

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Pembelajaran Blended Learning

1. Pengertian Blended Learning

Blended Learning berasal dari dua kata, *blended* artinya campuran/perpaduan dan *learning* artinya belajar. *Blended learning* merupakan kegiatan belajar yang mengkombinasikan ataupun memadukan antara pembelajaran langsung atau tatap muka dengan pembelajaran berbasis komputer atau *online*.¹ Dalam pengertian lain *Blended learning* ialah satu upaya untuk mengkombinasikan pembelajaran konvensional (*face to face*) dengan pembelajaran menggunakan media elektronik berdasarkan arahan dari guru, dimana materi di sampaikan atau diberikan dalam bentuk media digital yang nantinya dipergunakan dalam membantu proses kegiatan belajar.²

Pembelajaran tatap muka (*face to face*) ialah suatu aktivitas belajar mengajar berupa proses belajar secara langsung antara siswa dengan guru. Pembelajaran tatap muka dapat mendukung terlaksananya pembelajaran berbasis *blended learning*, dan menjadi penyempurna dari kelemahan pembelajaran berbasis teknologi.³ Sedangkan pembelajaran online merupakan suatu proses belajar mengajar yang memanfaatkan media elektronik pada saat pembelajaran. proses belajar mengajar dalam teknologi *e-learning* dilakukan secara langsung namun dalam dunia maya, artinya pada saat yang sama pendidik mengajar melalui komputer di satu tempat, siswa mengikuti pembelajaran itu dari komputer lain ditempat yang berbeda. Materi pembelajaran dapat di download oleh

¹ Wasis D. Dwiyoogo, *Pembelajaran Berbasis Blended Learning*, (Depok: Rajawali Pers, 2018), 59

² Husamah, *Pembelajaran BAURAN (Blended Learning)*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2014), 23

³ Husamah, *Pembelajaran BAURAN*, 37

setiap siswa.⁴ Semler dalam Husamah menegaskan bahwa “*Blended learning* menggabungkan aspek paling baik dari sistem belajar secara virtual, kegiatan belajar secara langsung, dan praktek dunia nyata. Dari sistem pembelajaran tersebut maka akan menjadikan seorang memiliki pengalaman dalam dirinya. Dalam hal ini *Blended learning* memakai suatu pendekatan yang memberdayakan berbagai sumber informasi..” Berdasar dari uraian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa *Blended learning* ialah suatu pembelajaran yang mengkombinasikan antara pembelajaran secara langsung (tatap muka) dengan pembelajaran berbasis online.

Kategori yang ada dalam *blended learning* sebagai berikut:

- a. Kegiatan tatap muka (*face to face*). Istilah *blended learning* banyak digunakan pendidik untuk menunjuk pada penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam kegiatan belajar tatap muka, baik memanfaatkan jejaring-terikat maupun jejaring-pelengkap yang tidak mengubah model aktivitas.
- b. Pembelajaran campuran, pada model pembelajaran ini di rasa dapat mengurangi kegiatan belajar tatap muka tapi tidak menghilangkannya, sehingga peserta didik memungkinkan untuk belajar secara daring maupun secara langsung⁵

2. Karakteristik *Blended Learning*

Di bawah ini merupakan karakteristik model pembelajaran *Blended learning* di antaranya sebagai berikut:

- a. Pembelajaran yang mengkombinasikan beberapa cara menyampaikan , gaya belajar, model pembelajaran, maupun macam media berbantuan teknologi yang sudah sangat beragam.

⁴ Ali Mudlofir dan Evi Fatimatur Rusydiyah , *Desain Pembelajaran Inovatif*, (Jakarta: Rajawali Pres, 2016), 174-175

⁵ Husamah, *Pembelajaran BAURAN (Blended Learning)*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2014), 15

- b. Sebagai gabungan antara pembelajaran langsung, tatap muka (*face-to-face*), belajar mandiri, maupun belajar berbasis online.
- c. Pembelajaran di dukung dari gabungan antara cara mengajar yang efektif, cara penyampaian serta gaya pembelajaran yang menarik.
- d. Pendidik dan orang tua siswa sama-sama memiliki peranan yang sangat penting, pendidik di sekolah sebagai fasilitator, sedang orang tua di rumah sebagai pendukungnya.⁶

3. Tujuan *Blended Learning*

Tujuan penggunaan model pembelajaran *blended learning* ialah memadukan aspek terbaik dari aktivitas pembelajaran langsung (tatap muka) dengan pembelajaran berbasis online untuk menjadikan proses belajar secara mandiri dan maksimal. selain itu *Blended learning* juga memiliki tujuan yang lebih rinci dari penggunaan antara lain:

