karena sejarah berbicara tentang masyarakat dari segi waktu. Sejarah adalah ilmu tentang sesuatu yang mempunyai makna sosial, tidak semuanya penting bagi perkembangan dan perubahan masyarakat. Selain itu, sejarah adalah ilmu tentang sesuatu yang tertentu, satu-satunya, dan terperinci karena harus jelas peristiwa apa, kapan, dan dimana terjadinya; sejarah tentang satu-satunya, unik, karena sejarah tentang peristiwa, tempat, dan waktu yang hanya sekali terjadi; sejarah harus terinci karena sejarah harus menyajikan yang kecil-kecil, tidak terbatas pada hal-hal yang besar (Kuntowijoyo, 2003:13).

Selain itu, setiap mata pelajaran mempunyai karakteristik yang khas, begitu juga dengan mata pelajaran sejarah. Adapun karakteristik mata pelajaran sejarah menurut Hariyono (2005:89) yaitu, sejarah terkait dengan masa lampau, sejarah bersifat kronologis, dan sejarah ada prinsip sebab akibat.

a. Sejarah terkait dengan masa lampau.

Masa lampau berisi peristiwa, dan setiap peristiwa sejarah hanya terjadi sekali. Jadi pembelajaran sejarah adalah pembelajaran peristiwa sejarah dan perkembangan masyarakat yang telah terjadi. Sementara materi pokok pembelajaran sejarah adalah produk masa kini berdasarkan sumber-sumber sejarah yang ada. Karena itu dalam pembelajaran sejarah harus lebih cermat, kritis, berdasarkan sumber-sumber dan tidak memihak menurut kehendak sendiri dan kehendak pihak-pihak tertentu.

b. Sejarah bersifat kronologis.

Oleh karena itu dalam mengorganisasikan materi pokok pembelajaran sejarah haruslah didasarkan pada urutan kronologis peristiwa sejarah. Sejarah ada tiga unsur penting, yakni manusia, ruang dan waktu. Dengan demikian dalam mengembangkan pembelajaran sejarah harus selalu diingat siapa pelaku peristiwa sejarah, di mana dan kapan. Perspektif waktu merupakan dimensi yang sangat penting dalam sejarah. Sekalipun sejarah erat kaitannya dengan waktu lampau, tetapi waktu lampau itu terus berkesinambungan. Sehingga persepektif waktu dalam sejarah, ada waktu lampau, kini dan yang akan datang. Dalam mendesain materi pokok pembelajaran sejarah dapat dikaitkan dengan persoalan masa kini dan masa depan. Terutama dalam menyisipkan kecakapan hidup (*life skill*), kesetaraan gender, hak azazi manusia, dan multi culture.

c. Sejarah ada prinsip sebab-akibat.

Dalam merangkai fakta yang satu dengan fakta yang lain, dalam menjelaskan peristiwa sejarah yang satu dengan peristiwa sejarah yang lain perlu mengingat prinsip sebab-akibat, dimana peristiwa yang satu diakibatkan oleh peristiwa sejarah yang lain dan peristiwa sejarah yang satu akan menjadi sebab peristiwa sejarah berikutnya.

Sedangkan karakteristik pendidikan sejarah menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (2006:45) adalah sebagai berikut:

- a. Pembelajaran sejarah harus cermat, kritis, prosedural, dan objektif
- b. Pelajaran sejarah harus kronologis sesuai dengan urutan peristiwa
- c. Pembelajaran sejarah terdapat unsur penting yakni manusia, ruang, dan waktu
- d. Hal yang paling penting dalam sejarah adalah waktu
- e. Sejarah mempunyai prinsip sebab akibat, peristiwa yang satu diakibatkan oleh peristiwa yang lainnya dan seterusnya.
- f. Sejarah pada hakikatnya adalah suatu peristiwa dan perkembangan masyarakat yang terkait dengan berbagai aspek kehidupan, memahami sejarah harus menggunakan pendekatan dari berbagai aspek

- g. Pelajaran sejarah di SMA adalah salah satu mata pelajaran yang mengkaji permasalahan dan perkembangan dari masa ke masa, baik di Indonesia maupun negara lain
- h. Pembelajaran sejarah di SMA mempunyai 2 tujuan yakni: pendidikan intelektual dan pendidikan nilai (kemanusiaan, moral, nasionalisme, dan identitas bangsa)
- i. Pendidikan sejarah di SMA lebih menekankan pada perspektif kritis-logis dengan menggunakan pendekatan historis-sosiologis

Sejarah pada hakikatnya adalah suatu peristiwa sejarah dan perkembangan masyarakat yang menyangkut berbagai aspek kehidupan seperti politik, ekonomi, sosial, budaya, agama, keyakinan, dan oleh karena dalam memahami sejarah haruslah dengan pendekatan multidimensional, sehingga dalam pengembangan materi pokok dan uraian materi pokok untuk setiap topik/pokok bahasan haruslah dilihat dari berbagai aspek. Pelajaran sejarah di SMA adalah mata pelajaran yang mengkaji permasalahan dan perkembangan masyarakat dari masa lampau sampai masa kini, baik di Indonesia maupun di luar Indonesia.

Pembelajaran sejarah di sekolah (SMA), dilihat dari tujuan dan penggunaannya, dapat dibedakan atas sejarah empiris dan sejarah normatif. Sejarah empiris menyajikan substansi kesejarahan yang bersifat akademis (untuk tujuan yang bersifat ilmiah). Sejarah normatif menyajikan substansi kesejarahan yang dipilih menurut ukuran nilai dan makna yang sesuai dengan tujuan yang bersifat normatif, sesuai dengan tujuan pendidikan nasional (Djoko Suryo, 2009:101). Jadi, pelajaran sejarah di sekolah harus mengandung 2 misi yakni; 1) untuk pendidikan intelektual dan 2) pendidikan nilai, pendidikan kemanusiaan, pendidikan pembinaan moralitas, jati diri, nasionalisme dan identitas bangsa. Pendidikan sejarah di SMA lebih menekankan pada perspektif kritis-logis dengan pendekatan historis-sosiologis.

2.1.3 Orientasi Materi Pembelajaran Sejarah

Objek material dari ilmu sejarah adalah manusia. Objek formal dari ilmu sejarah adalah mempelajari tentang peristiwa-peristiwa yang bersangkutan dengan

kehidupan manusia itu sendiri. Tidak semua peristiwa disebut dengan sejarah, hanya peristiwa yang punya arti penting dan berpengaruh saja bagi perkembangan kehidupan sejarahnya. Dengan kata lain pendidik sejarah akan mengajarkan peristiwa-peristiwa yang dianggap penting bagi kehidupan berbangsa dan bernegara.

Materi pelajaran sejarah perlu diorientasikan pada historiografi nasional, yaitu pelukisan sejarah yang benar-benar bersifat Indonesiasentris menurut kurikulum yang berlaku (Widja, 2006:24-25). Misalnya materi kepahlawanan yang bersifat Indonesia sentris daripada kegiatan kolonial. Pemberian materi yang bersifat Indonesia sentris tersebut berfungsi untuk memberikan kesadaran sejarah dan mengarak kepada patriotisan.

Kompetensi dasar yang ada pada silabus kelas XI khususnya KD pengetahuan dari 3.1 – 3.11 semua menuntut kemampuan peserta didik untuk dapat menganalisis (C4). Dengan demikian, maka model pembelajaran yang dikembangkan harus memfasilitasi peserta didik untuk dapat memiliki kemampuan menganalisis yang meliputi kemampuan membedakan (*Differentiating*), mengorganisasi (*Organizing*) dan memberi simbol (*Attributing*) (Benyamin, S. Bloom, dalam Anderson dan Krathwohl, 2001: 66-88).

Mengingat kompleksitas perilaku yang harus terpenuhi terkait dengan kemampuan menganalisis, maka dalam tesis ini dikembangkan model pembelajaran *Bended Learning* yang dapat memberikan pembelajaran kepada peserta didik untuk mencapai kemampuan tersebut.

2.1.4 Tujuan Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran sejarah memiliki beberapa tujuan diantaranya adalah membuat masyarakat untuk mampu mengevaluasi nilai-nilai dan hasil yang telah dicapai oleh generasinya. Sejarah membuat suatu generasi peka terhadap dinamika sosial masyarakatnya. Tujuan terpenting dari pembelajaran sejarah adalah untuk menanamkan orientasi ke masa depan. Sejarah diajarkan untuk mendinging peserta didik agar memiliki visis kehidupan ke depan. Pelajaran masa lampau dijadikan ukuran untuk melangkah mengambil keputusan yang lebih baik

di zaman sekarang dan yang akan datang (Kochar, 2008:33-35). Tujuan mata pelajaran sejarah Indonesia dalam tuntutan kurikulum 2013 bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya konsep waktu dan tempat/ruang dalam rangka memahami perubahan dan keberlanjutan dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa di Indonesia;
- b. Mengembangkan kemampuan berfikir historis (*historical thinking*) yang menjadi dasar untuk kemampuan berfikir logis, kreatif, inspiratif, dan inovatif;
- c. Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban bangsa Indonesia di masa lampau;
- d. Menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap diri sendiri, masyarakat, dan proses terbentuknya bangsa Indonesia melalui sejarah yang panjang dan masih berproses hingga masa kini dan masa yang akan datang;
- e. Menumbuhkan kesadaran dalam diri peserta didik sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cintatanah air, melahirkan empati dan perilaku toleran yang dapat diimplimentasikan dalam berbagai bidang kehidupan masyarakat dan bangsa;
- f. Mengembangkan perilaku yang didasarkan pada nilai dan moral yang mencerminkan karakter diri, masyarakat, dan bangsa;
- g. Menanamkan sikap berorientasi kepada masa kini dan masa depan.

Menurut Kemendikbud no. 64 tahun 2013 mengenai standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah, disebutkan bahwa tujuan pembelajaran sejarah adalah sebagai berikut:

- a. Membangun peserta didik agar dapat memahami nilai-nilai yang terkandung dalam suatu peristiwa sejarah;
- b. Menumbuhkan sikap meneladani kepemimpinan tokoh sejarah dalam kehidupan masa kini;
- c. Membangun semangat kebangsaan, persatuan, dan kesatuan;

- d. Menumbuhkan kemampuan analisis peserta didik terhadap peristiwa sejarah berdasarkan hubungan sebab akibat;
- e. Mengamalkan keteladanan dari tokoh sejarah dalam kehidupan masa kini;
- f. Menunjukkan sikap peduli terhadap peninggalan benda-benda sejarah;
- g. Menumbuhkembangkan kemampuan mengevaluasi kesahihan sumber dan penafsiran penulisnya;
- h. Mendorong peserta didik melakukan penelitian sederhana tentang suatu peristiwa sejarah;
- i. Melatih peserta didik menulis cerita sejarah;

Tujuan pembelajaran sejarah sejalan dengan taksonomi Bloom, mencakup atas tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Maka secara garis besar tujuan pengajaran sejarah menurut Widja (2006:27-28) meliputi aspek pengetahuan/kognitif, aspek pengembangan sikap, dan aspek keterampilan.

a. Aspek pengetahuan/kognitif

Aspek pengetahuan/kognitif adalah sebagai berikut:

- 1) Menguasai pengetahuan dan aktifitas manusia di masa lampau baik secara eksternal maupun internalnya;
- 2) Menguasai pengetahuan tentang fakta-fakta khusus dari peristiwa masa lampau sesuai dengan waktu, tempat, serta kondisi pada waktu terjadinya peristiwa tersebut;
- 3) Menguasai pengetahuan tentang unsur-unsur umum (generalisasi) yang terlihat pada sejumlah peristiwa di masa lampau;
- 4) Menguasai pengetahuan dari unsur-unsur pengembangan dari peristiwa masa lampau yang berlanjut dari periode datu ke periode berikutnya yang menyambungkan peristiwa masa lampau dengan peristiwa masa kini;
- 5) Menumbuhkan pengertian tentang hubungan antara fakta satu dengan fakta lainnya berangkai secara koligatif (berkaitan secara intrinsik);
- 6) Menumbuhkan rasa peka bahwa keterkaitan fakta lebih penting dari pada fakta-fakta yang berdiri sendiri;
- 7) Menumbuhkan rasa peka tentang pengaruh sosial dan kultural terhadap peristiwa sejarah;

- 8) Sebaliknya juga menumbuhkan rasa peka tentang pengaruh sejarah terhadap perkembangan sosial dan kultural masyarakat;
 - 9) Menumbuhkan pengertian tentang arti serta hubungan peristiwa masa lampau bagi situasi masa kini dan dalam perspektifnya dalam situasi yang akan datang.
- b. Aspek pengembangan sikap
- Pada aspek pengembangan sikap terdiri dari beberapa hal sebagai berikut:
- 1) Menumbuhkan kesadaran sejarah kepada peserta didik;
 - 2) Menumbuhkan sikap menghargai kepentingan pengalaman masa lampau bagi kehidupan masa kini;
 - 3) Menumbuhkan sikap menghargai berbagai aspek kehidupan masa kini dari masyarakat sebagai hasil dari pertumbuhan masa lampau;
 - 4) Penumbuhan akan kesadaran perubahan yang telah dan sedang berlangsung pada suatu bangsa untuk menuju perkembangan yang lebih baik.
- c. Aspek keterampilan
- Pada aspek perkembangan terdiri dari beberapa hal yaitu sebagai berikut:
- 1) Memberikan pemahaman tentang tahap-tahap perkembangan masyarakat;
 - 2) Menumbuhkan penghargaan terhadap berbagai komponen budaya dan hasil yang telah dicapai oleh suatu masyarakat;
 - 3) Menumbuhkan pemahaman kritis tentang masa lampau;
 - 4) Mengembangkan penghargaan terhadap kebudayaan serta proses perkembangan yang dilaluinya;
 - 5) Mengembangkan kemampuan untuk mengkaji masalah-masalah kontemporer masyarakat dalam perspektif sejarahnya;
 - 6) Mamajukan studi tentang sejarah perkembangan peradaban manusia secara keseluruhan;
 - 7) Menanamkan pemahaman tentang proses perubahan;
 - 8) Mengembangkan kesadaran tentang pentingnya kerja pemeliharaan monumen-monumen sejarah dan berpartisipasi aktif di dalamnya.

2.1.5 Manfaat Pembelajaran Sejarah

Setiap cabang ilmu pengetahuan memiliki fungsi dan manfaat masing-masing. Hal tersebut juga terjadi pada ilmu sejarah yang memiliki fungsi dan manfaat tersendiri. Pembelajaran sejarah dapat membangkitkan perhatian serta minat kepada masyarakat sebagai satu kesatuan komunitas. Pada mulanya hanya sadar akan adanya ikatan dengan manusia lain dalam lingkungan yang kecil (keluarga, desa), kemudian meluas sampai regional, nasional, maupun internasional sesuai dengan situasi dan perkembangan wawasan yang dimiliki. Tentu saja dalam kesatuan komunitas realitas tidak berjalan serasi, selaras dan seimbang begitu saja, melainkan juga ada ketegangan, konflik dan sebagainya.

Adanya pembelajaran sejarah juga dapat membuat masyarakat mendapat inspirasi dari cerita sejarah, baik yang dari kisah-kisah kepahlawanan maupun peristiwa-peristiwa yang merupakan tragedi nasional untuk menciptakan kehidupan yang lebih baik, dan memupuk kebiasaan berpikir secara kontekstual, terutama dalam meruang dan mewaktu, tanpa menghilangkan hakekat perubahan yang terjadi dalam proses sosio – kultural. Selain itu, adanya pembelajaran sejarah juga membuat masyarakat tidak mudah terjebak pada opini, karena dalam berpikir lebih mengutamakan sikap kritis dan rasional dengan dukungan fakta yang benar, dan dapat menghormati dan memperjuangkan nilai-nilai kemanusiaan. Manfaat ilmu sejarah menurut Tamburaka (2009:9-10) adalah sebagai berikut:

- a. Untuk memperoleh pengalaman mengenai peristiwa-peristiwa sejarah di masa lalu baik positif maupun pengalaman negatif dijadikan hikmah agar kesalahan-kesalahan yang pernah terjadi tidak terulang kembali.
- b. Untuk mengetahui dan dapat menguasai hukum-hukum sejarah yang berlaku agar kemudian dapat memanfaatkan dan menerapkannya bagi mengatasi persoalan-persoalan hidup saat sekarang dan yang akan datang.
- c. Untuk menumbuhkan kedewasaan berpikir, memiliki vision atau cara pandang ke depan yang lebih luas serta bertindak lebih arif dan bijaksana terutama dalam mengambil keputusan.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat diketahui bahwa adanya karakteristik dan orientasi pembelajaran sejarah yang diterapkan di sekolah bertujuan membangun kepribadian dan sikap mental peserta didik, membangkitkan keinsyafan akan suatu dimensi fundamental dalam eksistensi umat manusia (kontinuitas gerakan dan peralihan terus menerus dari lalu ke arah masa depan), mengantarkan manusia ke kejujuran dan kebijaksanaan pada anak didik, dan menanamkan cinta bangsa dan sikap kemanusiaan.

Selain itu, pembelajaran sejarah di sekolah memiliki manfaat yang sangat penting, karena pembelajaran sejarah merupakan sarana untuk mensosialisasikan nilai-nilai tradisi bangsa yang sudah teruji dengan waktu, memahami perjuangan dan pertumbuhan bangsa dan negara, baik secara fisik, politik, dan ekonomi sekaligus mendidik sebagai warga dunia yang sangat peduli kepada pentingnya pemahaman terhadap bangsa-bangsa lain (Isjoni, 2009:47). Oleh karena itulah pembelajaran sejarah sangat penting untuk diterapkan di sekolah-sekolah terutama Sekolah Menengah Atas (SMA), karena dengan adanya pembelajaran sejarah dapat menanamkan kepada peserta didik tentang nilai-nilai tradisi bangsa yang sudah teruji dengan waktu, memahami perjuangan dan pertumbuhan bangsa dan negara, baik secara fisik, politik, dan ekonomi.

Jadi, dalam penerapan pembelajaran sejarah tersebut erat kaitannya dengan model pembelajaran yang diterapkan. Hal ini dikarenakan dalam pembelajaran sejarah terdapat beberapa karakteristik yang meliputi (1) sejarah adalah ilmu tentang manusia; (2) sejarah adalah ilmu tentang waktu; (3) sejarah adalah ilmu tentang sesuatu yang memiliki makna social; (4) sejarah adalah ilmu tentang sesuatu yang tertentu, satu-satunya, dan terinci, sehingga membutuhkan suatu model pembelajaran yang sesuai dengan beberapa karakteristik yang ada pada pembelajaran sejarah tersebut. Oleh karena itulah, model pembelajaran *Blended Learning* dianggap sesuai diterapkan dalam pembelajaran sejarah di SMA, karena pembelajaran *Blended Learning* menuntut peserta didik agar dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran, serta mampu mencari segala informasi melalui media *offline* maupun *online*. Selain itu, dengan penerapan model *Blended Learning*, tujuan serta manfaat dari pembelajaran sejarah tersebut akan dapat dengan mudah

dirasakan peserta didik, karena adanya partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran tersebut.

2.2 Pengembangan Model Pembelajaran *Blended Learning*

Pengembangan pembelajaran adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik. Pengembangan pembelajaran didasarkan pada adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah membawa perubahan pada semua aspek kehidupan manusia dimana berbagai permasalahan hanya dapat dipecahkan dengan upaya penguasaan dan peningkatan ilmu pengetahuan dan teknologi.

2.2.1 Model Pembelajaran

Model pembelajaran diartikan sebagai prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Menurut *Joice dan Weil (1992:4)*, *a model of teaching is a plan or a pattern that we can use to design face-to-face teaching in classroom tutorial setting and the shape instructional materials-including books, films, tape, computer-mediated programs, and curricula (long term courses of study)*. Hal ini berarti bahwa suatu model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Selain itu, model pembelajaran juga digunakan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran, seperti buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan sebagainya.

Selanjutnya, *Joice dan Weil (1992:4)* menyatakan bahwa *Each model guided us as we design instruction to help students achieve various objectives*. Hal ini berarti bahwa setiap model mengarahkan kita dalam mendesain pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. *Joice dan Weil (1992:14-16)* mengatakan bahwa setiap model pembelajaran mempunyai lima unsur yaitu sintakmatik, sistem

sosial, prinsip reaksi, sistem pendukung, dampak intruksional, dan dampak pengiring.

a. Sintakmatik

Sintakmatik merupakan tahap-tahap kegiatan yang dilakukan dalam pembelajaran menurut model tertentu. Sintakmatik suatu model menunjukkan keseluruhan alur atau urutan kegiatan mengajar belajar. Sintaks menentukan jenis-jenis tindakan pendidik dan peserta didik yang diperlukan, urutannya, dan tugas-tugas untuk peserta didik. Sintaks dideskriptifkan dalam urutan aktivitas-aktivitas yang disebut fase. Setiap model mempunyai mempunyai alur fase yang berbeda.

Sintakmatik pada penelitian pengembangan model pembelajaran *Blended Learning* adalah sebagai berikut:

1) *Stimulation* (stimulasi/ pemberian rangsangan)

- Memotivasi peserta didik melalui tampilan fenomena baik yang bersifat artifisial (misalnya animasi, video, gambar), maupun yang bersifat alami
- Tampilan fenomena menjadi stimulus bagi peserta didik untuk memberikan tanggapan atau opini
- Fenomena dan opini peserta didik menjadi dasar bagi peserta didik untuk mengajukan masalah/pertanyaan pembelajaran,
- Fenomena dan opini menjadi dasar bagi peserta didik untuk memprediksi topik pembelajaran
- penyampaian tujuan pembelajaran.
- Membagi peserta didik dalam beberapa kelompok

2) *Problem statement* (pernyataan/ identifikasi masalah)

- Menjelaskan langkah-langkah pembelajaran *Blended Learnig*
- Menyampaikan strategi pembelajaran dengan cara memberikan arahan kepada peserta didik untuk mempergunakan fasilitas pembelajaran yang meliputi laptop/hp dan *projector* untuk mempresentasikan informasi dan materi melalui *power points* dan *blog* yang sudah diciptakan sebagai media pembelajaran.

- Memberikan informasi mengenai proses pembelajaran yang akan dilakukan dengan membuka alamat blog yang akan dijadikan media pembelajaran
 - Menjelaskan materi secara singkat dengan menggunakan *power point* dan *blog*
 - Memberikan permasalahan kepada peserta didik yang harus diselesaikan secara individu maupun kelompok
- 3) *Data collection* (Pengumpulan Data)
- Membimbing peserta didik dalam menggunakan berbagai referensi sesuai dengan kebutuhan peserta didik
 - Memberikan tugas kelompok secara online yang harus diselesaikan oleh peserta didik secara online
 - Membimbing peserta didik dalam menyelesaikan tugas
 - Memberikan tanya jawab singkat berkaitan dengan materi
- 4) *Develop and present* (Mengembangkan dan menyajikan)
- Peserta didik belajar dalam kelompok-kelompok kecil
 - Setiap anggota kelompok memiliki tugas dan tanggung jawab yang menentukan keberhasilan kelompok
 - Memberikan porsi waktu yang khusus bagi peserta didik untuk bekerja secara individu
 - Memberikan porsi waktu yang khusus bagi peserta didik untuk bertukar informasi dan melakukan tutor sebaya di dalam kelompoknya.
 - Memberikan porsi khusus bagi peserta didik untuk bertukar informasi dengan kelompok lain melalui diskusi kelas
 - Menyuruh perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi
 - Pada akhir diskusi kelas kelompok peserta didik dituntut untuk membuat rangkuman atau aplikasi dari topik yang sedang dipelajari
 - Pada saat bekerja secara individu dan kelompok peserta didik diperhadapkan dengan tantangan kognisi yang mengkondisikan

peserta didik untuk menerapkan sejumlah keterampilan proses dan keterampilan berpikir tingkat tinggi.

5) *Analyze and evaluate* (Menganalisis dan mengevaluasi)

- Membimbing peserta didik dalam membuat kesimpulan dari pembelajaran yang telah berlangsung
- Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran
- Evaluasi untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran
- Melakukan review, evaluasi, dan revisi setelah kegiatan pembelajaran selesai.
- Pemberian penghargaan secara individu dan kelompok.

b. Sistem Sosial dan Prinsip Reaksi

Sistem sosial menyatakan peran dan pola hubungan peserta didik dengan pendidik, dan jenis-jenis norma (aturan) yang dianjurkan. Sistem sosial yang dimaksudkan ialah situasi atau suasana dan norma yang berlaku dalam model tersebut. Peran kepemimpinan pendidik berbeda antara model yang satu dengan model yang lain. Sistem sosial dari model pembelajaran ini, ditandai dengan pendidik melakukan pengendalian terhadap aktivitas, tetapi dapat dikembangkan menjadi kegiatan dialog bebas. Jadi, adanya sistem sosial tersebut, diharapkan proses pembelajaran yang diterapkan dapat berjalan secara layak, karena adanya hubungan yang sesuai antara pendidik dan peserta didik berkaitan dengan proses pembelajaran.

Prinsip reaksi berkaitan dengan bagaimana pendidik memperhatikan dan memperlakukan peserta didik, termasuk pendidik memberikan respon terhadap pertanyaan, jawaban, tanggapan atau apa yang dilakukan peserta didik. Prinsip reaksi ialah pola kegiatan yang menggambarkan bagaimana pendidik seharusnya melihat dan memperlakukan para pelajar termasuk bagaimana seharusnya memberi respon kepada mereka.

Dalam setiap fase, interaksi peserta didik diarahkan secara intensif oleh pendidik. Dalam pengorganisasian kegiatan pembelajaran ini diharapkan peserta didik akan berinisiatif untuk melakukan proses induktif bersamaan

dengan bertambahnya pengalaman dalam melibatkan diri pada setiap proses pembelajaran. Dalam proses interaksi pembelajaran ini, hendaknya berdasarkan pada prinsip-prinsip pengelolaan, yaitu sebagai berikut.

- Pendidik memberikan dukungan dengan menitik beratkan pada diskusi yang berlangsung.
- Pendidik memberikan bantuan kepada peserta didik dalam mempertimbangkan materi yang dipelajarinya.
- Pendidik memusatkan perhatian para peserta didik terhadap contoh-contoh materi yang lebih spesifik
- Pendidik membantu peserta didik dalam mendiskusikan dan menilai strategi berfikir yang mereka gunakan dalam pembelajaran.

Adanya beberapa pengelolaan dalam prinsip reaksi tersebut diharapkan pembelajaran yang diterapkan dapat berjalan secara afektif sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

c. Sistem Pendukung

Sistem pendukung suatu model pembelajaran merupakan suatu sarana, bahan, dan alat yang diperlukan untuk menerapkan model tersebut. Sistem Pendukung dalam model pembelajaran ini berupa sarana pendukung yang diperlukan berupa bahan-bahan dan data yang terpilih serta terorganisasi dalam bentuk unit-unit yang memiliki fungsi memberikan contoh-contoh dan menjelaskan konsep. Bila para peserta didik sudah dapat berfikir kompleks, mereka akan dapat bertukar pikiran dan bekerja sama dalam membuat unit-unit data atau memberikan contoh-contoh lainnya. Sistem pendukung dalam penelitian ini meliputi: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), alat peraga (media blog), modul, Lembar Kerja Peserta didika (LKS), dan tes hasil belajar (evaluasi).

d. Dampak Instruksional dan Dampak Pengiring

Dampak instruksional adalah hasil belajar yang dicapai langsung dengan mengarahkan para peserta didik pada tujuan yang diharapkan sesuai

dengan materi pembelajaran. Pelaksanaan model pembelajaran akan berdampak instruksional, yakni meningkatkan motivasi belajar peserta didik, dan meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik.

Dampak pengiring adalah hasil belajar lainnya yang dihasilkan oleh suatu proses mengajar belajar sebagai akibat terciptanya suasana belajar yang dialami langsung oleh peserta didik tanpa mengarahkan langsung dari pendidik. Dampak pengiring dengan adanya penerapan model pembelajaran ini yaitu meningkatkan aktivitas dan waktu belajar peserta didik, meningkatkan kemandirian dan kedisiplinan belajar peserta didik, meningkatkan kemampuan metakognitif dalam memahami konsep sejarah, dan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam penggunaan piranti teknologi komputer dalam pembelajaran.

Setiap model pembelajaran selalu diharapkan menghasilkan dampak instruksional dan dampak pengiring. Model pembelajaran *Blended Learning* yang diterapkan di SMA diharapkan dapat berjalan secara layak, praktis, dan efektif, sehingga dapat mewujudkan dampak instruksional dan dampak pengiring sesuai dengan tujuan yang telah diterapkan.

Model pembelajaran yang dilaksanakan pada proses pembelajaran harus sesuai dengan tujuan dari pembelajaran yang dilakukan. Menurut Arends (1997:7) suatu model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas. Lebih jauh Arends mengemukakan empat ciri khusus dari suatu model pembelajaran, yaitu:

- a. Rasional teoritis yang logis yang disusun oleh perancangannya.
- b. Landasan pemikiran tentang tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dan bagaimana peserta didik belajar untuk mencapai tujuan tersebut.
- c. Aktivitas pendidik dan peserta didik yang diperlukan agar model tersebut dapat terlaksana dengan efektif.
- d. Lingkungan belajar yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Indikator tersebut sudah terpenuhi dalam proses pembelajaran yang dilakukan dalam penelitian ini. Jadi, model pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap kegiatan di dalam pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas. Adanya model pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik, maka dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi dalam proses pembelajaran di kelas.

a. Kualitas Model Pembelajaran

Pembelajaran telah banyak dilakukan inovasi, perbaikan dan pengembangan, akan tetapi pembelajaran yang telah dilakukan tersebut dapat dikatakan baik jika sudah memenuhi tiga syarat, yaitu layak, praktis dan efektif.

1) Kelayakan Model Pembelajaran

Kelayakan model pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu model pembelajaran yang dapat dilaksanakan guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Aspek kelayakan, dikaitkan dengan dua hal yaitu,

- a) Jika model pembelajaran dapat diterapkan sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran.
- b) Tujuan pembelajaran dapat diterapkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

2) Kepraktisan (*Practicality*) Model Pembelajaran

Dalam kamus besar bahasa Indonesia kepraktisan diartikan sebagai suatu yang bersifat praktis atau efisien. Arikunto (2010:45) mengartikan kepraktisan dalam evaluasi pendidikan merupakan kemudahan-kemudahan yang ada pada instrument evaluasi baik dalam mempersiapkan, menggunakan, menginterpretasi/memperoleh hasil, maupun kemudahan dalam menyimpannya.

Kepraktisan juga merupakan salah satu ukuran suatu instrumen evaluasi dikatakan baik atau tidak. Kepraktisan diartikan pula sebagai kemudahan dalam penyelenggaraan, membuat instrumen, dan dalam pemeriksaan atau penentuan keputusan yang objektif, sehingga keputusan tidak menjadi bias dan meragukan. Kepraktisan dihubungkan pula dengan efisien dan efektifitas waktu dan dana. Sebuah tes dikatakan baik bila tidak memerlukan waktu yang banyak dalam pelaksanaannya, dan tidak memerlukan dana yang besar atau mahal.

Kepraktisan sebuah alat evaluasi lebih menekankan pada tingkat efisiensi dan efektivitas alat evaluasi tersebut, beberapa kriteria dalam mengukur tingkat kepraktisan pelaksanaan model pembelajaran, diantaranya adalah sebagai berikut:

- a) Waktu yang diperlukan untuk menyusun persiapan model pembelajaran tersebut
- b) Biaya yang diperlukan untuk menyelenggarakan model pembelajaran tersebut
- c) Waktu yang diperlukan untuk melaksanakan model pembelajaran
- d) Tingkat kesulitan mempersiapkan model pembelajaran
- e) Tingkat kesulitan dalam proses menyelenggarakan model pembelajaran tersebut

Kepraktisan alat evaluasi akan memberikan manfaat yang besar bagi pelaksanaan pembelajaran maupun bagi peserta didik karena dirancang sedemikian sistematis terutama materi instrumen tersebut. Berkaitan dengan kepraktisan di tinjau dari apakah pendidik dapat melaksanakan pembelajaran di kelas. Misalnya, kegiatan pendidik dalam mempersiapkan peserta didik untuk belajar, memeriksa pekerjaan peserta didik, dll.

Keterlaksanaan model dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas ditinjau dari 3 aspek pengamatan, yaitu (a) keterlaksanaan sintaks pembelajaran, (b) keterlaksanaan sistem sosial, dan (c) keterlaksanaan prinsip reaksi pengelolaan sistem pendukung yang disediakan. Jadi, suatu model pembelajaran dapat dikatakan praktis, jika waktu pelaksanaan pembelajaran

sesuai dengan tujuan dari pembelajaran tersebut, serta dapat menyelesaikan semua komponen-komponen dalam pembelajaran sesuai dengan waktu yang diberikan.

3) Keefektifan (*Effectiveness*) Model Pembelajaran

Keefektifan model pembelajaran merupakan hal yang sangat penting untuk diperhatikan dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran, ada beberapa pandangan mengenai keefektifan. Kemp (1994:288), mengatakan bahwa keefektifan menjawab pertanyaan ‘Apakah peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan untuk setiap satuan pelajaran’. Pembelajaran efektif terjadi bila peserta didik dilibatkan secara aktif dalam mengorganisasi dan menemukan hubungan dari informasi-informasi yang diberikan, dan tidak hanya secara pasif menerima pengetahuan dari pendidik. Menurut Reigeluth (1999:45), aspek penting dalam keefektifan (efek potensial) dari suatu instrument, teori, atau model adalah mengetahui tingkat/derajat dari penerapan teori, atau model dalam suatu situasi tertentu.

Berkaitan dengan keefektifan pengembangan instrument, model, teori dalam dunia pendidikan, Van den Akker (1999:10) menyatakan bahwa “Effectiveness refer to the extent that the experiences and outcomes with the intervention are consistent with the intended aims” yaitu keefektifan mengacu pada tingkatan bahwa pengalaman dan hasil intervensi konsisten dengan tujuan yang dimaksud. Keefektifan suatu bahan ajar biasanya dilihat dari potensial efek berupa kualitas hasil belajar, sikap., dan motivasi peserta didik. Menurut Ratumanan (2003:66) mengidentifikasikan adanya 4 aktivitas aktif yaitu menyelesaikan masalah secara mandiri, membuat catatan, memberikan penjelasan, dan mengajukan pertanyaan atau meminta bantuan, dan 2 aktivitas pasif yaitu mendengarkan penjelasan dan membaca materi pelajaran.

Penentuan keefektifan model pembelajaran dilihat dari keefektifan penerapan model di lapangan (pelaksanaan pembelajaran di kelas) menggunakan model pembelajaran yang dikembangkan. Model pembelajaran dikatakan efektif, jika memenuhi indikator-indikator berikut:

- a) Pencapaian ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal
- b) Pencapaian ketuntasan peserta didik berdasarkan KKM
- c) Adanya peningkatan hasil belajar antara sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran

Akan tetapi dalam penelitian ini pembelajaran dapat berjalan secara efektif dapat dilihat dari analisis data tes hasil belajar yang meliputi pencapaian ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal, pencapaian ketuntasan peserta didik berdasarkan KKM, dan adanya peningkatan hasil belajar antara sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran.

b. Karakteristik Model Pembelajaran

Model dimaknakan sebagai suatu objek atau konsep yang digunakan untuk mempresentasikan sesuatu hal, sesuatu yang nyata dan dikonvensi untuk sebuah bentuk yang lebih komprehensif (Meyer, W.J dalam Trianto, 2009: 21) Menurut Soekamto dkk (1998:34) mengemukakan maksud dari model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pendidik dalam merencanakan aktifitas pembelajaran. Jadi, aktifitas pembelajaran benar-benar merupakan kegiatan bertujuan yang tertata secara sistematis.

Istilah model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas dari pada strategi atau prosedur. Model pembelajaran mempunyai empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi, metode atau prosedur. Ciri-ciri tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Rasional teoritis logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya
- 2) Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana peserta didik belajar (tujuan pembelajaran yang dicapai).
- 3) Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil.
- 4) Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai (Kardi dan Nur, 2007:29).

Selain ciri-ciri khusus pada suatu model pembelajaran merupakan hal yang sangat mempengaruhi suatu pembelajaran. Menurut Nieveen (2009:51), suatu model pembelajaran dikatakan baik jika memenuhi kriteria sebagai berikut: *Pertama*, sah (layak). Aspek validasi dikaitkan dengan dua hal yaitu (1) apakah model yang dikembangkan didasarkan pada rasional teoritis yang kuat; (2) apakah terdapat konsistensi internal. *Kedua*, praktis. Aspek kepraktisan hanya dapat dipenuhi jika; (1) para ahli dan praktisi menyatakan bahwa apa yang dikembangkan tersebut dapat diterapkan. *Ketiga*, efektif. Berkaitan dengan aspek efektifitas ini, Neveen memberikan parameter sebagai berikut; (1) ahli dan praktisi berdasarkan pengalamannya menyatakan bahwa model tersebut efektif; dan (2) secara operasional model tersebut memberikan hasil sesuai dengan yang diharapkan.

Sedangkan menurut Widdiharto (2010:3) menyebutkan bahwa istilah model pembelajaran mempunyai empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi atau metode tertentu adalah sebagai berikut:

- 1) Rasional teoritik yang logis yang disusun oleh penciptanya;
- 2) Tujuan pembelajaran yang hendak dicapai;
- 3) Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut berhasil;
- 4) Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran tercapai

Model pembelajaran yang dilakukan di kelas, dapat dikatakan baik jika memenuhi beberapa hal. Indrawati dan Setiawan (2009:27) mengidentifikasi lima karakteristik suatu model pembelajaran yang baik, yang meliputi beberapa hal yaitu, prosedur ilmiah, spesifikasi hasil belajar yang direncanakan, spesifikasi lingkungan belajar, kriteria penampilan, dan cara-cara pelaksanaannya.

- 1) Prosedur ilmiah

Suatu model pembelajaran harus memiliki suatu prosedur yang sistematis untuk mengubah tingkah laku peserta didik atau memiliki sintaks yang merupakan urutan langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan pendidik-peserta didik.