- a. Membantu siswa untuk berkembang lebih baik dalam proses pembelajaran sesuai dengan gaya belajar mengajar dan kesukannya dalam belajar.
- b. Memberikan kesempatan praktis dan realistis bagi pendidik dan siswa untuk dapat belajar secara mandiri, bermanfaat serta terus berkembang.
- c. Peningkatan fleksibilitas penjadwalan untuk pelajar, dengan memadukan ciri terbaik dari kegiatan belajar langsung (tatap muka) dengan pembelajaran *online*. Kegiatan belajar tatap muka digunakan agar para siswa lebih interaktif, sedangkan pembelajaran *online* dapat memberi akses untuk siswa belajar tanpa adanya batasan sehingga dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja jika siswa mempunyai akses internet.⁷

⁶ Husamah, *Pembelajaran BAURAN*, 16

⁷ Husamah, *Pembelajaran BAURAN*, 22

4. Kelebihan dan Kekurangan *Blended Learning*

Pembelajaran dengan sistem kombinasi memberikan siswa peluang untuk memilih bermacam-macam bentuk pembelajaran dengan menggunakan media yang berbeda-beda dan tidak terbatas ruang dan waktu. Kelebihan dari pembelajaran *online* adalah memungkinkan siswa yang tinggal berjauhan tetap berinteraksi, selain itu juga memberikan fleksibilitas dan kenyamanan antar siswa dengan sesama siswa ataupun siswa dengan seorang guru. Sedangkan dalam aktivitas belajar langsung (*face to face*) dapat berinteraksi dengan mudah, selain itu dapat menyelesaikan kesalahpahaman dan membantu siswa merasa lebih nyaman saat berkomunikasi secara *online*.⁸

Kelebihan model pembelajaran *Blended learning* antara lain:

- a. Terjalin secara tatap muka dan juga lebih mandiri yang mana keduanya mempunyai keunggulan yang saling melengkapi antara satu dengan yang lain.
- b. Menjadikan pembelajaran lebih efisien.
- c. Meningkatkan aksesabilitas, *blended learning* mempermudah siswa dalam mempelajari materi pelajaran.
- d. Siswa bebas mempelajari dan memanfaatkan materi pelajaran yang tersedia secara mandiri.
- e. Siswa dapat berdiskusi dengan guru atau siswa lain di luar jam pelajaran.
- f. Pendidik dapat mengontrol dan mengelola kegiatan belajar di luar jam pelajaran.
- g. Pendidik dapat memberikan tambahan tugas melalui internet.
- h. Pendidik dapat menyuruh siswa untuk belajar terlebih dahulu sebelum materi disampaikan.
- i. Siswa bisa saling bertukar data atau file dengan teman lainnya.
- j. Biaya lebih efisien
- k. Mendapatkan hasil maksimal

⁸ Wasis D. Dwiyoogo, *Pembelajaran Berbasis Blended Learning*, (Depok: Rajawali Pers, 2018), 100-101

1. Menyelaraskan kebutuhan setiap pembelajar.⁹

Selain kelebihan yang ada, model pembelajaran *Blended learning* juga memiliki kekurangan antara lain:

- a. Membutuhkan media yang cukup beragam, sehingga mengakibatkan tidak efektif jika sarana prasarana yang dibutuhkan tidak mendukung.
- b. Setiap siswa tidak semua memiliki komputer atau akses internet yang merata. Sedangkan untuk dapat menggunakan *blended learning* dibutuhkan komputer maupun akses internet yang memadai, apabila kesulitan akses internet maka akan menghambat siswa dalam mengikuti pelajaran online.
- c. Bagi pengajar, orang tua maupun siswa terkadang kurang pengetahuan terhadap penggunaan teknologi.¹⁰

5. Langkah-Langkah Penggunaan Blended Learning

Menurut Soekartawi, terdapat beberapa tahapan dalam penggunaan model *blended learning*, tujuan adanya tahapan penggunaan ialah agar mendapatkan hasil belajar yang optimal. Adapun langkah-langkah tersebut ialah sebagai berikut:¹¹

- a. Menetapkan materi bahan ajar yang akan dipergunakan, kemudian mempersiapkan juga bahan ajar yang memenuhi persyaratan pembelajaran jarak jauh. Karena model pembelajarannya *blended learning* maka sebaiknya dibedakan untuk bahan ajarnya. Seperti bahan ajar yang digunakan untuk pembelajaran online dan yang digunakan saat pembelajaran offline.
- b. Menentukan rancangan *blended learning* yang akan dipergunakan. Pada tahap ini guru harus dapat membuat rancangan pembelajaran yang isinya memuat baik pembelajaran tatap muka maupun online. Maka dari itu perlu diperhatikan seperti

⁹ Husamah, *Pembelajaran BAURAN (Blended Learning)*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2014), 231.