- 2) Spesifikasi hasil belajar yang direncanakan
Suatu model pembelajaran menyebutkan hasil-hasil belajar secara rinci mengenai penampilan peserta didik.
- 3) Spesifikasi lingkungan belajar
Suatu model pembelajaran menyebutkan secara tegas kondisi lingkungan di mana respon peserta didik diobservasi.
- 4) Kriteria penampilan
Suatu model pembelajaran merujuk pada kriteria penerimaan penampilan yang diharapkan dari para peserta didik. Model pembelajaran merencanakan tingkah laku yang diharapkan dari peserta didik yang dapat didemonstrasikannya setelah langkah-langkah mengajar tertentu.
- 5) Cara-cara pelaksanaannya
Semua model pembelajaran menyebutkan mekanisme yang menunjukkan reaksi peserta didik dan interaksinya dengan lingkungan.

Pendidik sebagai perancang pembelajaran harus mampu mendisain seperti apa pembelajaran yang akan dilaksanakan. Model pembelajaran merupakan disain pembelajaran yang akan dilaksanakan pendidik di dalam kelas. Melihat beberapa ciri khusus dan karakteristik model pembelajaran tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa sebelum mengajar, pendidik harus menentukan model pembelajaran yang akan digunakan. Penerapan model pembelajaran yang tepat, pendidik dapat melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan pola, tujuan, tingkah laku, lingkungan dan hasil belajar yang direncanakan. Jadi, proses pembelajaran akan berjalan dengan baik dan tepat sesuai dengan mata pelajarannya.

2.2.2 Pengembangan Model Pembelajaran

Pengembangan pembelajaran didasarkan pada adanya sebuah kesadaran orang tua akan pentingnya pendidikan yang berkualitas bagi anak-anaknya. orang tua semakin meningkatkan kualitas pendidikan anak-anaknya dengan cara mencari sekolah yang berkualitas dan meninggalkan sekolah yang mutunya rendah. Untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan anak, maka dapat dilakukan

dengan pengembangan model pengembangan yang diterapkan oleh pendidik. Seels dan Richey (1999:37) mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai suatu kajian sistematis terhadap pendesainan pengembangan dan evaluasi program, proses dan produk pembelajaran yang harus memenuhi kriteria kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan.

Kriteria layak tersebut sama dengan kelayakan yang digunakan dalam penelitian ini. Suatu model pembelajaran dikatakan layak apabila tim validator (ahli dan praktisi) menyatakan model yang dikembangkan didasarkan pada rasional teoritik yang kuat (kokoh) dan terdapat konsistensi diantara komponen-komponen model secara internal. Selanjutnya suatu model pembelajaran dikatakan praktis apabila hasil penilaian tim ahli dan praktisi berdasarkan penguasaan teori dan pengalamannya menyatakan model yang dikembangkan dapat diterapkan di lapangan, dan secara nyata model yang sedang dikembangkan dapat diterapkan di lapangan. Kemudian suatu model pembelajaran dapat dikatakan efektif, apabila hasil penerapan model pembelajaran tersebut dengan menggunakan perangkat pembelajaran sejarah di kelas memberikan hasil yang sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan oleh pengembang. Lebih jauh Akker, (1999:6) membedakan penelitian pengembangan atas dua tipe yaitu:

- a. Tipe 1, memfokuskan pada pendesainan dan evaluasi suatu produk atau program tertentu dengan tujuan untuk mendapatkan gambaran tentang proses pengembangan serta mempelajari kondisi yang mendukung bagi implementasi program tersebut.
- b. Fase 2, memusatkan pada pengkajian program pengembangan yang telah dilakukan sebelumnya. Tujuan penelitian tipe kedua ini adalah untuk memperoleh gambaran tentang prosedur pendesainan dan evaluasi yang efektif.

Penelitian yang akan dilakukan ini dapat dikategorikan sebagai penelitian pengembangan, yang bertujuan untuk mengembangkan model *Blended Learning* dengan menggunakan *ASSURE* termasuk perangkatnya. Merujuk pada pengertian pengembangan pembelajaran, maka konsep pengembangan pembelajaran dapat dilihat dari berbagai sudut pandang yaitu, pengembangan pembelajaran sebagai teknologi, pengembangan pembelajaran sebagai suatu sistem, pengembangan pembelajaran sebagai suatu disiplin, pengembangan pembelajaran sebagai suatu

sains, dan pengembangan pembelajaran sebagai suatu teknologi (Majid, 2009: 17).

- a. Pengembangan pembelajaran sebagai teknologi
artinya suatu pembelajaran yang lebih terdorong dengan menggunakan teknik-teknik, metode, dan pendekatan yang dapat mengembangkan tingkah laku kongnitif dan teori-teori yang konstruktif terhadap solusi dan problem pembelajaran
- b. Pengembangan pembelajaran sebagai suatu system
artinya sebuah susunan dari sumber-sumber dan prosedur-prosedur untuk mengerakkan pembelajaran. Pengembangan system pengajaran melalui proses yang sistemik selanjutnya diimplementasikan dengan mengacu pada system perencanaan pembelajaran.
- c. Pengembangan pembelajaran sebagai sebuah disiplin
artinya cabang dari pengetahuan yang senantiasa memperhatikan hasil-hasil penelitian dan teori tentang strategi pengajaran dan implementasinya terhadap strategi tersebut.
- d. Pengembangan pembelajaran sebagai sains
adalah mengkreasi secara detail spesifikasi dari pengembangan, implementasi, evaluasi, dan pemeliharaan akan situasi maupun fasilitas pembelajaran terhadap unit-unit yang luas maupun yang lebih sempit dari materi pelajaran dengan segala tingkatan kompleksitasnya.

Adanya upaya mengacu kepada sudut pandang tersebut, maka pengembangan pembelajaran harus sesuai dengan konsep pendidikan dan pengajaran yang dianut dalam kurikulum. Pengembangan pembelajaran sebagai sebuah proses, disiplin ilmu pengetahuan, system dan teknologi pembelajaran bertujuan agar pengembangan pengajaran berjalan dengan efektif dan efisien.

a. Jenis-Jenis Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah praktek penyusunan media teknologi komunikasi dan isi untuk membantu agar dapat terjadi transfer pengetahuan secara efektif antara pendidik dan peserta didik. Model-model desain rencana

pembelajaran meliputi, model PPSI, model Banathy, model Kemp, model Gerlach & Elly, model Dick & Carrey, model ASSURE, model ADDIE, dan model Hanafin and Peck.

1) Model PPSI (1976)

Model PPSI pengajaran dipandang sebagai suatu sistem. Sub-sistem dari pengajaran, diantaranya tujuan pembelajaran, bahan pelajaran, kegiatan pembelajaran, alat-alat dan sumber pembelajaran dan evaluasi. Semua komponen tersebut diorganisir sedemikian rupa sehingga masing-masing komponen dapat berfungsi secara harmonis. Pendidik mempunyai tugas mengurutkan langkah-langkah sehingga tersusun suatu urutan-urutan sistem pengajaran yang baik. Adapun urutan langkah-langkah dalam PPSI itu adalah sebagai berikut:

- (a) Merumuskan tujuan instruksional khusus
- (b) Menyusun alat evaluasi
- (c) Menetapkan kegiatan pembelajaran
- (d) Merancang program pengajaran
- (e) Melaksanakan program

2) Model Kemp (1985)

Berorientasi pada perancangan pembelajaran yang menyeluruh. Sehingga pendidik sekolah dasar dan sekolah menengah, dosen perguruan tinggi, pelatih di bidang industry, serta ahli media yang akan bekerja sebagai perancang pembelajaran. Menurut Miarso dan Soekamto, model pembelajaran Kemp dapat digunakan di semua tingkat pendidikan, mulai dari Sekolah dasar sampai perguruan tinggi (<http://ervindasabila.blogspot.com/p/v-behaviorurldefaultvml-o.html>). Ada 4 unsur yang merupakan dasar dalam membuat model Kemp adalah sebagai berikut:

- (a) Untuk siapa program itu dirancang? (ciri peserta didik)
- (b) Apa yang harus dipelajari? (tujuan yang akan dicapai)
- (c) Bagaimana isi bidang studi dapat dipelajari dengan baik? (metode/strategi pembelajaran)

- (d) Bagaimana mengetahui bahwa proses pembelajaran telah berlangsung?
(evaluasi)

3) Model Bela H.Banathy

Model pengembangan sistem pembelajaran Bela H.Banathy berorientasi pada tujuan pembelajaran. Langkah-langkah pengembangan sistem pembelajaran terdiri dari 6 jenis kegiatan. Model desain ini bertitik tolak dari pendekatan sistem (*system approach*), yang mencakup keenam komponen (langkah) yang saling berinterelasi dan berinteraksi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pada langkah terakhir para pengembang diharapkan dapat melakukan perubahan dan perbaikan sehingga tercipta suatu desain yang diinginkan. Model ini tampaknya hanya diperuntukan bagi pendidik di sekolah, mereka cukup dengan merumuskan tujuan pembelajaran khusus dengan mengacu pada tujuan pembelajaran umum yang telah disiapkan dalam system. Komponen-komponen tersebut menjadi dan merupakan acuan dalam menetapkan langkah-langkah pengembangan, sebagai berikut:

- (a) Langkah 1 : Merumuskan tujuan
- (b) Langkah 2 : Mengembangkan tes
- (c) Langkah 3 : Menganalisis tugas belajar
- (d) Langkah 4 : Mendesain Sistem Pembelajaran
- (e) Langkah 5 : Melaksanakan Kegiatan dan mengetes hasil
- (f) Langkah 6 : Melakukan Perubahan Untuk Perubahan

4) Model Gerlach & Elly

Merupakan suatu metode perencanaan pengajaran yang sistematis. Model ini menjadi suatu garis pedoman atau suatu peta perjalanan pembelajaran karena model ini memperlihatkan keseluruhan proses pembelajaran yang baik, sekalipun tidak menggambarkan secara rinci setiap komponennya. Dalam model ini juga diperlihatkan hubungan antara elemen yang satu dengan yang lainnya serta menyajikan suatu pola urutan yang dapat dikembangkan dalam

suatu rencana untuk mengajar. Komponen pada model pembelajaran Gerlach & Elly adalah sebagai berikut:

- (a) Merumuskan tujuan pembelajaran (*Specification of Object*)
- (b) Menentukan isi materi (*Specification of Content*)
- (c) Penilaian kemampuan awal peserta didik (*Assesment of Entering Behaviors*)
- (d) Menentukan strategi (*Determination of Strategy*)
- (e) Pengelompokkan belajar (*Organization of Groups*)
- (f) Pembagian waktu (*Allocation of Time*)
- (g) Menentukan ruangan (*Allocation of Space*)
- (h) Memilih media (*Allocation of Resources*)
- (i) Evaluasi hasil belajar (*Evaluation of Performance*)
- (j) Menganalisis umpan balik (*Analysis of Feed Back*)

Kelebihan model pembelajaran Gerlach & Elly dalam proses pembelajaran di kelas adalah (1) sangat teliti dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran, dan (2) cocok digunakan untuk segala kalangan. Sedangkan kekurangan model pembelajaran Gerlach & Elly yaitu, (1) terlalu panjangnya prosedur perancangan desain pembelajaran dan (2) Tidak adanya tahapan pengenalan karakteristik peserta didik.

5) Model Dick and Carrey

Model pengembangan pembelajaran Dick and Carey Systems Approach Model merupakan model yang diciptakan selain cocok untuk pembelajaran formal di sekolah, juga untuk sistem pembelajaran yang melibatkan komputer dalam proses pembelajaran. Analisis tentang media dan metode tidak bersifat argumentatif guna mencapai berbagai alternatif media dan metode yang akan dipakai karena media yang digunakan sudah tertentu, yakni komputer dan perlengkapannya, dan metodenya adalah metode pembelajaran berbasis komputer. Secara rinci tahapan-tahapan desain pembelajaran yang digunakan untuk memodifikasi dari desain pembelajaran Dick and Carey System sebagai berikut :

(1) Identifikasi Tujuan.

Tujuan dalam pembelajaran akan memberi arah dalam merancang program, implementasi program dan evaluasi.

(2) Analisis Instruksional.

Pada tahap ini, diterapkan konsep-konsep dan prinsip perangkat keras komputer yang harus dikuasai peserta didik.

(3) Identifikasi perilaku dan karakteristik awal peserta didik.

Identifikasi awal peserta didik dilakukan melalui tes awal.

(4) Penulisan Tujuan Kinerja.

Penulisan tujuan kinerja dijabarkan dalam bentuk rencana pelaksanaan pembelajaran.

(5) Evaluasi.

Setelah berakhirnya kegiatan implementasi program pembelajaran, maka dilakukan evaluasi terhadap efektivitas model belajar yang telah diterapkan.

6) Model ASSURE

Model ASSURE merupakan suatu model yang merupakan sebuah formulasi untuk kegiatan pembelajaran atau disebut juga model berorientasi kelas. Menurut Heinich et al (2012:26) model ini terdiri atas enam langkah kegiatan yaitu:

- (a) Analyze Learners
- (b) States Objectives
- (c) Select Methods, Media, and Material
- (d) Utilize Media and materials
- (e) Require Learner Participation
- (f) Evaluate and Revise

7) Model ADDIE

Model pengembangan pembelajaran ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate*) merupakan salah satu model pembelajaran yang lebih

bersifat generik. ADDIE muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Salah satu fungsinya ADIDE yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri. Model ADDIE menggunakan 5 tahap pengembangan yaitu:

- (a) *Analysis* (analisa)
- (b) *Design* (disain / perancangan)
- (c) *Development* (pengembangan)
- (d) *Implementation* (implementasi/eksekusi)
- (e) *Evaluation* (evaluasi/ umpan balik)

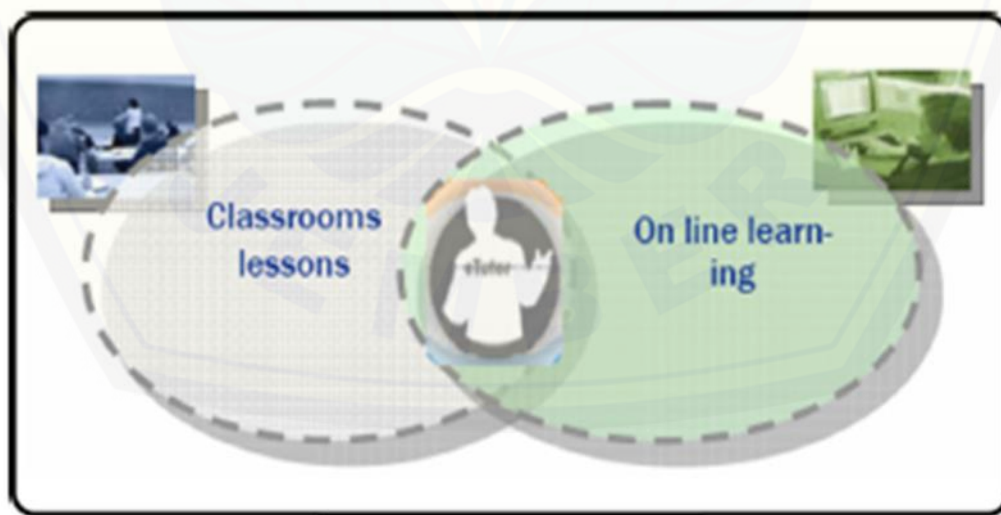
Berdasarkan penjelasan di atas, dapat diketahui bahwa pada model pembelajaran PPSI, pembelajaran dipandang sebagai suatu sistem. Sub-sistem dari pengajaran, diantaranya tujuan pembelajaran, bahan pelajaran, kegiatan pembelajaran, alat-alat dan sumber pembelajaran dan evaluasi. Untuk model pembelajaran Kemp berorientasi pada perancangan pembelajaran yang menyeluruh, sehingga pendidik sekolah dasar dan sekolah menengah, dosen perguruan tinggi, pelatih di bidang industri, serta ahli media yang akan bekerja sebagai perancang pembelajaran. Model pembelajaran Banathy bertitik tolak dari pendekatan sistem (*system approach*), yang mencakup keenam komponen (langkah) yang saling berinterelasi dan berinteraksi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Model pembelajaran Gerlach & Elly menjadi suatu garis pedoman atau suatu peta perjalanan pembelajaran karena model ini memperlihatkan keseluruhan proses pembelajaran yang baik, sekalipun tidak menggambarkan secara rinci setiap komponennya.

Model pembelajaran Dick & Carrey diciptakan selain cocok untuk pembelajaran formal di sekolah, juga untuk sistem pembelajaran yang melibatkan komputer dalam proses pembelajaran. Model ADDIE menggunakan 5 tahap pengembangan yakni *Analysis* (analisa), *Design* (disain/perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi/eksekusi), *Evaluation* (evaluasi/umpan balik). Sedangkan model ASSURE merupakan suatu

model yang merupakan sebuah formulasi untuk proses pembelajaran atau disebut juga model berorientasi kelas, sehingga sangat cocok diterapkan di kelas guna menghasilkan suatu pembelajaran yang layak, praktis, dan efisien. Peneliti memilih model pembelajaran *ASSURE* sebagai desain pengembangan model penelitian karena model *ASSURE* paling cocok diterapkan di kelas XI SMA Negeri 4 Jember pada pelajaran Sejarah.

2.2.3 Model Pembelajaran *Blended Learning*

Secara etimologi istilah *Blended Learning* terdiri dari dua kata yaitu *Blended* dan *Learning*. Kata *blend* berarti “campuran, bersama untuk meningkatkan kualitas agar bertambah baik”, atau formula suatu penyelarasan kombinasi atau perpaduan (Rusman, 2011:242). Sedangkan *learning* memiliki makna umum yakni belajar, dengan demikian sepintas mengandung makna pola pembelajaran yang mengandung unsur pencampuran atau penggabungan antara model pembelajaran tradisional dengan pembelajaran *online*. Sedangkan menurut Rusman (2011:242) menyampaikan bahwa yang dicampurkan adalah dua unsur utama, yakni pembelajaran di kelas (*classroom lesson*) dengan *online learning*



Gambar 2.1 Model Pembelajaran *Blended Learning*

Blended learning sebagai kombinasi karakteristik pembelajaran tradisional dan lingkungan pembelajaran elektronik atau *Blended e-learning*, menggabungkan aspek *Blended e-learning* seperti pembelajaran berbasis web, *streaming* video, komunikasi audio *synchronous* dan *asynchronous* dengan pembelajaran tradisional “tatap muka”. Lebih lanjut Bhonk dan Graham (2005:76) mendefinisikan sebagai berikut: “*Blended learning is the combination of instruction from two historically separate models of teaching and learning: Traditional learning systems and distributed learning systems. It emphasizes the central role of computer-based technologies in blended learning. blended learning* adalah gabungan dari dua sejarah model perpisahan mengajar dan belajar: sistem pembelajaran tradisional dan sistem penyebaran pembelajaran, yang menekankan peran pusat teknologi berbasis komputer dalam *blended learning*.”

Blended learning terdiri dari kata *blended* yang memiliki arti kombinasi/campuran dan *learning* yang berarti belajar. *Blended learning* merupakan pembelajaran yang mengkolaborasikan pembelajaran tatap muka; pembelajaran berbasis komputer (*offline*) yang bisa dilakukan dengan menggunakan power point, maupun aplikasi software. Dengan pembelajaran komputer secara *online* (internet maupun mobile learning) untuk membentuk suatu pembelajaran yang terpadu. Pembelajaran ini membuka peluang kepada pendidik dan peserta didik dapat meningkatkan kesempatan untuk berinteraksi lebih karena tidak dibatasi oleh ketersediaan jam tatap muka di sekolah. Beban pendidik untuk mengajar lebih ringan karena peserta didik dapat belajar banyak lebih mandiri serta lebih aktif.

Blended Learning merupakan salah satu inovasi pembelajaran *e-learning* untuk memperoleh pembelajaran output yang lebih baik. Pada dasarnya *Blended Learning* merupakan perpaduan dari keunggulan berbagai teknik pembelajaran. Berkaitan dengan *Blended Learning* Anitah (2009:237) menjelaskan bahwa *online learning* juga biasa disebut *electronic learning* atau *e-learnig*, yang merupakan pembelajaran yang disajikan secara elektronik dengan menggunakan komputer dan media berbasis komputer.

Blended learning pada dasarnya adalah suatu sistem belajar yang memadukan antara belajar secara *face to face* (bertemu muka/klasikal) dengan belajar secara *online* (melalui penggunaan fasilitas/media internet). Pembelajaran *Blended Learning*, peserta didik tidak hanya mengandalkan materi yang diberikan oleh pendidik, tetapi dapat mencari materi dalam berbagai cara, antara lain, mencari ke perpustakaan, menanyakan kepada teman kelas atau teman saat *online*, membuka *website*, mencari materi belajar melalui *search engine*, *portal*, maupun blog, atau bisa juga dengan media media lain berupa *software* pembelajaran dan juga tutorial pembelajaran.

Model *Blended Learning* ini selaras dengan pembelajaran yang bervariasi. Pembelajaran ini menekankan peserta didik untuk belajar mandiri dengan memanfaatkan berbagai sumber guna untuk menambah wawasannya. Upaya ini dimaksudkan agar peserta didik dapat membangun pengetahuan dalam diri mereka secara alami kemudian dapat menerapkan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Graham (2010:6) menjelaskan bahwa interpretasi model *Blended Learning*, dahulu terjadi kesenjangan antara pembelajaran tradisional dengan pembelajaran terdistribusi dalam hal ini adalah e-learning. Akan tetapi, sejalan dengan perkembangan zaman pembelajaran e-learning mulai berkembang sehingga beririsan dengan pembelajaran tradisional, irisan itulah yang dinamakan *Blended Learning*. Melihat masa depan, perkembangan teknologi semakin cepat sehingga irisan itu semakin membesar. Dapat diartikan sebagian aktivitas belajar untuk masa depan terjadi perpaduan yang sangat besar antara pembelajaran tradisional dengan pembelajaran e-learning.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *blended learning* adalah penggabungan antara model pembelajaran tradisional atau *face to face* dengan model pembelajaran elektronik/*online*.

a. Karakteristik *Blended Learning*

Blended Learning juga digunakan sebagai solusi untuk meningkatkan keterlibatan/kreativitas peserta didik dalam pembelajaran, dimana dalam pelaksanaannya harus memenuhi karakteristik *Blended Learning* tersebut.

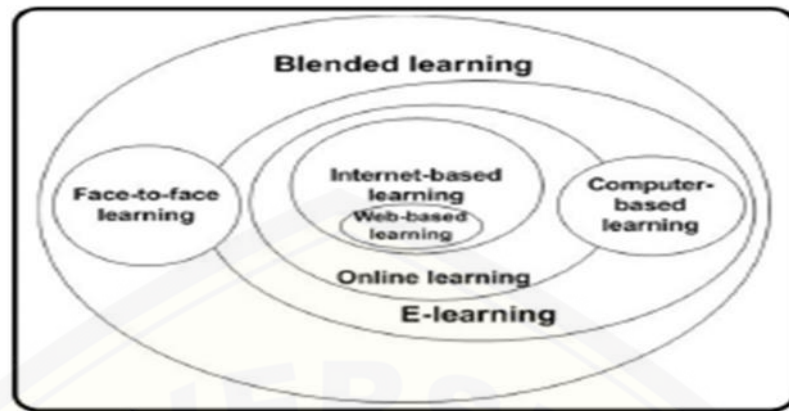
Menurut Rusman (2011:245) karakteristik *Blended e-learning* adalah sebagai berikut:

- 1) Ketetapan sumber suplemen untuk program belajar yang 1. berhubungan selama garis tradisional sebagian besar, melalui institusional pendukung lingkungan belajar virtual;
- 2) Transformatif tingkat praktek pembelajaran didukung oleh 2. rancangan pembelajaran sampai mendalam
- 3) Pandangan menyeluruh tentang teknologi untuk mendukung 3. pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, karakteristik *blended Blended e-learning* adalah sumber suplemen, dengan pendekatan tradisional juga mendukung lingkungan belajar *virtual* melalui suatu lembaga, rancangan pembelajaran yang mendalam pada saat perubahan tingkatan praktek pembelajaran dan pandangan tentang semua teknologi digunakan untuk mendukung pembelajaran seperti pada penjelasan sebagai berikut

- a. Pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pembelajaran, gaya pembelajaran, serta berbagai media berbasis teknologi yang beragam.
- b. Sebagai sebuah kombinasi pembelajaran langsung (*face to face*), belajar mandiri, dan belajar mandiri via *online*.
- c. Pembelajaran yang didukung oleh kombinasi efektif dari cara penyampaian, cara mengajar dan gaya pembelajaran.
- d. Pendidik memiliki peran yang sama penting yaitu sebagai fasilitator.

Penerapan suatu model pembelajaran harus berdasarkan teori belajar yang cocok untuk proses pembelajaran. agar kelangsungan proses tersebut dapat sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan. Karena model ini adalah model pembelajaran campuran maka teori yang digunakan pun terdiri dari berbagai teori belajar yang dikemukakan oleh beberapa ahli dengan disesuaikan situasi dan kondisi peserta belajar dan institusi yang menggunakan.



Gambar 2.2 Karakteristik *Blended Learning*

Blended Blended e-learning berisi tatap muka, di mana beririsan dengan *Blended e-learning*. Pada *Blended e-learning* terdapat pembelajaran berbasis komputer yang beririsan dengan pembelajaran *online*. Dalam pembelajaran *online* terdapat pembelajaran berbasis Internet yang di dalamnya ada pembelajaran berbasis web. Deskripsi tersebut disimpulkan bahwa dalam *blended Blended e-learning* terdapat tatap muka yang beririsan dengan *Blended e-learning* di mana *Blended e-learning* beserta komponen-komponennya yang berbasis komputer dan pembelajaran *online* berbasis web-Internet untuk pembelajaran.

b. Tujuan dan Manfaat Penggunaan Model Pembelajaran *Blended Learning*

Blended Learning merupakan salah satu inovasi pembelajaran *e-learning* untuk memperoleh pembelajaran output yang lebih baik. Pada dasarnya *Blended Learning* merupakan perpaduan dari keunggulan berbagai teknik pembelajaran. Tujuan penggunaan model pembelajaran *blended learning* dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Penggunaan model pembelajaran *blended learning* membantu peserta didik untuk berkembang lebih maju didalam proses belajar
- 2) Menyediakan peluang yang praktis-realitis bagi pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran

- 3) Meningkatkan penjadwalan fleksibilitas bagi peserta didik dengan menggabungkan aspek terbaik dari tatap muka dan pembelajaran *online*
- 4) Memudahkan peserta didik dan pendidik melakukan interaksi pembelajaran dimana saja dan kapan saja sehingga pembelajaran tidak terbatas ruang dan waktu yang hanya bisa dilakukan didalam kelas.
- 5) Dengan penggunaan model pembelajarn *blended learning* diharapkan peserta didik selalu aktif dan dapat menemukan cara belajar yang sesuai dengan dirinya. pendidik hanya berfungsi sebagai mediator, dan fasilitator.
- 6) Membantu peserta didik menggali pengetahuannya sendiri tanpa perlu bantuan dari orang lain

Pelaksanaan pembelajaran *Blended Learning* juga memberikan manfaat bagi pendidik. Manfaat penguuan model pembelajaran *blended learning* dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Mempermudah penyampaian informasi, komunikasi, pendidikan, pelatihan-pelatihan tentang materi keguruan baik substansi materi pelajaran maupun ilmu kependidikan secara *online*
- 2) Dapat memperkaya nilai belajar secara konvensional (model belajar konvensional, kajian terhadap buku teks, CD-ROM, dan pelatihan berbasis komputer) sehingga dapat menjawab tantangan perkembangan globalisasi
- 3) Mempermudah interaksi pendidik dan peserta didik, peserta didik dan sesama peserta didik sehingga dapat berkomunikasi dengan relatif mudah tanpa dibatasi oleh hal-hal yang protokoler
- 4) Dapat membantu peserta didik untuk lebih belajar mandiri tanpa harus bergantung pada orang lain
- 5) Peserta didik dapat menemukan cara belajar yang sesuai dengan dirinya
- 6) Dapat meningkatkan nilai hasil belajar peserta didik.

Banyak orang telah merasakan dan mengakui bahwa *blended learning* memiliki berbagai manfaat seperti mampu meningkatkan kompetensi belajar peserta didik, menjadikan *student learning center* menjadi lebih cepat terbentuk, meningkatkan kemampuan atau ketrampilan dosen/pendidik dalam memberikan pelajaran, meningkatkan kemampuan atau ketrampilan peserta didik

dalam mengatasi masalahnya secara mandiri, meningkatkan efisiensi dalam pemanfaatan sumberdaya manusia (SDM), meningkatkan efisiensi dilihat dari sisi pembiayaan (apalagi kalau dilihat dari strategi pembangunan jangka panjang) dan menimbulkan berbagai dampak lain. Namun demikian, sebelum mengimplementasikannya ada baiknya mempertimbangkan atau memperhatikan prinsip-prinsip kebebasan, kemandirian, keluwesan, keterkinian, kesesuaian, mobilitas, dan efisiensi seperti yang memang disyaratkan.

Blended learning menuntut pendidik untuk menguasai cara mengajar di kelas dengan baik, serta memiliki kemampuan teknologi yang memadai. Kemampuan teknologi yang dimaksud diantaranya adalah kemampuan mengoperasikan komputer serta *software*-nya, kemampuan menggunakan *interactive white board*, kemampuan mengelola *web*, dan kemampuan menggunakan *mobilephone*. Sedangkan peserta didik dituntut untuk memahami cara pengoperasian komputer dan memiliki kemampuan dalam mengelola *web* dan *mobilephone*.

Blended Learning berpeluang menggeser paradigma pembelajaran dari pembelajaran yang berpusat pada pendidik, menuju paradigma baru yang berpusat pada peserta didik. *Blended Learning* berpeluang meningkatkan interaksi antara peserta didik dengan pendidik, peserta didik dengan peserta didik, peserta didik/pendidik dengan konten, peserta didik/pendidik dengan sumber belajar lainnya, serta berpeluang terjadi konvergensi antar berbagai metode, media sumber belajar, serta lingkungan belajar lain yang relevan (Faizal, 2011:4).

Penerapan *Blended Learning* sangat berpotensi menciptakan pengalaman pembelajar dalam kegiatan pembelajaran, karena *Blended Learning* membantu merepresentasikan keuntungan yang jelas untuk dapat menciptakan pengalaman belajar tersebut. berdasarkan pengalaman yang diperoleh pembelajar dapat memberikan pengetahuan, keterampilan dan kompetensi bagi peserta didik itu sendiri. Tanpa memperhatikan jarak dan waktu, *Blended Learning* dapat menjadi salah satu cara untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Selain itu, dengan adanya pengembangan pada model pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan daya tarik peserta didik serta kreativitas peserta didik dalam belajar. Menurut Faizal

(2011:4) bahwa manfaat *Blended Learning* antara lain yaitu proses pembelajaran tidak hanya tatap muka saja, tetapi ada penambahan waktu pembelajaran dengan memanfaatkan media *online*, mempermudah dan mempercepat proses komunikasi antara pendidik dan peserta didik (mitra belajar), serta membantu proses percepatan pengajaran.

Membantu memotivasi keaktifan peserta didik untuk ikut terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini akan membentuk kreativitas peserta didik serta sikap kemandirian belajar pada peserta didik. Peserta didik tidak hanya mengandalkan materi yang diberikan oleh pendidik, tetapi dapat mencari materi dalam berbagai cara, antara lain, mencari ke perpustakaan, menanyakan kepada teman kelas atau teman saat *online* membuka *website*, mencari materi belajar melalui *search engine*, portal, maupun blog, atau bisa juga dengan media media lain berupa software pembelajaran dan juga tutorial pembelajaran.

Proses pembelajaran dengan *blended learning* di sekolah dasar dan menengah memiliki perbedaan. Hal ini sesuai tugas perkembangan peserta didik di tingkat dasar dan menengah yang berbeda. Peserta didik tingkat dasar, tugas kreatif yang harus dimiliki yaitu cukup dengan mengoperasikan komputer tingkat dasar. Proses pembelajarannya pun di dominasi oleh pembelajaran di ruang kelas. Pembelajaran di ruang kelas dilakukan dengan menyertakan berbagai eksperimen sederhana atau peragaan sederhana untuk memahami konsep dalam pelajaran. Sedangkan peserta didik tingkat menengah dituntut untuk dapat mengoperasikan komputer dan memiliki kemampuan dalam mengelola *web* dan *mobilephone*. Ketika tuntutan tersebut terpenuhi, maka kegiatan *Blended Learning* pun akan berjalan baik dan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik terutama dalam kreativitas peserta didik sehingga tujuan instruksional pembelajaran dapat tercapai.

c. Sintakmatik Pembelajaran *Blended Learning*

Sintakmatik pada model pembelajaran *Blended Learning* adalah sebagai berikut:

1. *Stimulation* (stimulasi/ pemberian rangsangan)

- Memotivasi peserta didik melalui tampilan fenomena baik yang bersifat artifisial (misalnya animasi, video, gambar), maupun yang bersifat alami
- Tampilan fenomena menjadi stimulus bagi peserta didik untuk memberikan tanggapan atau opini
- Fenomena dan opini peserta didik menjadi dasar bagi peserta didik untuk mengajukan masalah/pertanyaan pembelajaran,
- Fenomena dan opini menjadi dasar bagi peserta didik untuk memprediksi topik pembelajaran
- penyampaian tujuan pembelajaran.
- Membagi peserta didik dalam beberapa kelompok

2. *Problem statement* (pernyataan/ identifikasi masalah)

- Menjelaskan langkah-langkah pembelajaran *Blended Learnig*
- Menyampaikan strategi pembelajaran dengan cara memberikan arahan kepada peserta didik untuk mempergunakan fasilitas pembelajaran yang meliputi laptop/hp dan *projector* untuk mempresentasikan informasi dan materi melalui *power points* dan *blog* yang sudah diciptakan sebagai media pembelajaran.
- Memberikan informasi mengenai proses pembelajaran yang akan dilakukan dengan membuka alamat blog yang akan dijadikan media pembelajaran
- Menjelaskan materi secara singkat dengan menggunakan *power point* dan *blog*
- Memberikan permasalahan kepada peserta didik yang harus diselesaikan secara individu maupun kelompok

3. *Data collection* (Pengumpulan Data)

- Membimbing peserta didik dalam menggunakan berbagai referensi sesuai dengan kebutuhan peserta didik
- Memberikan tugas kelompok secara online yang harus diselesaikan oleh peserta didik secara online

- Membimbing peserta didik dalam menyelesaikan tugas
 - Memberikan tanya jawab singkat berkaitan dengan materi
4. *Develop and present* (Mengembangkan dan menyajikan)
- Peserta didik belajar dalam kelompok-kelompok kecil
 - Setiap anggota kelompok memiliki tugas dan tanggung jawab yang menentukan keberhasilan kelompok
 - Memberikan porsi waktu yang khusus bagi peserta didik untuk bekerja secara individu
 - Memberikan porsi waktu yang khusus bagi peserta didik untuk bertukar informasi dan melakukan tutor sebaya di dalam kelompoknya.
 - Memberikan porsi khusus bagi peserta didik untuk bertukar informasi dengan kelompok lain melalui diskusi kelas
 - Menyuruh perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi
 - Pada akhir diskusi kelas kelompok peserta didik dituntut untuk membuat rangkuman atau aplikasi dari topik yang sedang dipelajari
 - Pada saat bekerja secara individu dan kelompok peserta didik diperhadapkan dengan tantangan kognisi yang mengkondisikan peserta didik untuk menerapkan sejumlah keterampilan proses dan keterampilan berpikir tingkat tinggi.
5. *Analyze and evaluate* (Menganalisis dan mengevaluasi)
- Membimbing peserta didik dalam membuat kesimpulan dari pembelajaran yang telah berlangsung
 - Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran
 - Evaluasi untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran
 - Melakukan review, evaluasi, dan revisi setelah kegiatan pembelajaran selesai.
 - Pemberian penghargaan secara individu dan kelompok.

d. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Blended Learning*

Model pembelajaran *blended learning* digunakan sebagai model pembelajaran dalam pelajaran Sejarah Indonesia karena model pembelajaran *blended learning* ini menggabungkan dua model pembelajaran yaitu model pembelajaran tradisional dengan model pembelajaran online. Dengan menggunakan model pembelajaran ini dapat meningkatkan kadar interaksi pembelajaran antara peserta didik dengan pendidiknya atau instruktur), memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran dari mana dan kapan, menjangkau peserta didik dalam cakupan yang luas, mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran (Rusman 2011:248). Hal tersebut juga sesuai dengan kelebihan pembelajaran *Blended learning* yang dilakukan di SMA Negeri 4 Jember adalah sebagai berikut:

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

Model pembelajaran *blended learning* tidak terlepas dari kelemahan-kelemahan yang ada sebagai berikut:

- 1) Media yang dibutuhkan beragam, sehingga sulit diterapkan apabila saran dan prasarana tidak mendukung.
- 2) Tidak meratanya fasilitas yang dimiliki peserta didik, seperti halnya computer dan akses internet
- 3) Kurangnya pengetahuan sumber daya pembelajaran (pendidik, peserta didik dan orang tua) terhadap penggunaan teknologi.

2.3 Model Pengembangan *ASSURE*

Pembelajaran di kelas perlu didesain secara bertahap (sistematik) dan menyeluruh (sistemik). Aktivitas yang sengaja dilakukan untuk menetapkan program pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik dinamakan sebagai desain pembelajaran. Gagne (2005:18) mendefinisikan desain pembelajaran sebagai serangkaian sumber belajar dan prosedur yang digunakan untuk memfasilitasi berlangsungnya proses belajar.