¹⁰ Husamah, *Pembelajaran BAURAN*, 36-37

¹¹ Husamah, *Pembelajaran BAURAN*, 27-29

bagaimana cara menyajikan bahan ajar, bagaimana siswa dapat dengan mudah mengakses materi pelajaran baik saat online maupun offline, dan lainnya.

- c. Menetapkan format pembelajaran online apa yang dipergunakan dalam mengakses materi pembelajaran, dalam hal ini guru memberi elektronik modul dengan format pdf.
- d. Melakukan uji coba terhadap rancangan yang akan dibuat. Tujuannya apakah dengan menggunakan blended learning tersebut dapat dilaksanakan dengan mudah atau malah sebaliknya.
- e. Melakukan pembelajaran blended learning,
- f. Menyiapkan evaluasi serta membuat kriteria terhadap pelaksanaan blended learning.

B. Elektronik Modul

1. Pengertian Elektronik Modul

Modul termasuk satu dari banyaknya media pembelajaran yang di gunakan siswa di dalam kegiatan belajar, para siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara mandiri dengan bantuan media modul.¹² Dengan adanya modul siswa akan dapat belajar secara mandiri tanpa perlu didampingi pengajar yang biasanya selalu ada dalam setiap kegiatan belajar mengajar. Dengan ini akan menjadikan peserta didik lebih trampil dalam menggali informasi maupun materi dan mengembangkannya secara mandiri. Elektronik modul menjadi salah satu modul yang sudah banyak dikembangkan pada dunia pendidikan saat ini, terlebih sudah semakin pesat ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang.

Elektronik modul merupakan alat bantu pengajaran non cetak atau digital yang di buat secara runtut kemudian dikenakan sebagai suatu proses belajar mandiri, agar para siswa dapat bellajar memecahkan masalahnya

¹² Najuah, dkk., *Modul Elektronik*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), 6

sendiri.¹³ Elektronik modul adalah sarana pembelajaran yang memuat metode, materi, batasan- batasan serta evaluasi yang di rancang dengan runtut dan sistematis untuk mendapatkan kompetensi yang di inginkan.¹⁴ Selain itu *Elektronik modul* juga diartikan sebagai modul berbasis web dengan memiliki kelebihan yakni bersifat interaktif, dapat menampilkan gambar, video, audio maupun animasi.¹⁵ Jadi dari pengertian diatas *elektronik modul* merupakan media digital yang tersusun atas materi-materi pembelajaran yang bersifat interaktif dan praktis, sehingga peserta didik dapat menggunakannya untuk belajar mandiri. Selain itu elektronik modul tidak terbatas oleh ruang dan waktu.

2. Tujuan elektronik modul

Dalam pendidikan modern, teknologi informasi dan komunikasi seharusnya tidak hanya dijadikan sebagai objek untuk dipelajari saja, namun juga digunakan dalam aktivitas kegiatan belajar mengajar, salah satu yang dapat dilakukan oleh pengajar dalam menghadapi tantangan global yaitu dengan pengembangan bahan ajar, seperti modul dalam bentuk digital (elektronik modul). Oleh

¹³ Moh Fausih, Danang T, “Pengembangan Media *E-Modul* Mata Pelajaran Produktif Pokok Bahasan “Instalasi Jaringan Lan (Local Area Network)” Untuk Siswa Kelas Xi Jurusan Teknik Computer Jaringan Di Smk Negeri 1 Labang Bangkalan Madura, *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan* 1, No. 1(2015), 4, <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/10375/10123>

¹⁴ Adhin Setyo Winarko, “Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Poesi (Prediksi, Observasi, Eksperimen, Interpretasi) Pada Materi System Indra Kelas Xi Sma Negeri 3 Ponorogo”, *Bioedukasi* 6, No. 02 (2013), <https://jurnal.uns.ac.id/inkuiri/article/view/9698>

¹⁵ Novitasari Putri, Dkk, “Pengembangan E-Modul Mata Pelajaran Komposisi Foto Digital (Paket Keahlian Multimedia) Dengan Model Pembelajaran Task Based Learning Pada Kelas XI Di SMK 3 MATARAM”, *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika* 4, No.5 (2015), <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/10375/10123>

karena itu, Penerbitan modul sangat penting untuk dilakukan dan memiliki beberapa tujuan, diantaranya adalah:

- a. Memudahkan dan menjelaskan penyajian materi agar tidak terlalu bersifat verbal.
- b. Mengendalikan keterbatasan ruang dan waktu, serta daya indra baik guru maupun siswa.
- c. Meningkatkan semangat motivasi belajar peserta didik, mengembangkan
- d. Penggunaan yang tepat dan bervariasi, diantaranya dapat meningkatkan semangat belajar siswa serta mengembangkan kemampuan berkolaborasi secara langsung dengan lingkungan sekitar maupun sumber belajar lain, menjadikan siswa dapat belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya dan menjadikan siswa dapat mengukur atau mengevaluasi hasil belajarnya sendiri.¹⁶

3. Kelebihan dan Kekurangan Elektronik Modul

Pembelajaran dengan menggunakan *elektronik modul* mempunyai beberapa kelebihan di antaranya sebagai berikut:

- a. Merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa belajar, sangat efektif dan efisien serta dapat meningkatkan kualitas belajar.
- b. Menjadikan motivasi belajar siswa meningkat.
- c. Sebagai penyampaian langsung dan segera secara efektif kepada pelajar
- d. Mendukung proses pembelajaran yang dilakukan secara individu
- e. Siswa menjadi terampil memilih bagian-bagian isi pelajaran yang dikehendaki
- f. Menjadikan siswa lebih mengenal dan terbiasa menggunakan computer, yang mana ketrampilan menggunakan komputer menjadi sangat penting di masyarakat modern.

¹⁶ Najuah, dkk., *Modul Elektronik*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), 8

- g. Terlihat lebih menarik dengan dilengkapi gambar dan warna, sehingga materi dapat disajikan dengan menarik.¹⁷

Selain mempunyai kelebihan, modul juga mempunyai kekurangan, diantaranya sebagai berikut:

- Dalam menyusun modul yang berkualitas bagus maka diperlukan keahlian tertentu. Baik tidaknya kualitas dari modul tergantung pada proses penyusunannya.
- Sulit memutuskan proses kelulusan, di samping itu memerlukan manajemen pendidikan yang sangat berbeda dengan pembelajaran konvensional, karena setiap orang memiliki waktu yang berbeda dalam menyelesaikan pembuatan modul, yang tergantung pada keahlian dan kecepatan masing-masing orang..

C. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Kata motif memiliki arti sebagai satu upaya yang dapat mendorong individu di dalam melakukan suatu hal. Motif diartikan sebagai upaya penggerakan baik dari dalam diri seseorang maupun di dalam diri untuk dapat melakukan aktivitas demi tercapainya suatu tujuan tertentu. Berawal dari kata “motif” itu, maka motivasi dapat didefinisikan sebagai pendorong atau upaya penggerak yang sudah menjadi aktif.¹⁸

Menurut pendapat Mc Donald, motivasi adalah perubahan daya atau gairah dalam diri individu yang ditandai dengan adanya perasaan dan diawali dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.¹⁹ Sedangkan menurut Muhibbin Syah pengertian motivasi ialah suatu keadaan dari dalam diri setiap makhluk hidup (manusia atau

¹⁷Sudji Munadi, dkk., “Pengembangan Modul Pembelajaran Konstruktivistik Kontekstual Berbantuan Computer Dalam Mata Diklat Pemesinan”, *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol 1, No.1 (2011), <https://doi.org/10.21831/jpv.v1i1.5709>

¹⁸ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta:Rajawali Pres, 2014), 73

¹⁹ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, 73

hewan) yang mendorongnya untuk melakukan suatu hal.²⁰ Motivasi menjadikan terjadinya perubahan daya yang ada dalam diri seseorang, yang melibatkan persoalan perasaan, kejiwaan maupun emosi, kemudian berbuat melakukan sesuatu. Hal tersebut di dorong oleh adanya tujuan, kebutuhan serta keinginan tertentu. Motivasi diartikan suatu dorongan mentall yang menunjukkan tingkah laku manusia, termasuk kegiatan belajar.²¹

Motivasi belajar diartikan sebagai suatu keinginan atau kemauan yang ada dari dalam diri setiap peserta didik untuk mau belajar secara efektif dan efisien sehingga dapat tercapai tujuan yang di inginkan yaitu prestasi yang dapat dibanggakan. Siswa belajar karena adanya dorongan dari dalam dirinya yang berupa kemauan, keinginan, perhatian, atau cita-cita. Ahli psikologi pendidikan menyebutkan bahwa kekuatan dari dalam jiwanya yang dapat mendorong terjadinya perilaku belajar tersebut sebagai motivasi belajar.²²

Jadi motivasi belajar ialah dorongan yang ada dalam diri siswa agar ingin belajar dan bertingkah laku secara terarah dalam proses belajarnya, sehingga dapat tercapai tujuan yang diinginkan. Peran motivasi disini amatlah penting yaitu dalam hal meningkatkan gairan, rasa senang dan semangat dalam belajar. Siswa yang di dalam dirinya terdapat rasa motivasi yang kuat maka akan banyak tenaga untuk melakukan aktivitas belajar, dengan begitu hasil belajar pun akan maksimal, namun berbeda dengan siswa yang tidak mempunyai semangat dalam belajar, mereka cenderung kurang minat dalam proses pembelajaran. Jadi disinilah tugas seorang pengajar yaitu bagaimana menumbuhkan semangat belajar siswa.