Proses sistematik dan sistemik yang dilakukan dalam merancang aktivitas pembelajaran pada umumnya diungkapkan dalam bentuk model desain pembelajaran. Sebuah model pada dasarnya menggambarkan urutan langkah atau kegiatan yang dilakukan secara holistik atau menyeluruh untuk menciptakan suatu proses pembelajaran. Terdapat sejumlah model desain pembelajaran yang dikemukakan oleh para ahli dalam bidang pembelajaran, diantaranya yaitu model desain pembelajaran *ASSURE*.

2.3.1 Hakikat *ASSURE*

Desain pembelajaran *Assure* merupakan desain pembelajaran yang sederhana dan mudah untuk diaplikasikan oleh pendidik dalam kegiatan pembelajaran di kelas. *Assure* adalah suatu singkatan yang mudah dihafalkan oleh peserta didik. *Assure* berbentuk suatu kata yang mempunyai arti khusus yaitu *to make sure* atau dalam bahasa Indonesia berarti mayakinkan. Desain pembelajaran *Assure* merupakan model pembelajaran yang lebih berorientasi kepada pemanfaatan media dan teknologi dalam menciptakan proses dan aktivitas pembelajaran yang diinginkan .

Desain *assure* merupakan rujukan bagi pendidik dalam membelajarkan peserta didik dalam pembelajaran yang direncanakan dan disusun secara sistematis dengan mengintegrasikan teknologi dan media sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna bagi peserta didik. Menurut Smaldino et al (2014:111) *ASSURE* dirancang untuk membantu para guru merencanakan mata pelajaran yang secara efektif memadukan penggunaan teknologi dan media di ruang kelas. Menurut Afandi dan Badarudin, (2011:22) *ASSURE* merupakan

merupakan sebuah formulasi untuk proses pembelajaran atau disebut juga model berorientasi kelas. Desain *ASSURE* adalah salah satu petunjuk dan perencanaan yang bisa membantu untuk bagaimana cara merencanakan, mengidentifikasi, menentukan tujuan, memilih metode dan bahan, serta evaluasi. Pembelajaran dengan menggunakan desain *ASSURE* mempunyai beberapa tahapan yang dapat membantu terwujudnya pembelajaran yang efektif dan bermakna bagi peserta didik.

2.3.2 Langkah-Langkah *ASSURE*

Pemanfaatan model desain pembelajaran *Assure* perlu dilakukan tahap demi tahap (sistematik) dan menyeluruh (holistik) agar dapat memberikan hasil yang optimal yaitu terciptanya pembelajaran sukses. Menurut menurut Smaldino et al. (2014:110) model desain pembelajaran *Assure* berisi langkah-langkah yaitu: (1) menganalisis pembelajaran; (2) menyatakan standar dan tujuan; (3) memilih strategi, teknologi, media, dan materi; (4) menggunakan teknologi, media, dan materi; (5) mengharuskan partisipasi pembelajar; (6) mengevaluasi dan merevisi.

a. Menganalisis Pembelajar (*Analyze Learner*)

Langkah awal yang perlu diterapkan dalam menerapkan model ini adalah mengidentifikasi karakteristik peserta didik yang akan melakukan aktivitas pembelajaran. Pemahaman yang baik tentang katakarakteristik peserta didik akan membantu pendidik untuk atau instruktur dalam upaya memfasilitasi peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Analisis terhadap karakteristik peserta didik menurut menurut Smaldino et al. (2014:112) meliputi karakteristik umum, kompetensi dasar spesifik, dan gaya belajar.

1) Karakteristik umum

Karakteristik peserta didik, mencakup prestasi belajar yang diperoleh peserta didik yaitu peserta didik mencakup deskriptor seperti usia, gender, kelas, dan faktor budaya atau sosio ekonomi. Karakteristik peserta didik sangat berpengaruh dalam pemilihan strategi pengolahan, yang berkaitan dengan bagaimana menata pembelajaran, khususnya komponen-komponen strategi

pembelajaran. Hal ini dikarenakan agar sesuai dengan karakteristik perorangan peserta didik. Jadi, semua variabel konstan tersebut, menjadi patokan dalam merumuskan strategi dan media yang tepat dalam menyampaikan bahan pelajaran.

2) Kompetensi spesifik yang telah dimiliki peserta didik sebelumnya

Kompetensi dasar spesifik adalah keterampilan dan pengetahuan yang telah/belum dimiliki oleh peserta didik. Keterampilan yang dimaksud adalah keterampilan prasyarat, keterampilan target, dan sikap. Pengetahuan sebelumnya yang telah dimiliki peserta didik mengenai subjek tertentu mempengaruhi apa dan bagaimana peserta didik menyerap pengetahuan yang akan diajarkan. Pelaksanaan kompetensi dasar ini diuji atau dilihat dengan cara pendidik memberikan peserta didik pertanyaan awal pada saat akan memulai proses pembelajaran.

3) Gaya belajar atau *Learning Style* peserta didik

Gaya belajar merujuk pada serangkaian sifat psikologis yang menentukan bagaimana seorang peserta didik berinteraksi, dan merespon secara emosional terhadap lingkungan belajar. Cara peserta didik merespon stimulan yang diberikan berbeda-beda, antara peserta didik yang satu dengan peserta didik yang lain. Hal ini dikarenakan adanya perbedaan kecerdasan majemuk yang dimiliki peserta didik, preferensi dan kekuatan perseptual, kebiasaan memproses informasi, motivasi, dan faktor-faktor fisiologis. Pendidik yang efektif selalu sadar akan adanya gaya belajar yang berbeda di antara para peserta didik. Cara yang terbaik untuk mengatasinya yaitu dengan memberikan variasi pembelajaran. Pendidik, perancang kurikulum, dan spesialis media harus bekerjasama mendesain kurikulum sehingga peserta didik memiliki kesempatan mengembangkan perbedaan gaya belajar.

b. Menyatakan Standar dan Tujuan (*State Standards and Objectives*)

Tujuan pembelajaran dapat diperoleh dari silabus dan kurikulum, informasi yang tercatat dalam buku tes, atau dirumuskan sendiri oleh perancang atau instruktur setelah melalui proses penilaian kebutuhan belajar atau *learning*

need assessment. Tujuan pembelajaran merupakan rumusan atau pernyataan yang mendiskripsikan tentang kompetensi pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang akan dimiliki oleh peserta didik setelah menempuh proses pembelajaran.

Manfaat dalam menyatakan standar dan tujuan dalam pembelajaran menurut Smaldino et al. (2014:119) adalah sebagai berikut:

- 1) Dasar untuk pemilihan strategi, teknologi, dan media.
- 2) Dasar untuk penilaian
- 3) Dasar untuk ekspektasi belajar peserta didik

Selain menggambarkan kompetensi yang perlu dikuasai oleh peserta didik, rumusan tujuan pembelajaran juga mendiskripsikan kondisi evaluasi yang diperlukan oleh peserta didik untuk menunjukkan hasil belajar yang telah dicapai. Tujuan pembelajaran juga berisi uraian tentang tingkat penguasaan peserta didik atau *degree* terhadap pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang akan dipelajari (Priyadi, 2011:32). *State Objective* atau merumuskan tujuan pembelajaran adalah *an objective is a statement of what will be achieved, not how it will be achieved* (Heinich, et al. 2012:119). Tujuan belajar merupakan pernyataan dari apa yang akan dicapai para peserta didik, bukan bagaimana mata pelajaran diajarkan. Jadi, merumuskan tujuan pembelajaran dapat menggunakan rumus dengan model ABCD yaitu sebagai berikut:

A = *audience*, peserta didik dengan segala karakteristiknya;

B = *behaviour*, kata kerja yang menjabarkan kemampuan yang harus dikuasai;

C = *conditions*, situasi kondisi yang memungkinkan bagi pembelajar dapat belajar dengan baik;

D = *degree*, persyaratan khusus yang dirumuskan sebagai standar buku pencapaian tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran juga dapat dinyatakan dalam bentuk pernyataan kompetensi dasar dan indikator keberhasilan yang hendak dicapai pada akhir proses pembelajaran.

c. Memilih Strategi, Teknologi, Media, dan Materi (*Select Strategies, Technology, Media, and Materials*)

Pemilihan metode, media, dan bahan ajar yang tepat akan dapat membantu pendidik dalam mengoptimalkan hasil belajar peserta didik. Penggunaan ketiga subsistem ini secara tepat akan dapat membantu peserta didik dalam mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran. Upaya memilih metode, media, dan bahan ajar yang akan digunakan ada beberapa alternatif pilihan yang dapat dilakukan yaitu:

- 1) Membeli media dan bahan ajar yang ada
- 2) Memodifikasi bahan ajar yang telah tersedia
- 3) Memproduksi bahan ajar baru

(Pribadi, 2011:32)

Mata pelajaran dapat disusun secara efektif diperlukan adanya strategi, dan media pembelajaran yang sesuai. Menurut Smaldino et al. (2014:123) langkah selanjutnya dalam menyusun mata pelajaran yang efektif yang mendukung pembelajaran melalui penggunaan teknologi dan media yang sesuai adalah pemilihan strategi, dan media pengajaran, dan materi mata pelajaran secara sistematis. Panduan untuk melengkapi setiap aspek dalam proses pemilihan dibahas dalam bagian-bagian selanjutnya.

1) Memilih strategi

Strategi yang berpusat pada peserta didik merupakan kegiatan yang melibatkan peserta didik dalam belajar aktif, seperti membahas kelebihan dan kekurangan sebuah topik, melaksanakan pencarian internet, mengambil foto digital dari sebuah proses, atau membaca sebuah artikel koran, dan sebagian besar mata pelajaran mencakup strategi peserta didik dan pendidik.

Pertimbangan utama ketika memilih strategi pengajaran adalah bahwa strategi tersebut sebaiknya menyebabkan peserta didik mencapai standar dan tujuan. Selain itu, perlu adanya pertimbangan gaya belajar dan motivasi peserta didik saat memilih strategi untuk memastikan dengan baik bahwa pendidik sudah dapat memenuhi kebutuhan dari peserta didik

2) Memilih teknologi dan media

Memilih teknologi dan media yang sesuai merupakan tugas yang rumit. Hal ini dikarenakan dalam memilih teknologi dan media harus mempertimbangkan kumpulan sumber daya yang tersedia, keberagaman para peserta didik, dan tujuan spesifik yang harus dicapai. Dalam memilih teknologi dan media tersebut dapat melalui rubrik seleksi.

3) Memilih, mengubah, atau merancang materi

d. Menggunakan Teknologi, Media, dan Materi (*Utilize Technology, Media and Materials*)

Sebelum menggunakan teknologi, media, dan materi, pendidik terlebih dahulu perlu melakukan uji coba untuk memastikan bahwa ketiga komponen tersebut dapat berfungsi efektif dan efisien untuk digunakan dalam situasi atau *setting* yang sebenarnya. Langkah berikutnya adalah menyiapkan kelas dan sarana pendukung yang diperlukan untuk dapat menggunakan metode, media, dan bahan ajar yang telah dipilih. Setelah semuanya siap, lalu ketiga komponen tersebut dapat digunakan (Pribadi, 2011:32).

Tahap ini melibatkan perencanaan peran pendidik dalam menggunakan teknologi, media, dan materi. Menurut Smaldino et al. (2014:128) dalam menggunakan teknologi, media, dan materi harus melalui tahap “5P” yaitu sebagai berikut:

- a. *Preview* (pratinjau teknologi, media, dan materi)
- b. *Prepare* (siapkan teknologi, media, dan materi)
- c. *Prepare* (siapkan lingkungan)
- d. *Prepare* (siapkan pembelajar)
- e. *Provide* (menyediakan pengalaman belajar)

e. Partisipasi Pembelajar (*Require Learner Participation*)

Proses pembelajaran memerlukan adanya keterlibatan mental peserta didik secara aktif dengan materi atau substansi yang sedang dipelajari agar berlangsung efektif dan efisien. Memberikan latihan merupakan contoh bagaimana melibatkan

aktivitas mental peserta didik dengan materi yang sedang dipelajari (Pribadi, 2011:33). Peserta didik yang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran pada umumnya akan dengan mudah mempelajari materi pembelajaran. Setelah aktif melakukan proses pembelajaran, pemberian umpan balik yang berupa pengetahuan tentang hasil belajar akan memotivasi peserta didik untuk mencapai prestasi belajar yang lebih tinggi.

f. Mengevaluasi dan Merevisi (*Evaluate And Revise*)

Setelah mendesain aktivitas pembelajaran, maka langkah selanjutnya yang perlu dilakukan adalah melakukan evaluasi dan revisi. Tahap evaluasi dan revisi ini dilakukan untuk menilai efektivitas dan efisiensi program pembelajaran dan juga menilai pencapaian hasil belajar peserta didik. Agar dapat memperoleh gambaran yang lengkap tentang kualitas sebuah program pembelajaran perlu dilakukan proses evaluasi terhadap semua komponen pembelajaran. Revisi perlu dilakukan apabila hasil evaluasi terhadap program pembelajaran menunjukkan hasil yang kurang memuaskan. Langkah revisi dilakukan terhadap komponen-komponen pembelajaran yang perlu diperbaiki untuk mencapai pembelajaran sukses (Pribadi, 2011:33).

Pendidik merupakan salah satu faktor penting yang dapat menentukan berhasil tidaknya peserta didik dalam menguasai pelajaran yang telah diajarkan. Kemampuan pendidik sebagai salah satu usaha meningkatkan mutu pendidikan sekolah perlu mendapat perhatian. Kemampuan yang dimaksud adalah kemampuan mengajar dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat dengan tetap memperhatikan antara lain materi, waktu dan jumlah peserta didik di kelas. Pendidik dalam kemampuan mengajar diharapkan dapat menyampaikan materi guna membangkitkan kreativitas peserta didik dan mudah diterima oleh peserta didik. Adapun komponen dalam mengevaluasi dan merevisi menurut Smaldino et al. (2014:139) meliputi:

1) Menilai prestasi pembelajar

Metode dalam menilai prestasi bergantung pada sifat dari tujuan belajar.

Beberapa tujuan belajar mengharuskan kemampuan kognitif yang relatif

sederhana. Tujuan lainnya yaitu membutuhkan perilaku pemrosesan, dan pembentukan produk. Tujuan belajar seperti ini membutuhkan penilaian yang lebih autentik dan komprehensif.

2) Mengevaluasi dan merevisi strategi, teknologi, dan media

Salah satu komponen penting dari suasana kelas adalah pendidik, yang harus dievaluasi bersama dengan komponen-komponen pengajaran lainnya. Hal ini dikarenakan informasi yang diberikan memberikan umpan balik yang bagus untuk menangani beberapa hal yang membutuhkan pengembangan. Selanjutnya, yaitu merevisi strategi, teknologi, dan media yang telah digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Hal ini dimaksudkan agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien.

2.4 Pengembangan Model *Blended Learning* Menggunakan Desain *ASSURE*

Pendidikan merupakan salah satu unsur penting dalam perkembangan suatu bangsa. Kemajuan suatu bangsa ditentukan oleh kualitas sumber daya manusia yang dimiliki. Upaya-upaya yang bertujuan membawa pengaruh positif terhadap dunia pendidikan di Indonesia. Perkembangan pada sektor teknologi informasi dan komunikasi sebagai salah satu produk perubahan zaman menawarkan hal-hal baru bagi dunia pendidikan.

Pembelajaran pada hakikatnya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan ketrampilan peserta didik. Kemampuan tersebut dikembangkan dengan berbagai strategi pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Pembelajaran adalah kegiatan belajar antara pendidik dengan peserta didik sebagai akibat perubahan tingkah laku karena pengalaman belajarnya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pendidik dapat menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Model yang tepat untuk pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik pada zaman era digital ini adalah model pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Dengan adanya pembelajaran strategi pembelajaran berbasis teknologi dan informasi pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.

Adanya model pembelajaran yang berbasis teknologi dan komunikasi ini dapat mempermudah terlaksananya jalannya pembelajaran karena pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Namun pada kenyataannya saat ini sering dijumpai pendidik masih menggunakan model pembelajaran tradisional dan masih kurangnya pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Model pembelajaran yang sering digunakan oleh pendidik biasanya adalah dengan menggunakan model pembelajaran berbasis klasikal. Sehingga dalam proses pembelajaran klasikal, proses belajar peserta didik masih terikat oleh dimensi ruang dan waktu, artinya peserta didik harus berada dalam ruang dan waktu yang sama dengan teman sekelas dan pendidik untuk melakukan kegiatan pembelajaran.

Adanya penggunaan model pembelajaran *blended learning* dengan menggunakan *Assure* ini dapat meningkatkan kadar interaksi pembelajaran antara peserta didik dengan pendidik atau instruktur (*enchanse interacty*), memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran dari mana saja dan kapan saja (*time and place flexibility*), menjangkau peserta didik dalam cakupan yang luas (*potensial to reach a global audience*), mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran (*easy updating of contect as well as archivale copabilities*), serta peserta didik tidak hanya mengandalkan materi yang diberikan oleh pendidik, tetapi dapat mencari materi dalam berbagai cara, antara lain, mencari ke perpustakaan, menanyakan kepada teman kelas atau teman saat *online*, membuka *website*, mencari materi belajar melalui *search engine*, *portal*, maupun blog, atau bisa juga dengan media media lain berupa *software* pembelajaran dan juga tutorial pembelajaran (Molenda, dalam Anitah, 2009: 237).

Blended Learning dengan menggunakan *Assure* juga dapat digunakan sebagai solusi untuk meningkatkan keefektifan peserta didik dalam pembelajaran. Keterlibatan dalam pembelajaran yang menyangkut fisik dan emosional peserta didik yang tidak selalu tampak kasat mata. Beberapa peserta didik menyatakan malu untuk berbicara di depan umum dan takut jika pendapatnya salah atau ditertawakan oleh teman dan pendidik. Hal ini dapat diatasi dengan pembelajaran *online* yang memungkinkan peserta didik untuk lebih berani mengemukakan

pendapat atau bertanya di media sosial tanpa harus merasa malu atau takut ditertawakan secara langsung oleh teman ataupun pendidik.

Begitu halnya pada di SMA Negeri 4 Jember, pelaksanaan pembelajaran *Blended Learning* dengan menggunakan *Assure* diharapkan dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran. Selain itu, dalam penerapan pembelajaran tersebut diharapkan dapat menjadikan pembelajaran di kelas lebih layak, praktis, dan efisien. Melalui pembelajaran *Blended Learning* dengan menggunakan *Assure* peserta didik diajak untuk belajar mandiri. Peserta didik diajak untuk mencari berbagai sumber informasi baik melalui buku, majalah, dan sebagainya yang tersedia secara *offline* maupun *online*. Peserta didik juga diajak untuk bijak dalam menggunakan dan mengolah berbagai informasi yang mereka dapatkan dari internet. Hal ini dikarenakan tidak semua informasi yang tersedia di internet dapat dijamin kebenarannya.

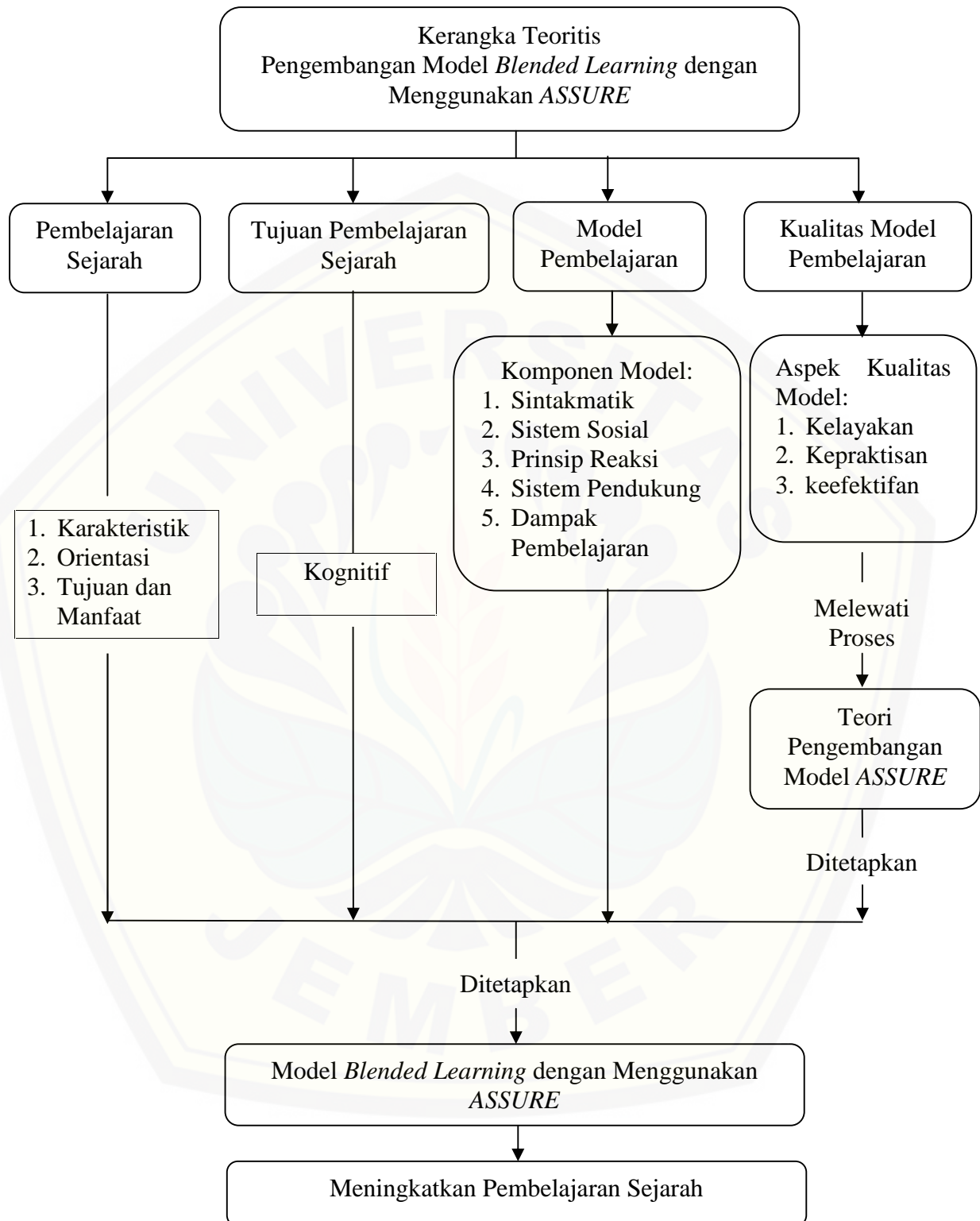
2.5 Kerangka Teoritis

Model pembelajaran dalam penelitian ini adalah suatu rancangan atau pola pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan dan mewujudkan suatu proses/kegiatan pembelajaran sejarah di kelas yang mengarahkan dalam mendesain pembelajaran untuk membantu peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran yang ditetapkan dapat tercapai. Model pembelajaran *Blended Learning* dengan menggunakan *ASSURE* adalah pola konsep yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan dan mewujudkan suatu proses pembelajaran di kelas yang mengarahkan dalam mendesain pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar peserta didik.

Penelitian pengembangan ini berorientasi pada pengembangan produk yang proses pengembangannya didiskripsikan seteliti mungkin dan produk akhirnya dievaluasi. Proses pengembangan berkaitan dengan kegiatan pada setiap tahap-tahap pengembangan. Produk akhir dievaluasi berdasarkan aspek kualitas produk yang ditetapkan. Jadi, yang menjadi produk dalam penelitian ini adalah pembelajaran model *Blended Learning* menggunakan *ASSURE* yang layak,

praktis, dan efektif, serta instrumen-instrumen penelitian yang diperlukan untuk proses pengembangan model tersebut.

Proses pengembangan pembelajaran ini akan dikembangkan model-model pembelajaran antara lain: (1) sintaks (langkah pembelajaran), (2) sistem sosial (pola atau aturan-aturan yang berlaku dalam berkolaborasi, berdiskusi, bertanya, mengajukan ide ketika memecahkan masalah atau menyelesaikan tugas-tugas belajar), (3) prinsip reaksi pengelolaan (perilaku pendidik yang diperbolehkan dalam membimbing kerja peserta didik, merespon perilaku peserta didik, mengarahkan dan menanggapi pendapat peserta didik), (4) sistem pendukung (suasana kelas, modul, rencana pembelajaran, lembar kerja peserta didik, alat peraga, dan tes hasil belajar), dan (5) dampak instruksional dan dampak pengairing. Proses pengembangan pembelajaran dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar 2.3 sebagai berikut:



Gambar 2.3 Diagram Kerangka Teoritis Penelitian Pengembangan Model *Blended Learning* dengan Menggunakan *ASSURE*

Berdasarkan diagram tersebut dapat diketahui bahwa dalam pengembangan Model *Blended Learning* dengan menggunakan *ASSURE* meliputi beberapa hal yaitu 1) pembelajaran sejarah; 2) tujuan pembelajaran sejarah; 3) model pembelajaran; dan 4) kualitas model pembelajaran. pengembangan Model *Blended Learning* dengan Menggunakan *ASSURE* dalam pembelajaran sejarah memperhatikan tentang karakteristik, orientasi, tujuan, dan manfaat dari adanya pembelajaran sejarah tersebut. Dimana untuk tujuan pembelajaran sejarah ditekankan pada nilai kognitif peserta didik.

Pengembangan model *Blended Learning* dengan menggunakan *ASSURE* memperhatikan beberapa karakteristik/ciri khusus dari model pembelajaran tersebut yang meliputi:

1. Sintakmatik, yaitu suatu model menunjukkan keseluruhan alur atau urutan kegiatan mengajar belajar. Sintaks menentukan jenis-jenis tindakan pendidik dan peserta didik yang diperlukan, urutannya, dan tugas-tugas untuk peserta didik.
2. Sistem Sosial, yaitu peran dan pola hubungan peserta didik dengan pendidik, dan jenis-jenis norma (aturan) yang dianjurkan.
3. Prinsip Reaksi, berkaitan dengan bagaimana pendidik memperhatikan dan memperlakukan peserta didik, termasuk pendidik memberikan respon terhadap pertanyaan, jawaban, tanggapan atau apa yang dilakukan peserta didik.
4. Sistem Pendukung, yaitu merupakan suatu sarana, bahan, dan alat yang diperlukan untuk menerapkan model tersebut, meliputi: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), alat peraga (media blog), modul, Lembar Kerja Peserta didika (LKS), dan tes hasil belajar (evaluasi).
5. Dampak Pembelajaran, yaitu hasil belajar yang dicapai langsung dengan mengarahkan para peserta didik pada tujuan yang diharapkan sesuai dengan materi pembelajaran.

Adanya pengembangan model pembelajaran yang telah diterapkan di SMA diharapkan dapat memenuhi kelima komponen tersebut.

Selain itu pengembangan Model *Blended Learning* dengan Menggunakan *ASSURE* juga memperhatikan kualitas pengembangan model pembelajaran yang

meliputi aspek kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan. Pengembangan Model *Blended Learning* dengan menggunakan *ASSURE* merupakan salah satu cara yang dilakukan untuk dapat meningkatkan proses pembelajaran di kelas menjadi lebih efektif dan efisien. Selain itu, salah satu tujuan dari adanya pengembangan Model *Blended Learning* dengan menggunakan *ASSURE* adalah untuk melihat perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum adanya pengembangan model pembelajaran dengan sesudah adanya pengembangan model pembelajaran tersebut.

Dimana dalam pelaksanaan pengembangan model *Blended Learning* dengan menggunakan *ASSURE* untuk tradisional sebanyak 25% sedangkan untuk *E-Learning* sebanyak 75%. Jadi, dalam pelaksanaan pengembangan model *Blended Learning* dengan menggunakan *ASSURE* tersebut lebih memprioritaskan pada pembelajaran *E-Learning*.

Adapun beberapa alasan peneliti melakukan pengembangan model pembelajaran *Blended Learning* menggunakan *Assure* karena dengan menggunakan *Assure* tersebut pendidik dapat menentukan dan menggunakan strategi, teknologi, media dan bahan ajar yang sesuai dengan kondisi peserta didik, menunjut peserta didik agar aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, melatih peserta didik dalam tanggung jawab serta dapat melatih peserta didik untuk dapat mengidentifikasi masalah secara mendalam.

Suatu pengembangan pembelajaran dikatakan berhasil jika memenuhi kriteria kelayakan dalam pelaksanaannya. Pengembangan suatu model pembelajaran juga dikatakan berhasil jika dapat dinilai praktis dalam pelaksanaannya. Selain itu, suatu pengembangan model pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika dapat meningkatkan efektivitas belajar peserta didik. Kualitas model pembelajaran tersebut sudah melewati beberapa tahap-tahap dalam pengembangan model *Blended Learning* dengan menggunakan *ASSURE*.

BAB 3. METODE PENELITIAN

Bab 3 ini akan diuraikan secara rinci mengenai model pengembangan *Blended Learning* dengan menggunakan *ASSURE*. Proses pengembangan dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan model *Blended Learning* dengan menggunakan *ASSURE* yang layak, praktis, dan efektif. Proses pengembangan untuk mendapatkan model *Blended Learning* dengan menggunakan *ASSURE* yang layak dan praktis diperlukan perangkat-perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian yang terkait yaitu sintaks, sistem sosial, prinsip reaksi, sistem pendukung, dan dampak instruksional dan pengiring. Proses pengembangan untuk mendapatkan model *Blended Learning* dengan menggunakan *ASSURE* yang praktis dan efektif dilakukan kegiatan pra survei dan uji coba lapangan dengan menggunakan uji coba efektivitas.

3.1 Jenis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah ditetapkan, maka penelitian ini termasuk penelitian pengembangan (*Developmental Research*). Penelitian ini yang dikembangkan adalah model pembelajaran, perangkat-perangkat pembelajaran, dan instrumen-instrumen yang diperlukan. Menurut Sujadi (2010:164), penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru, atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Proses pengembangan berkaitan dengan kegiatan pada setiap tahap-tahap pengembangan. Produk akhir dievaluasi berdasarkan aspek kualitas produk yang ditetapkan. Jadi, yang menjadi produk penelitian ini adalah sebuah model pembelajaran sejarah yang layak, praktis, efektif serta instrumen-instrumen penelitian yang diperlukan untuk proses pengembangan model tersebut.

3.2 Model Pengembangan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran sejarah yang layak, praktis, dan efektif melalui model *Blended Learning* dengan menggunakan *ASSURE*. Untuk melaksanakan model *Blended Learning* dengan menggunakan *ASSURE* diperlukan alat pembelajaran yang sesuai dengan model *Blended Learning* dengan menggunakan *ASSURE* yang terkait yaitu sintaks, sistem sosial, prinsip reaksi, sistem pendukung, dan dampak instruksional dan pengiring, dan dikembangkan secara bersamaan dengan model *Blended Learning* dengan menggunakan *ASSURE*.

Model *Blended Learning* dengan *Assure* ini terdiri dari 6 langkah, yaitu: (1) *Analyze Learner* (Analisis Pembelajar), (2) *State Standards And Objectives* (Menentukan Standard Dan Tujuan), (3) *Select Strategies, Technology, Media, And Materials* (Memilih, Strategi, Teknologi, Media dan Bahan ajar), (4) *Utilize Technology, Media And Materials* (Menggunakan Teknologi, Media dan Bahan Ajar), (5) *Require Learner Paricipation* (Mengembangkan Partisipasi Peserta Didik), dan (6) *Evaluate And Revise* (Mengevaluasi dan Merevisi). Pada penelitian pengembangan ini menggunakan seluruh langkah-langkah tersebut.

3.3 Prosedur Pengembangan

Mata pelajaran yang dikembangkan adalah mata pelajaran sejarah, khususnya Sejarah Indonesia. Pertimbangan pemilihan mata pelajaran ini sebagai mata pelajaran yang dikembangkan adalah peran penting mata pelajaran sejarah bagi peserta didik. Selain itu, mata pelajaran sejarah merupakan salah satu mata pelajaran cukup sulit untuk dipahami peserta didik dan juga cenderung merasa bosan dengan materi yang ada pada mata pelajaran sejarah tersebut. Oleh karena itulah mata pelajaran ini layak untuk dikembangkan.

Prosedur pengembangan yang akan dilakukan pada pengembangan model pembelajaran terdiri atas beberapa tahap yaitu sebagai berikut:

3.3.1 Tahap I *Analyze Learner* (Analisis Pembelajaran)

Langkah awal yang perlu diterapkan dalam menerapkan model ini adalah mengidentifikasi karakteristik peserta didik yang akan melakukan aktivitas pembelajaran. Pemahaman yang baik tentang karakteristik peserta didik akan membantu pendidik atau instruktur dalam upaya memfasilitasi peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan dari tahapan ini adalah untuk mengetahui karakteristik peserta didik yang mempengaruhi kemampuan mereka untuk belajar. Analisis terhadap karakteristik peserta didik tersebut meliputi tiga bagian yaitu, (1) karakteristik umum, (2) kompetensi dasar spesifik, (3) gaya belajar.

a. Karakteristik umum

Karakteristik umum diperlukan dalam memenuhi kebutuhan individu peserta didik, dalam hal pemenuhan kebutuhan akan pengetahuan. Memahami karakteristik umum, sangat penting karena karakteristik umum yang dimiliki peserta didik mempengaruhi cara belajar mereka. Analisis karakteristik dilakukan untuk menetapkan masalah dasar yang diperlukan dalam pengembangan model pembelajaran *Blended Learning* dengan menggunakan *ASSURE*.

Secara umum, peserta didik menganggap mata pelajaran sejarah adalah mata pelajaran yang membosankan dan kurang menarik, sehingga berdampak pada rendahnya minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan juga kurangnya minat membaca peserta didik terhadap buku pelajaran yang ada. Selain itu, model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik juga masih kurang sesuai dengan kondisi peserta didik, sehingga membutuhkan pengembangan terhadap model pembelajaran yang digunakan tersebut.

b. Kompetensi spesifik yang telah dimiliki peserta didik sebelumnya

Kompetensi dasar spesifik merupakan pengetahuan dasar yang telah dimiliki peserta didik mengenai materi dan subjek yang akan dipelajari. Kondisi ini mempengaruhi peserta didik dalam memahami materi yang akan dijelaskan, ketika peserta didik telah memiliki pemahaman awal mengenai materi yang akan

dijelaskan, maka akan lebih mudah bagi peserta didik untuk memahami materi tersebut. Untuk mengetahui apakah peserta didik telah memiliki kompetensi dasar untuk memahami, pendidik mengajukan pertanyaan-pertanyaan singkat mengenai materi yang akan dijelaskan. Jawaban yang diberikan oleh peserta didik, dapat memberikan kesimpulan bagi pendidik kemampuan dasar untuk memahami yang dimiliki oleh peserta didik. Hal ini akan memudahkan pendidik dalam menyusun materi yang akan digunakan serta model pembelajaran yang akan digunakan.

c. Gaya belajar atau *Learning Style* peserta didik

Gaya belajar diperlukan untuk mengetahui seperti apa peserta didik dalam belajar dan memperoleh informasi. Hal ini diperlukan untuk mengetahui bagaimana peserta didik belajar, agar pendidik dapat menciptakan inovasi baru dalam pembelajaran sehingga peserta didik tertarik untuk belajar sendiri.

3.3.2 Tahap II *State Standards and Objectives* (Menentukan Standard dan Tujuan)

Tujuan pembelajaran dapat diperoleh dari silabus dan kurikulum, informasi yang tercatat dalam buku tes, atau dirumuskan sendiri oleh perancang atau instruktur setelah melalui proses penilaian kebutuhan belajar atau *learning need assessment*. Tujuan pembelajaran merupakan rumusan atau pernyataan yang mendeskripsikan tentang kompetensi pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang akan dimiliki oleh peserta didik setelah menempuh proses pembelajaran.

Selain menggambarkan kompetensi yang perlu dikuasai oleh peserta didik, rumusan tujuan pembelajaran juga mendeskripsikan kondisi evaluasi yang diperlukan oleh peserta didik untuk menunjukkan hasil belajar yang telah dicapai. Tujuan pembelajaran juga berisi uraian tentang tingkat penguasaan peserta didik atau *degree* terhadap pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang akan dipelajari.

Upaya menganalisis tujuan pembelajaran, ada beberapa langkah yang harus dilakukan peneliti yaitu: (1) peneliti perlu untuk menganalisis standart kompetensi dasar yang bertujuan untuk menentukan model pembelajaran yang akan digunakan, (2) menganalisis model pembelajaran yaitu mengumpulkan dan

mengidentifikasi model pembelajaran mana yang mendukung pelaksanaan pembelajaran. Adapun materi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu materi kelas XI SMA mengenai Strategi perlawanan bangsa Indonesia terhadap penjajahan Bangsa Barat di Indonesia.

3.3.3 Tahap III *Select Strategies, Technology, Media, and Materials* (Memilih Strategi, Teknologi, Media dan Bahan ajar)

Pada tahap ini dihasilkan naskah awal model *Blended Learning* dengan menggunakan *ASSURE* sebagai realisasi dari hasil perancangan model tersebut. Memilih strategi yang digunakan yaitu dengan pengembangan model *Blended Learning* dengan menggunakan *ASSURE*, untuk teknologi yang digunakan menggunakan internet, media yang digunakan yaitu media blog. Pengembangan model pembelajaran mencakup, 1) sintaks, 2) sistem sosial, 3) prinsip reaksi, 4) sistem pendukung, dan 5) dampak instruksional/pengiring.

- a. Menyusun sintaks
- b. Menetapkan sistem sosial
- c. Menyusun prinsip reaksi pengelolaan,
yaitu memberikan gambaran kepada pendidik mengenai bagaimana memberikan *scaffolding* serta bagaimana memandang dan merespon setiap perilaku yang ditunjukkan oleh peserta didik selama pembelajaran.
- d. Menentukan sistem pendukung,
yaitu syarat/kondisi yang diperlukan agar model pembelajaran yang sedang dirancang dapat terlaksana, seperti setting kelas, sistem instruksional, perangkat pembelajaran, fasilitas belajar, dan media yang diperlukan dalam pembelajaran, termasuk menyusun petunjuk penggunaan perangkat pembelajaran yang meliputi, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), alat peraga (media blog), modul, Lembar Kerja Siswa (LKS), dan tes hasil belajar (evaluasi).
- e. Menyusun dampak instruksional/pengiring dari pembelajaran.