Berdasar dari pengertian motivasi belajar yang telah dipaparkan, maka dalam menentukan peningkatan

²⁰ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rajawali Pres, 2013), 153

²¹ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), 80

²² Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), 80

motivasi perlu adanya indicator yang mendukung diantaranya sebagai berikut.²³

- a. Perasaan senang dalam mengikuti pembelajaran,
- b. Kemandirian.
- c. Adanya hasrat dan keinginan berhasil
- d. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.

2. Fungsi Motivasi Belajar

Dalam proses belajar mengajar, apabila terdapat siswa yang tidak melakukan apa yang seharusnya dia lakukan misalnya tidak mengerjakan tugas atau tidak bersemangat dalam belajar, maka dari itu perlu di cari tau sebab musababnya. Kemungkinan penyebabnya bermacam-macam bisa jadi ia tidak senang dengan pelajaran tersebut, atau mungkin sedang sakit, lapar, mengantuk dan lainnya. Dari hal tersebut berarti tidak adanya perubahan semangat atau daya pada diri pesertadidik, ia tidak terangsang afeksinya untuk mau melakukan sesuatu. Keadaan seperti ini perlu dicari tahu mengenai sebab asalnya, kemudian mendorong siswa untuk melakukan apa yang menjadi kewajibannya, yaitu belajar. Pada intinya setiap siswa/i perlu di berikan rangsangan agar dapat menumbuhkan motivasi dalam dirinya.

Dalam proses pembelajaran semangat motivasi belajar amatlah diperlukan, dikarenakan hasil belajar akan lebih maksimal apabila di dalam diri peserta didik terdapat motivasi. Maka semakin tinggi tingkat motivasi yang diberikan, maka akan semakin berhasil pula pelajaran yang diberikan. Berdasarkan hal tersebut terdapat beberapa fungsi dari motivasi antara lain:

- a. Mendorong seseorang melakukan sesuatu, atau sebagai pengarah. Dalam hal ini motivasi merupakan pengarah atau penggerak dari setiap kegiatan yang akan dilaksanakan.

²³ Elmirawati, dkk, “Hubungan Antara Aspirasi Siswa Dan Dukungan Orang Tua Dengan Motivasi Belajar Serta Implikasinya Terhadap Bimbingan Konseling”, *Jurnal Ilmiah Konseling*, No. 1, Vol. 2 (2013): 2, <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/konselor/article/view/871>

- b. Menetapkan arah tujuan yang akan dicapai. Motivasi dalam hal ini dapat memberikan arah kegiatan yang akan diperbuat sesuai tujuan.
- c. Menyeleksi perbuatan, yaitu menentukan pekerjaan-pekerjaan apa harus dikerjakan serta serasi, guna mencapai tujuan, dengan meninggalkan pekerjaan-pekerjaan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.²⁴

Selain fungsi diatas, seorang pengajar juga penting guna mengetahui motivasi belajarsiswa. Maka dari pengetahuan itulah dapat bermanfaat bagi seorang pengajar, antara lain:

- a. Seorang pengajar dapat mengoptimalkan serta menjaga rasa semangat motivasi peserta didik untuk selalu mau belajar, menumbuhkan motivasi peserta didik apabila tidak lagi bersemangat atau motivasinya sedang dalam keadaan *down*, dan senantiasa mempertahankan semangat apabila sudah kuat untuk mencapai tujuan.
- b. Dapat memahami bahwa motivasi belajar siswa di kelas bermacam-macam, ada yang bersemangat ada juga yang kurang bersemangat, maka sebagai pengajar bisa mempergunakan bermacam-macam strategi belajar mengajarnya
- c. Dapat memberi pengetahuan kepada pengajar untuk dapat menjadi bermacam-macam peran seperti sebagai teman diskusi, fasilitator, pemberi semangat, pengajar yang baik atau yang lainnya.
- d. Memberi kesempatan kepada pengajar “unjuk rasa” rekayyasa pedagogis. Kewajiban seorang pengajar yakni membantu siswa belajar sampai berhasil, yang awalnya tidak bersemangat menjadi bersemangat belajar.²⁵

²⁴ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta:Rajawali Pres, 2014), 85

²⁵ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), 86

3. Macam-Macam Motivasi Belajar

Secara umum motivasi belajar dibedakan menjadi dua jenis, yakni motivasi intrinsik (dalam) dan motivasi ekstrinsik (luar):

a. Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik merupakan dorongan untuk melakukan sesuatu tindakan dari dalam diri siswa itu sendiri.²⁶ Motivasi intrinsik juga dipahami sebagai motif-motif yang telah aktif sehingga tidak perlu adanya rangsangan dari luar diri, karena di dalam diri setiap orang sudah terdapat dorongan sendiri untuk melakukan suatu hal.²⁷

Kalau dilihat berdasarkan sisi tujuan kegiatan yang dilakukan contohnya kegiatan belajar, maka motivasi intrinsik yang dimaksudkan disini adalah ingin mencapai suatu tujuan yang terdapat di dalam kegiatan belajar itu sendiri. Misalnya seorang siswa rajin belajar, karena ia ingin mendapatkan pengetahuan, nilai maupun ketrampilan agar dapat berubah tingkah lakunya secara konstruktif, tidak karena tujuan yang lainnya. Setiap siswa yang dalam dirinya terdapat motivasi intrinsik (dari dalam) maka akan menjadi orang yang disiplin, berpengetahuan, serta pandat dalam bidang tertentu. Untuk mencapai sesuatu hal yang ia impikan, maka siswa harus belajar, karena ia tau tanpa belajar tidak dapat mencapai tujuannya.

b. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik merupakan dorongan dalam melakukan suatu tindakan (kegiatan belajar) yang asalnya datang dari luar diri seorang siswa.²⁸ Motivasi ekstrinsik juga diartikan sebagai suatu motif yang telah aktif dan perlu adanya rangsangan dari luar diri

²⁶ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rajawali Pres, 2013), 153

²⁷ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta:Rajawali Pres, 2014), 89

²⁸ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rajawali Pres, 2013), 153

individu. Contohnya seorang siswa belajar, karena dia tahu besok akan diadakan ujian, maka ia berharap akan mendapat nilai tinggi agar di puji guru atau temannya. Jadi apabila dilihat sesi tujuan kegiatannya, tidak secara langsung siswa melakukan kegiatan belajar hanya semata karena apa yang dia lakukan, tetapi ada tujuan tertentu.²⁹

Oleh karenanya motivasi ekstrisik juga diartikan sebagai pendorong dari luar diri yang tidak hanya terkait mengenai kegiatan belajar mengajar, namun motivasi ekstrisik juga sangat penting dalam proses belajar karena terkadang peserta didik perlu sesuatu yang menarik untuk mendorong minat belajarnya, seperti pujian, hadiah, dan lainnya.

4. Bentuk-Bentuk Motivasi

Dalam proses menumbuhkan motivasi belajar siswa sangat diperlukan peran motivasi intrinsik (dalam) serta motivasi ekstrinsik (luar) di setiap kegiatan pembelajaran. dalam hal ini perlu diketahui bahwa terdapat cara menumbuhkan motivasi dari dalam diri siswa.

Dibawah ini beberapa cara menumbuhkan motivasi untuk belajar siswa diantaranya sebagai berikut.³⁰

a. Memberi Angka

Angka di sini sama halnya dengan nilai, terkadang banyak siswa yang menganggap nilai tinggi merupakan sebuah pencapaian terbaik. Dari nilai-nilai yang baik maka akan membuat siswa semakin semangat dan memiliki motivasi yang kuat untuk terus mempertahankan nilai tersebut.

b. Hadiah

Hadiah bisa juga diartikan sebagai salah satu teknik atau cara meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi tidak semua siswa bisa ditumbuhkan motivasinya dengan cara tersebut. Terkadang ada

²⁹ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta:Rajawali Pres, 2014), 90-91

³⁰ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, 92-94

siswa yang sangat senang dengan hadiah, sehingga siswa tersebut selalu bersemangat mencapai tujuan yang di inginkan karena mendapat hadiah.

c. Kompetisi

Kompetisi atau persaingan dapat dijadikan sebagai cara mendorong motivasi belajar siswa. Kompetisi biasa di gunakan dalam bidang perindustrian maupun perdagangan, namun juga dapat digunakan sebagai cara meningkatkan belajar siswa.

d. *Ego-Involvement*

Bentuk motivasi selanjutnya yaitu menjaga harga diri, ketika siswa merasakan akan pentingnya harga diri, maka bisa jadi siswa akan menjaga harga dirinya yaitu dengan berusaha mendapat nilai yang baik.

e. Memberi Ulangan

Memberi ulangan, pengayaan atau evaluasi pada siswa biasanya akan membuat siswa lebih giat dan semangat untuk belajar, karena terkadang siswa akan lebih semangat belajar ketika akan ada ulangan, tetapi untuk para pengajar tidak di anjurkan kalau memberi ulangan setiap hari, bisa jadi akan membuat siswa bosan.