3.3.4 Tahap IV *Utilize Technology, Media and Materials* (Menggunakan Teknologi, Media dan Bahan Ajar)

Sebelum menggunakan teknologi, media, dan bahan ajar, pendidik terlebih dahulu perlu melakukan uji coba untuk memastikan bahwa ketiga komponen tersebut dapat berfungsi efektif dan efisien untuk digunakan dalam situasi atau *setting* yang sebenarnya. Langkah berikutnya adalah menyiapkan kelas dan sarana pendukung yang diperlukan untuk dapat menggunakan teknologi, media, dan bahan ajar yang telah dikembangkan.

Penggunaan teknologi, media, dan bahan ajar yang dilakukan, disesuaikan dengan model pembelajaran yang digunakan yaitu model *Blended Learning* dengan menggunakan *ASSURE*. Teknologi yang digunakan yaitu dengan menggunakan internet, media yang digunakan yaitu dengan menggunakan media blog, dan bahan ajar yang digunakan yaitu modul yang sudah dikembangkan serta buku referensi lain yang dianggap relevan.

3.3.5 Tahap V *Require Learner Participation* (Mengembangkan Partisipasi Peserta Didik)

Agar berlangsung layak, paraktis, dan efektif, proses pembelajaran memerlukan adanya keterlibatan mental peserta didik secara aktif dengan materi atau substansi yang sedang dipelajari. Oleh karena itu pendidik diharapkan mampu untuk mendorong dan mengembangkan peran serta dari peserta didik, dalam hal ini dapat dengan melibatkan langsung peserta didik dalam penerapan sintaks, sistem sosial, prinsip reaksi, sistem pendukung, dan dampak instruksional/pengiring, serta membiarkan peserta didik mengembangkan kreativitas serta imajinasi dalam pembelajaran.

3.3.6 Tahap VI *Evaluate And Revise* (Mengevaluasi dan Merevisi)

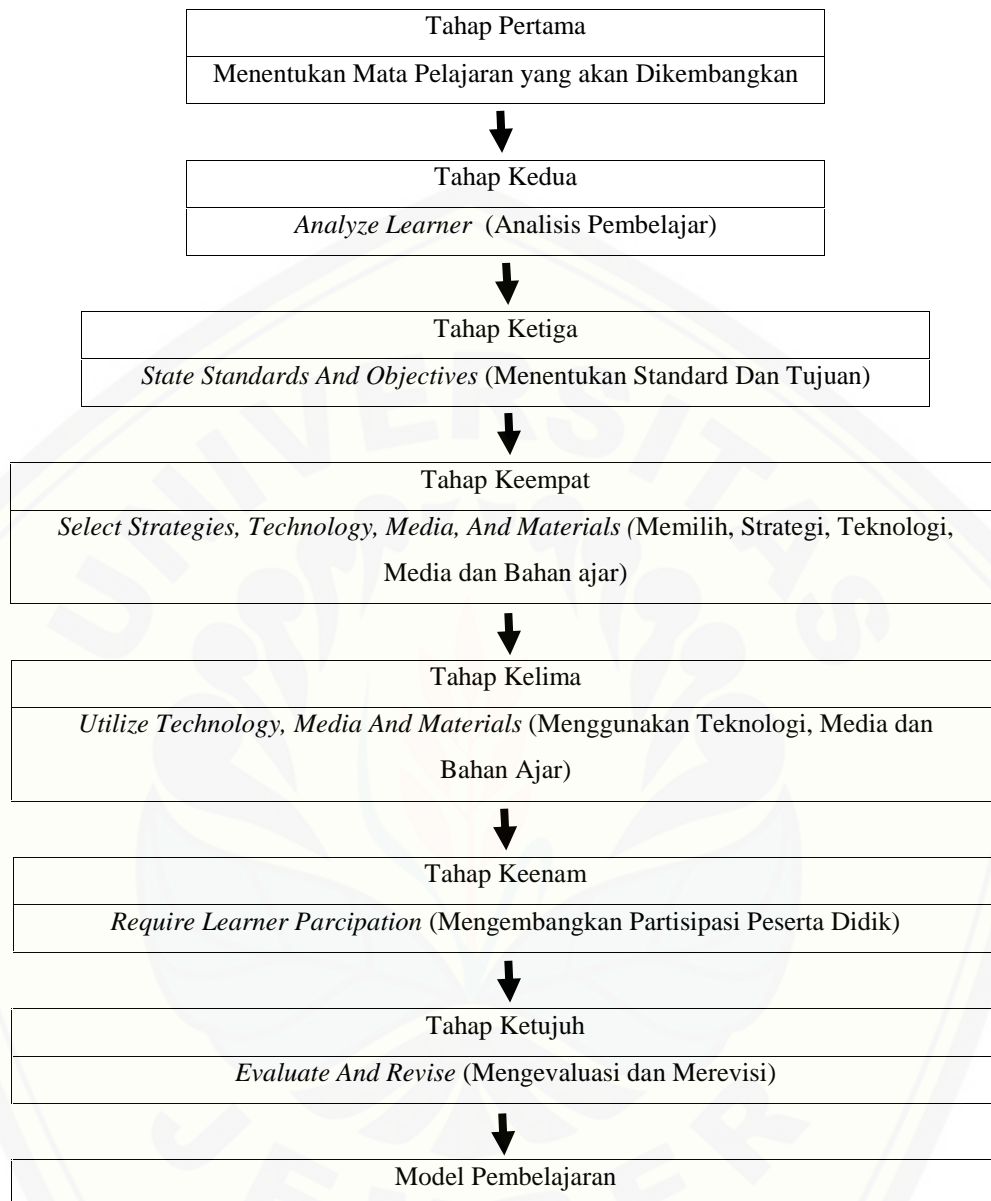
Tahap mengevaluasi dan merevisi dilakukan setelah model pembelajaran tersusun dengan baik. Tujuan utama evaluasi adalah untuk mendapatkan masukan dari ahli lain di luar perancang. Pendidik memperbaiki model pembelajaran yang

telah dikembangkan meliputi sintaks, sistem sosial, prinsip reaksi, sistem pendukung, dan dampak instruksional/pengiring.

Langkah-langkah dalam evaluasi yaitu meliputi uji coba ahli isi/materi, ahli desain/teknologi, ahli bahasa, ahli uji coba perorangan, ahli uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Data yang diperoleh dari masing-masing kegiatan uji coba tersebut dianalisis dan hasil analisis digunakan untuk merevisi produk pengembangan. Revisi perlu dilakukan apabila hasil evaluasi terhadap program pembelajaran menunjukkan hasil yang kurang memuaskan. Langkah revisi dilakukan terhadap komponen-komponen pembelajaran yang perlu diperbaiki untuk mencapai pembelajaran sukses.

Untuk memperjelas ketujuh tahap prosedur pengembangan tersebut dapat dilihat pada bagan tahap-tahap pengembangan pada gambar sebagai berikut:





Gambar 3.1 Tahap-Tahap Pengembangan Model Pembelajaran

3.4 Uji Tim Validasi

Uji tim validasi pada penelitian pengembangan model pembelajaran *Blended Learning* dengan menggunakan ASSURE tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Ahli materi pembelajaran adalah Drs. Kayan Swastika, M.Si
- b. Ahli desain pembelajaran dan media pembelajaran adalah Prof. Dr. Slamini, M.Comp. Sc. Ph.D
- c. Ahli bahasa adalah Anita Widjajanti, S.S., M.Hum

3.5 Uji Coba Produk

Beberapa kegiatan yang dilakukan untuk uji coba produk dalam penelitian pengembangan ini yaitu, (1) desain uji coba, (2) subjek coba, dan (3) uji coba lapangan.

3.5.1 Desain Uji Coba

Uji coba dilakukan dalam rangka mengetahui tingkat kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas produk. Produk berupa model pembelajaran sebagai hasil dari pengembangan ini diuji tingkat kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas produk. Tingkat kelayakan model pembelajaran diketahui melalui hasil analisis kegiatan uji coba yang dilakukan melalui beberapa tahap yaitu, (1) review oleh ahli isi/materi bidang studi, (2) review oleh ahli desain/teknologi, (3) review oleh ahli bahasa, (3) uji coba perorangan, dan (4) uji coba kelompok kecil.

Tingkat kelayakan diketahui melalui hasil angket kelayakan yang diisi oleh ahli isi/materi. Tingkat kepraktisan diketahui melalui hasil angket kepraktisan yang telah diisi oleh ahli desain/teknologi, sedangkan tingkat keefektifan model pembelajaran diketahui melalui hasil pretes dan postes terhadap perolehan hasil belajar peserta didik pada saat uji lapangan. Adapun untuk mengetahui tingkat signifikansi perbedaan antara pretes dan postes dengan melihat nilai yang diperoleh peserta didik ($KKM = 80$).

3.5.2 Subjek Coba

Subjek coba produk hasil pengembangan terdiri atas ahli isi atau materi mata pelajaran berkaitan dengan desain pembelajaran dalam pengembangan, ahli desain/tehnologi, ahli bahasa, dan peserta didik. berikut akan dijelaskan masing-masing tahap kegiatan.

1. Tahap Review Ahli

Subjek coba pada tahap review ahli ini adalah ahli isi/materi mata pelajaran berkaitan dengan desain pembelajaran dalam pengembangan, ahli desain/tehnologi, dan ahli bahasa. langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap review ahli ini adalah sebagai berikut:

- Mendatangi ahli isi atau materi dan ahli media
- Menjelaskan proses pengembangan yang telah dilakukan
- Meminta pendapat.komentar tentang kualitas model pembelajaran yang telah dikembangkan.

2. Tahap Uji Coba Perorangan

Uji coba perorangan dilakukan pada peserta didik kelas XI IPS 2 di SMA Negeri 4 Jember. Subjek coba pada tahap ini adalah 3 orang peserta didik. Untuk mengetahui kualitas produk model pembelajaran dari karakteristik peserta didik yang berbeda, maka ketiga peserta didik tersebut dipilih berdasarkan prestasi belajarnya. 1 orang peserta didik dengan prestasi belajar tinggi, 1 orang peserta didik dengan prestasi belajar sedang, dan 1 orang peserta didik dengan prestasi belajar rendah. Pretasi belajar peserta didik dilihat dari nilai rapot peserta didik.

Pelaksanaan uji coba perorangan, produk yang diujicobakan adalah model pembelajaran. Maksud uji coba ini adalah untuk mengidentifikasi dan mengurangi kesalahan-kesalahan nyata yang terdapat dalam model pembelajaran. Di samping itu uji ini juga bermaksud untuk mendapatkan komentar peserta didik tentang model pembelajaran yang diterapkan. Langkah-langkah uji coba perorangan ini adalah sebagai berikut:

- Pengembang menjelaskan maksud evaluasi
- Pengembang menyampaikan model pembelajaran yang telah dikembangkan
- Pengembang mendorong peserta didik untuk memberikan komentar dengan leluasa
- Pengembang mencatat komentar peserta didik.

3. Tahap Uji Coba Kelompok Kecil

Setelah direvisi berdasarkan masukan dari ahli dan uji coba perorangan, langkah berikutnya adalah uji coba kelompok kecil. Subjek coba pada tahap ini adalah 9 orang peserta didik kelas XI IPS 2. Kesembilan peserta didik ini bukan merupakan peserta didik yang ikut dalam uji coba perorangan. Kesembilan orang peserta didik tersebut terdiri atas 3 orang berprestasi belajar tinggi, 3 orang berprestasi belajar sedang, dan 3 orang berprestasi belajar rendah. Dalam uji coba kelompok kecil produk pengembangan yang diujicobakan yaitu model pembelajaran. Langkah-langkah yang dilakukan dalam uji kelompok kecil adalah sebagai berikut:

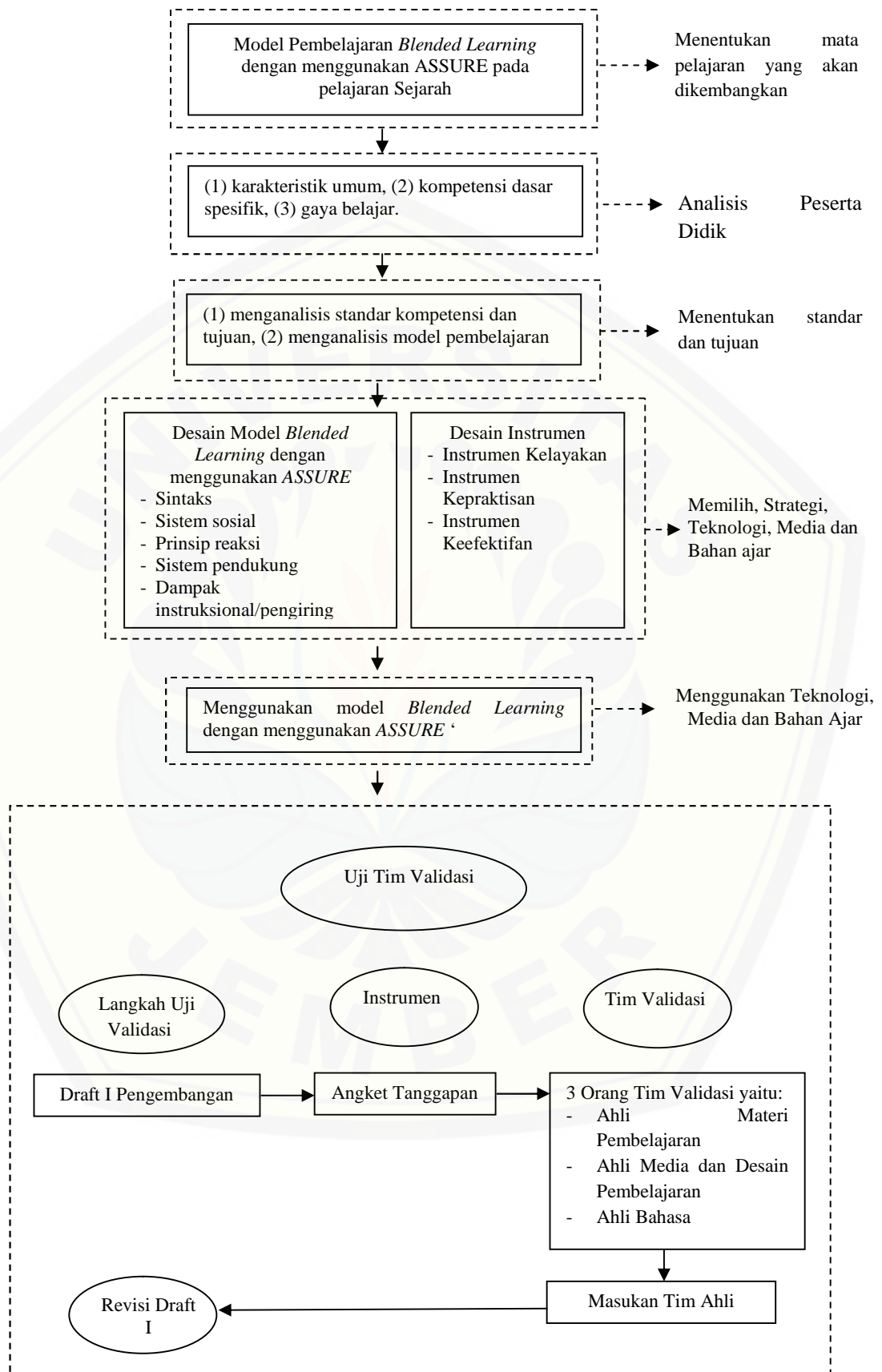
- Mengumpulkan peserta didik yang menjadi sampel dan menjelaskan maksud dari uji kelompok kecil.
- Menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.
- Melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran yang telah direvisi berdasarkan masukan ahli dan evaluasi perorangan.
- Menggali informasi lebih dalam menggunakan angket.

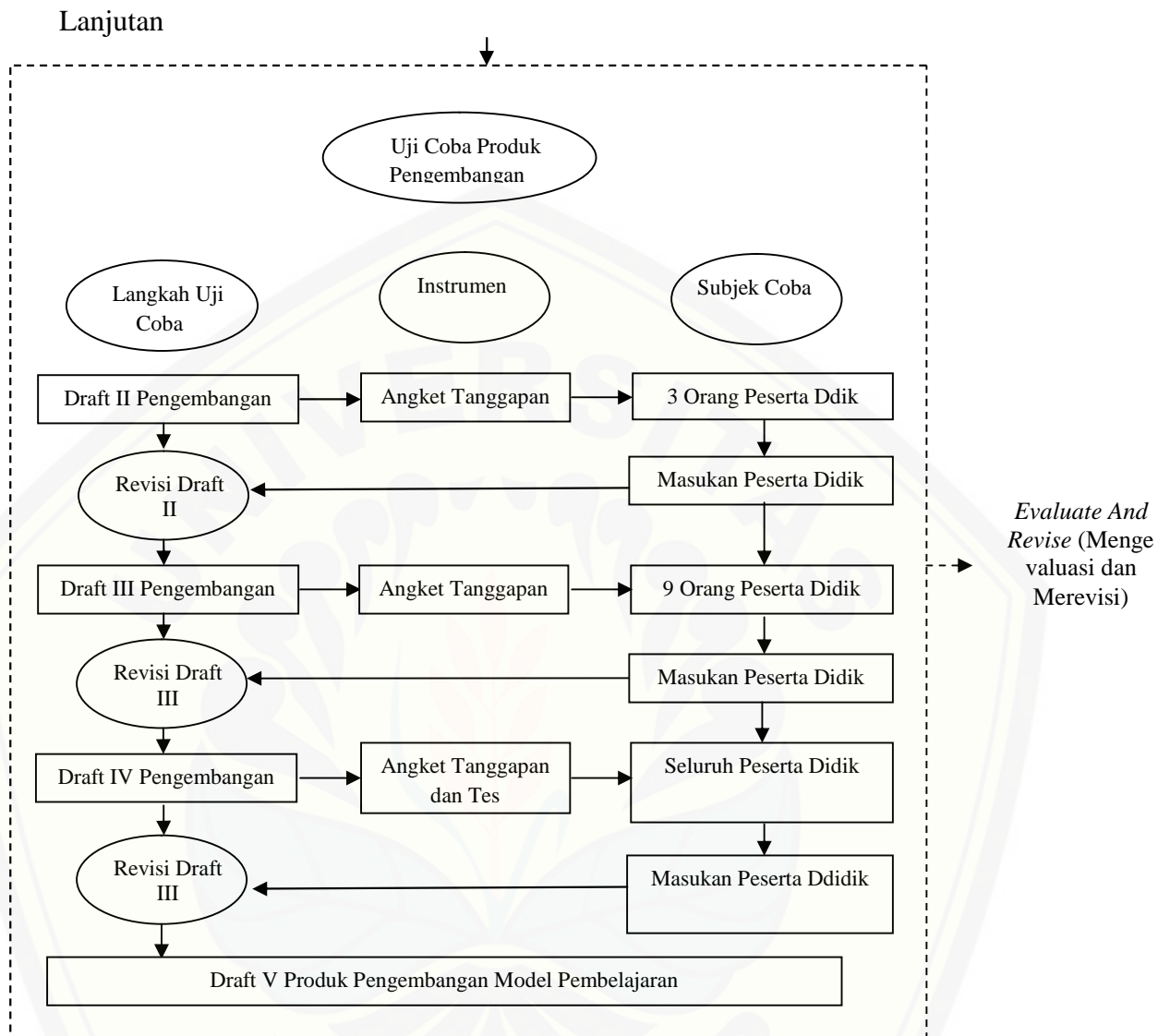
3.5.3 Tahap Uji Coba Lapangan

Pada tahap ini subjek coba terdiri atas peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Indonesia. Subjek coba peserta didik adalah seluruh peserta didik kelas XI IPS 1 SMA Negeri 4 Jember yang menempuh mata pelajaran Sejarah Indonesia. Produk pengembangan yang diujicobakan kepada peserta didik adalah model pembelajaran. Langkah-langkah kegiatan dalam uji coba lapangan ini adalah sebagai berikut:

- Menentukan sampel (dalam penelitian ini menggunakan populasi)
- Mempersiapkan lingkungan dan sarana prasarana
- Melaksanakan kegiatan pembelajaran
- Mengumpulkan data
- Menyelenggarakan tes awal dan akhir.

Untuk memperjelas tahapan kegiatan yang dilakukan, dapat dilihat pada diagram di bawah ini,





Gambar 3.2 Langkah-Langkah Uji Coba Produk Model *Blended Learning* dengan menggunakan *ASSURE*

3.6 Jenis Data

Jenis data dikategorikan menjadi 4 bagian yaitu: (1) data evaluasi tahap pertama berupa data hasil uji ahli isi atau materi mata pelajaran berkaitan dengan desain pembelajaran dalam pengembangan, ahli desain/tehnologi, dan ahli bahasa, (2) data evaluasi tahap kedua berupa data hasil uji coba perorangan, (3) data hasil

uji coba kelompok kecil, dan (4) data hasil uji lapangan berupa data hasil pretes dan postes peserta didik.

Keseluruhan data yang diperoleh untuk mempermudah analisis dikelompokkan menurut sifatnya menjadi dua, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil *review* ahli isi/materi mata pelajaran melalui angket penilaian dan tanggapan, hasil *review* ahli desain/teknologi pembelajaran melalui angket penilaian dan tanggapan, dan ahli bahasa melalui angket penilaian dan tanggapan. Hasil *review* uji coba perorangan melalui angket penilaian dan tanggapan, hasil *review* uji coba kelompok kecil melalui angket tanggapan untuk melihat kelayakan dan kepraktisan produk model pembelajaran yang telah dikembangkan, dan hasil penilaian lapangan yang. Hasil data kualitatif tersebut dikuantifikasikan menggunakan skala Likert (skala lima) untuk proses analisis data. Sedangkan untuk data kuantitatif dilihat dari hasil pretes dan postes peserta didik pada uji coba lapangan, untuk melihat keefektifan model pembelajaran yang telah dikembangkan.

3.7 Instrumen Mengumpulan Data

Pengumpulan data menggunakan instrumen berupa angket dan tes. Angket digunakan untuk mengumpulkan data hasil *review* dari ahli desain/teknologi, ahli materi/isi, dan ahli bahasa. Pada saat uji coba perorangan dan kelompok kecil menggunakan validasi dari ahli desain/teknologi, ahli materi/isi, dan ahli bahasa untuk memperoleh kelayakan dan kepraktisan. Pada saat uji lapangan menggunakan uji tes. Tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik sebelum melakukan pengembangan model pembelajaran (pretes) dan sesudah melakukan pengembangan model pembelajaran (postes) pada peserta didik kelas XII IPS 2 sebanyak 32 peserta didik. Tes tersebut digunakan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran yang telah digunakan.

3.8 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan untuk mendapatkan produk model pembelajaran yang berkualitas yang memenuhi aspek kelayakan, kepraktisan, dan

keefektifan. Langkah-langkah dalam menganalisis kriteria kualitas model *Blended Learning* dengan menggunakan *ASSURE* yang dikembangkan meliputi uji aspek kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan.

3.8.1 Uji Kelayakan

Hasil penilaian dari ahli isi bidang studi, hasil penilaian dari ahli media pembelajaran, dan hasil penilaian dari pengguna produk pendidik mata pelajaran sejarah akan dihitung persentase tingkat kelayakannya dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\sum(\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

Untuk uji coba pengguna produk peserta didik menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

F : Frekuensi tiap butir soal

N : Jumlah subjek uji yang menjawab

Adapun ketentuan dalam analisis data tentang kelayakan tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.1 Tabel Kelayakan

Tingkat Pencapaian	Klasifikasi	Keterangan
85% - 100%	Sangat Baik	Tidak Perlu Revisi
75% - 84%	Baik	Tidak Perlu Revisi
65% - 74%	Cukup	Revisi
55% - 64%	Kurang	Revisi
0% - 54%	Kurang Sekali	Revisi

Sumber: Gozhali (2011:56)

Model pembelajaran dinilai layak (dapat diterapkan) jika tingkat pencapaian kelayakan minimal cukup baik atau 65% – 74%. Apabila nilai persentase dari kelayakan tersebut masih dibawah ketentuan yang sudah

ditetapkan maka peneliti perlu melakukan revisi terhadap produk pengembangan tersebut.

3.8.2 Uji Kepraktisan

Kepraktisan dari model pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti, dapat dilihat dari kemampuan pendidik (peneliti) dalam mengelola pembelajaran yaitu dengan menggunakan rumus sebagai berikut

$$\text{NKG} = \frac{Q}{R} \times 100\%$$

Keterangan:

NKG : Persentase kemampuan pendidik dalam mengelola pembelajaran

Q : Jumlah skor yang tercapai

R : Jumlah skor maksimal

Berdasarkan rumus tersebut diperoleh persentase indikator kemampuan pendidik seperti pada tabel 3.2 sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kategori Kepraktisan

Persentase	Kategori Aktivitas
NKG 85%	Sangat Baik
65% NKG 85%	Baik
NKG < 65%	Kurang Baik

Sumber: Sukardi, (1983:100)

Model pembelajaran dinilai praktis (dapat diterapkan) jika tingkat pencapaian kemampuan pendidik dalam mengelola pembelajaran minimal cukup baik. Apabila kemampuan pendidik di bawah cukup baik, maka peneliti perlu memberikan masukan untuk meningkatkan penguasaan dan keterampilan pendidik mengajar terutama pada aspek dengan kriteria bernilai kurang.

3.8.3 Uji Efektivitas

Uji efektivitas pembelajaran dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran menggunakan *Blended Learning* dengan menggunakan *ASSURE* yang menunjukkan dengan pencapaian nilai tes. Untuk

menguji efektifitas model pembelajaran dilakukan dengan melihat (1) pencapaian ketuntasan hasil belajar peserta didik secara klasikal, (2) pencapaian persentase waktu ideal aktivitas peserta didik dan pendidik, (3) pencapaian nilai kemampuan pendidik dalam mengelola pembelajaran, dan (4) persentase banyak peserta didik yang memberikan respons positif terhadap komponen dan kegiatan pembelajaran. Analisis data untuk mengukur uji efektivitas tersebut dapat dilihat pada penjelasan sebagai berikut:

a. Analisis Data Tes Hasil Belajar

Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan tingkat pencapaian ketuntasan hasil belajar peserta didik secara klasikal adalah persentase penguasaan isi dan *performance* peserta didik terhadap indikator kompetensi yang diterapkan. Menurut Jerold E. Kemp (1994:289) menyatakan bahwa, suatu program pembelajaran sangat efektif, apabila 80% peserta didik yang mengikuti pembelajaran mampu mencapai nilai acuan patokan keberhasilan indikator pencapaian kompetensi dasar yang ditetapkan sebelumnya.

Berdasarkan rujukan tersebut, kriteria untuk menyatakan ketuntasan pembelajaran dengan *Blended Learning* dengan menggunakan *ASSURE* adalah minimal 80% peserta didik yang mengikuti pembelajaran mampu mencapai tingkat penguasaan materi minimal cukup atau minimal 80% peserta didik yang mengikuti pembelajaran (tes) mampu mencapai skor 80 dari skor maksimal 100.

3.9 Tahap Diseminasi (*Stage Dissemination*)

Tahap diseminasi merupakan tahap penyebaran produk yang dilakukan oleh pengembang untuk dikonsumsi oleh pengguna produk. Tahap diseminasi terdiri dari beberapa tahap yaitu: *development testing*, *validation testing*, *final packaging*, *diffution and adaption* (Thiagarajan *et al*, 1974:9). Akan tetapi karena keterbatasan waktu, pengembang hanya melakukan sampai pada tahap *validation testing* yang berupa *uji sumatif* terhadap produk yang divalidasi oleh para ahli.

BAB 5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan mengenai pengembangan model pembelajaran *Blended Learning* maka kesimpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Hasil validasi dari para ahli yang terdiri dari ahli materi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan ahli bahasa memberikan hasil yang sangat baik walaupun ada beberapa revisi untuk perbaikan. Hasil validasi untuk ahli materi pembelajaran memiliki skor 104 dari skor maksimal 115. Hasil validasi untuk ahli Media pembelajaran memiliki skor 123 dari skor maksimal 135, sedakan hasil validasi untuk ahli desain pembelajaran dimana untuk ahli validasinya jadi satu dengan media pembelajaran memiliki skor 94 dari skor maksimal 100. Hasil validasi untuk ahli materi pembelajaran memiliki skor 45 dari skor maksimal 50.
- b. Pengembangan model pembelajaran *Blended Learning* pada pembelajaran Sejarah SMA dengan menggunakan *ASSURE* mampu menunjang pembelajaran sejarah indonesia menjadi pembelajaran yang layak, praktis, dan efektif. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil analisis dari uji coba lapangan yaitu untuk kelayakan sebesar 88% yang termasuk dalam kategori sangat baik, dan untuk analisis kepraktisan yaitu sebesar 89% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Sedangkan untuk uji efektifitas dapat dilihat dari hasil analisis pada uji coba lapangan dengan menggunakan uji t *independent sample test* yaitu $P < 0,00$; $df = 32$; $t = -6,653$, dengan selisih perbedaan antara pretest dan posttest sebesar $-6,27273$. Nilai negatif pada selisih keduanya menunjukkan pretest lebih rendah daripada posttest. Artinya dengan adanya pengembangan model pembelajaran *Blended Learning* dengan menggunakan *ASSURE* telah mampu meningkatkan hasil belajar siswa sebesar $6,27273$ dibandingkan dengan kondisi sebelumnya.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan di atas, peneliti memberikan saran dan rekomendasi kepada praktisi yang berminat untuk menerapkan model pembelajaran *Blended Learning* dengan menggunakan ASSURE dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas dan para peneliti yang berkeinginan untuk menindaklanjuti penelitian ini.

1. Bagi guru yang ingin menerapkan model pembelajaran *Blended Learning* dengan menggunakan ASSURE pada pokok bahasan lain pada pelajaran Sejarah Indonesia, dapat merancang atau mengembangkan sendiri perangkat pembelajaran yang diperlukan dengan memperhatikan komponen-komponen model pembelajaran dan karakteristik dari materi pembelajaran yang akan dikembangkan.
2. Guru yang berupaya untuk dapat meningkatkan pembelajaran agar lebih layak, praktis, dan efektif, penerapan model pembelajaran *Blended Learning* dengan menggunakan ASSURE dapat dijadikan salah satu alternatif jawaban permasalahan tersebut.
 - a. Bagi peneliti lain yang hendak melakukan penelitian yang sejenis, langkah pengembangan model pembelajaran ini hanya sampai pada evaluasi formatif, untuk lebih mengetahui efisiensi pembelajaran, sebaiknya dalam langkah diseminasi dilakukan tes sumatif terlebih dahulu.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Afandi, M & Badarudin. 2011. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Akker, J. V. D. 1999. *Principle and Methods of Development Research* dalam “*Desaign Approaches and tools in education and Training*. Dordrecht: Kluwer Academic Publishers
- Anitah, S. 2009. *Teknologi Pembelajaran*. Surakarta: Inti Media Surakarta.
- Arends, R. 1997. *Classroom Intruction and Mngagement*. New York: Mc. Graw-Hill Book Company
- Arikunto, S. 2010. *Dasar-Dasar Evalusi pendidikan*. Edisi Revisi. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bonk, B.J & Graham C.R. 2005. *Handbook of Blended Learning: Global Perspectives, Local Design*. San Fransisco, CA: Pfeiffer Publising, San Fransisco, CA.
- Standar Nasional Pendidikan. 2006. *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas
- Dananjaya, J. 2010. *Folklor Indonesia, Ilmu Gosip, Dongeng, dan lain-lain*. Jakarta: Grafik Press.
- Djoko, S. 2009. *Kesadaran Sejarah Sebuah Tinjauan*. Makalah disampaikan dalam seminar kesadaran sejarah di UNS, Surakarta.
- Faizal, A. 2011. *Upaya Peningkatan Keaktifan Peserta didik Melalui Implementasi Blended Learning pada Pembelajaran Biologi Kelas XI SMAIT Nur Hidayah Kartasura*. Tidak diterbitkan. Tesis. Surakarta: Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Graham, C. R. *Et al* 2010. Benefit and College of Blended Learning Environment, M. Khosrow Pour (ED), Encyclopedia of Information Science and Tecnology I–V.

- Gagne, R.M et al. 2005. *Principles of Instructional Design*. New York: Wadsworth Publishing co.
- Hariyono. 2005. *Mempelajari Sejarah Secara Efektif*. Jakarta : Pustaka Jaya
- Heinich R, Michel M, James D Russell, dan Sharon E Smaldino. 2012 *Instructional Media and Technologies For Learning (5thed)*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, Inc.
- Indrawati & Setiawan. 2009. *Model Pembelajaran Penemuan Terbimbing Keliling dan Luas Daerah Bangun Datar*. Surabaya: JP Books.
- Isjoni. 2009. *Pengantar Sejarah Sebagai Ilmu*. Jakarta: Bhatara Karya Aksara
- Joice, B & Weil, M. 1992. *Models of Teaching*. Fourth edition. Boston London-Toronto-Sydney-Singapore: Allyn and Bacon Publishers.
- Kardi, M. & Nur, S. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Krathwohl, D. R. ed. et al. 2001. *Taxonomy of Educational Objectives: Handbook II, Affective Domain*. New York: David McKay.
- Kasmadi, H. 2006. *Pengembangan Pembelajaran dengan Pendekatan Model-Model Pengajaran Sejarah*. Semarang: PT Prima Nugraha Pratama.
- Kemp, J. E. 1994. *Designing Effective Instruction*. New York: Colaga Publisinsg Company
- Kimble, A.G & Garmezy, N. 1994. *Principles of Psicology*. New York: John Wiley & Sons, inc.
- Kochar. 2008. *Teaching of Histori*. Jakarta: Garasindo.
- Kuntowijoyo. 2003. *Metodologi Sejarah (Edisi Kedua)*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Majid, A. 2009. *Perencanaan Pembelajaran (mengembangkan kompetensi guru)*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Masfadilah. 2014. Penerapan Pembelajaran *Blended Learning* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI di SMA Negeri 3 Malang. (https://www.academia.edu/6645512/RESUME_BLENDED_LEARNING_BA_B_1_2_3). [diakses pada tanggal 01-06-2015].

- Nieveen, N. 1999. *Prototyping to Reach Product Quality*. Dordrecht: Kluwer Academic Publishers.
- Pribadi, B. 2011. *Model Assure untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*. Jakarta: Dian Rakyat
- Ratumanan. 2002. *Pengantar Penelitian Ilmiah Dasar, Metode, dan Teknik*. Bandung: Tarsito.
- Reigeluth, C.M. 1999. *Instructional Design Theories and Models: An Overview of Their Current Status*. London: Lawren Erlbaum Associates, Puplishers
- Rusman. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Rustam E. T. 2009. *Pengantar ilmu sejarah, teori filsafat sejarah, sejarah filsafat dan IPTEK*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sabila. 2013. *Desain Pembelajaran*. [<http://ervindasabila.blogspot.com/p/v-behaviorurldefaultvml-o.html>].
- Santoso, R.Y. 2007. *Pengembangan Model Pembelajaran Matematika yang Dapat Mengaktifkan Otak Kanan (Model PMMOKa)*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya (Disertasi Tidak Diterbitkan).
- Seel, B & Richey, R.C. 1999. *Teknologi Pembelajaran Definisi dan Kawasannya*. Washington, DC: Association for Education Communication and Technology.
- Septiana, E. 2013. *Blended Learning Sebuah Alternatif Model Pembelajaran Mahasiswa Program Sarjana (S-1) Kependidikan Bagi Guru dalam Jabatan*. Jurnal Kependidikan, Edisi 1
- Smaldino S, Lowter, D. Russel, dan James D. 2014. *Instructional Technology & Media For Learning (Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Soekanto, S. Dkk. 1998. *Model Mengajar dan Bahan pembelajaran*. Bandung: Alqa Prisma Interdelta.
- Soewarso. 2007. *Cara-Cara Penyampaian Pendidikan Sejarah untuk Membangkitkan Peserta Didik untuk Mempelajari Bangsaanya*. Depdiknas.

- Soewarso. 2000. *Cara-cara penyampaian pendidikan sejarah untuk membangkitkan minat peserta didik mempelajari sejarah bangsanya*, Jakarta: proyek pembangunan guru sekolah menengah Depdiknas.
- Sugiarto, A.N. 2007. *Pengembangan Model Pengelolaan Program Pembelajaran Kolaboratif untuk Kemandirian Anak Jalanan di Rumah Singgah*. Bandung: PPS UPI.
- Sujadi. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta. Rineka cipta
- Sukarno. 2011. *Blended Learning Sebuah Alternatif Model Pembelajaran Mahasiswa Program Sarjana (S-1) Kependidikan Bagi Guru dalam Jabatan*. Jurnal Kependidikan, Edisi 1
- Tamburaka, R.H.E. 2009. *Ilmu Sejarah Teori Filsafat Sejarah, Sejarah Filsafat & IPTEK*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Thobroni, M & Arif M. 2011. *Belajar & Pembelajaran: Wacana Praktik Pembelajaran Dalam Pembangunan Nasional*. Jogjakarta: ar-Ruzz Media.
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Umamah, N. 2008. *Pengembangan Paket Pembelajaran Mata Kuliah Perencanaan Pembelajaran Bidang Studi Pada Program Pendidikan Sejarah FKIP UNEJ Dengan Model Dick & Carey*. Tesis. Tidak Diterbitkan Malang: Program Pascasarjana Universitas Negeri Malang.
- White, C. 1997. *Indonesian social Studies Education: Critical Analisis, The Social Studies* (March-April). Houston: Akademik Research Library.
- Widiharto. 2010. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Jakarta: Indeks
- Widja. 2006. *Menuju Wajah Baru Pendidikan Sejarah*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Wiyanarti, E. 2014. *Model Pembelajaran Kontekstual Dalam Pengembangan pembelajaran sejarah*. (http://file.upi.edu/Direktori/FPIPS/JUR.pend.sejarah/196207181986012-erlina_wijanarti/ctl_dlm_pmbbran_sejarah.pdf)