f. Melihat Hasil

Melihat hasil belajar yang didapat dari kegiatan belajar dapat digunakan sebagai dorongan semangat belajar siswa. Siswa yang mengetahui hasil belajarnya meningkat maka akan semakin bersemangat untuk meningkatkan kembali hasil belajarnya.

g. Pujian

Pujian menjadi salah satu cara untuk meningkatkan motivasi dalam diri siswa, maka ketika ada siswa yang mendapatkan hasil yang baik dan optimal, maka perlu diberikan pujian, karena dapat menambahkan gairah belajar siswa.

h. Hukuman

Bentuk motivasi lainnya yaitu hukuman, hukuman dapat menjadi alat motivasi, manakala seorang pengajar dapat memahami prinsip-prinsip hukuman.

- i. **Hasrat untuk belajar**
Keinginan atau hasrat merupakan hal yang sangat penting untuk dimiliki siswa, dengan keinginan / hasrat yang muncul dalam diri siswa itu sendiri sudah tentu akan mendapat hasil yang baik.
- j. **Tujuan yang diakui**
Mengetahui tujuan yang akan dicapai menjadi hal yang sangat penting, karena merasa sangat berguna dan menguntungkan baginya akan membuat siswa lebih bersemangat dan bergairah untuk terus belajar sampai berhasil.

D. Ekosistem

Ekosistem adalah system ekologi yang terjadi hubungan antara makhluk hidup dengan lingkungan sekitarnya dan sebaliknya. Dalam pengertian lain ekosistem adalah tatanan secara utuh dan menyeluruh antara segenap unsur lingkungan hidup yang saling mempengaruhi.³¹ Jadi, dapat disimpulkan bahwa ekosistem merupakan suatu tempat dimana beberapa makhluk hidup yang sama atau berbeda jenis hidupnya bersama-sama dan saling berinteraksi antara yang satu dengan yang lainnya. Hal yang penting dari suatu ekosistem adalah saling ketergantungan, tidak ada satu komponen pun yang dapat berdiri sendiri kecuali dipengaruhi dan mempengaruhi yang lainnya. Jika satu komponen berubah, maka komponen lain juga berubah, jika berubahnya ke arah yang buruk maka komponen lainnya akan berubah ke arah yang tidak baik pula.³²

1. Komponen Ekosistem

Seluruh ekosistem yang ada di bumi, baik ekosistem darat (terrestrial) maupun ekosistem air (akuatik) terbagi atas beberapa komponen. Berdasarkan struktur dasar

³¹ Prof. Dr. Zoer'aini Irwan, *Prinsip-Prinsip Ekologi Ekosistem, Lingkungan dan Pelestariannya*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2003), hlm.27.

³² Facruddin M Mangunjaya dkk, *Pelestarian Satwa Langka Untuk Keseimbangan Ekosistem*, (Jakarta: Majelis Ulama Indonesia, 2017), hlm.22-23.

ekosistem, komponen ekosistem terdiri dari dua, yakni komponen abiotik dan komponen biotik.

a. Komponen Abiotik

Abiotic Component atau komponen abiotik adalah komponent fisik maupun kimiawii yang berada di suatu ekosistem sebagai media untuk ber langsungnya kehidupan. Beberapa komponent abiotic yakni, air, tanah, garammineral, udara, sinar mentari, suhu, kelembaban serta (pH).

b. Komponen Biotik

Komponent biotik merupakan segalanya yang bernyawa atau mahluk hidup yang ada di dunia yang meliputi, ganggang, bakteri, lumut, jamur, tumbuhanpaku, tumbuhan tingkattinggi, hewan invertebrata, & vertebratta seperti contoh manusia. Komponent biotic dikelompokkan jadi 2 sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan kedudukan fungsional dalam ekosistem (niche), terbagi atas produsent, konsumen, detritivor, nan decomposer.
- 2) Berdasarkan cara mendapatkan makanan
 Dalam suatu ekosistem, makhluk hidup dapat memenuhi kebutuhan hidupnya seperti makanan bisa dengan memproduksi sendiri atau atau memperolehnya dari luar. Ada 2 pola makanan dalam ekosistem, yaitu meliputi:
 - a) Autotrof

Autotrof adalah organisme yang bisa membuat makanannya sendiri dengan bahan-bahan organik yang terdapat dilingkungannya dengan bantuan klorofil dan energi utama sinar matahari. Autotrof juga bisa mempertahankan dirinya tanpa memakan dan menguraikan organisme lain.³³ Organisme autotrof memiliki kemampuan mengasimilasi karbon anorganik (misalnya CO₂) atau senyawa dengan satu karbon (misalnya CH₄)

³³Neil, A Campbell, *Biologi Jilid I*, (Jakarta: Erlangga, 2010), Hal 181

menjadi karbon organik. Apabila organisme autotrof mengasimilasi karbon anorganik dengan bantuan cahaya matahari, maka dapat disebut Fotoautotrof. Sedangkan apabila organisme autotrof mengasimilasi karbon anorganik dengan bantuan senyawa aorganik, maka disebut kemoautotrof.³⁴ Contoh dari autotrof adalah: tumbuhan paku, tumbuhan lumut, tumbuhan biji.

b) Heterotrof

Heterotrof adalah organisme yang mendapat makanan dari makhluk lain. didalam ekosistem berperan sebagai konsumen dan pengurai. Contoh heterotrof yaitu hewan, jamur, dan organisme lain. Heterotrof dikenal sebagai "konsumer" atau tidak dapat membuat makanan sendiri dalam rantai makanan dan hanya bergantung pada yang lain. Sebagian besar makhluk heterotrof adalah parasit.

2. Tipe Ekosistem

a. Ekosistem Air (akuatik)

Terdapat beberapa tipe ekosistem air (akuatik) diantaranya sebagai berikut:

1) Ekosistem air tawar

Pada ekosistem air tawar memiliki ciri-ciri yakni, penetrasi cahaya kurang, antara variasi suhu tidak mencolok, serta terpengaruh oleh iklim dan cuaca. Beberapa jenis tumbuhan yang hidup di ekosistem air tawar yaitu jenis ganggang, dan hampir semua filum hewan terdapat di air tawar.

2) Ekosistem air laut

Ekosistem air laut ditandai dengan kadar garam yang tinggi, terutama pada daerah laut tropic kadar garam mencapai 55‰, dikarenakan suhu yang tinggi serta penguapan besar. Sedangkan di daerah tropic suhu mencapai 25⁰C. terdapat perbedaan

³⁴ Indrawati, Ganjar dan Wellyear Syamnuridal, *Mikologi: Dasar dan Terapan*, (Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2006), hal 24

antara suhu bagian bawah dan atas, yakni pada batas antar lapisan air panas di bagian atas dan di bagian bawah air dingin, sehingga disebut daerah teriklim.

b. Ekosistem Darat (Terrestrial)

Penentuan zona yang terjadi pada ekosistem terrestrial ditentukan dengan temperatur dan curah hujan. Ekosistem darat (terrestrial) dibagi antara lain yaitu:³⁵

1) Hutan hujan tropis

Hutan hujan tropis terdapat di wilayah katulistiwa dengan temperatur tinggi (rata-rata 25 °C) dan curah hujan yang tinggi (200-400 cm per tahun). Hutan hujan tropis memiliki ciri pohonnya tinggi dan rimbun, dengan jenis tumbuhan sangat beragam termasuk tumbuhan paku dan anggrek. Hewan pada hutan hujan tropis di Indonesia antara lain berbagai jenis serangga dan burung, monyet, orang utan, dan harimau.

2) Savana

Savana ialah wilayah yang terdapat di sekitar katulistiwa yang memiliki curah hujan cukup rendah dari pada hutan hujan tropis (sekitar 90-150 cm per tahun). Lingkungan savana banyak ditempati oleh rumput, semak maupun pohon yang tumbuhnya saling terpencar. Beberapa binatang yang hidup di daerah tersebut ialah jenis serangga antara lain: berbagai jenis belalang maupun kumbang, herbivora dan karnivora. Di Indonesia sendiri savana berada di NTB tepatnya di Sumbawa.

3) Padang rumput

Padhang rumput ada di daerah yang bertemperatur sedengan. Padhang rumput dipegunungan ada di bermacam daerah yang ada didunia. Curah hujan di padhang rumput lebih bawah daripada disavana ialah 25- 75 centimeter

³⁵ Diah Aryulina, Choirul Muslim, Syalfinal Manal, Endang Widi Winarni. 2006. *Biologi 1*. (Jakarta: Erlangga).

pertahun. Vegetasi yang dominant merupakan rumput. Sebaliknya hewan yang berada dipadang rumput di antaranya yakni kelinci, tupaitanah serta srigala. Daerah padang rumput ber iklim sedengan antarlain ada di Amrika Utara, Russia serta Afrika Selatan. Di Indonesia pula ada padhang rumput ialah di Papua

c. Ekosistem Buatan

Ekosistem buatan merupakan ekosistem yang di buat oleh manusia sendiri untuk memenuhi kebutuhan. Yang termasuk ekosistem buatan diantaranya bendungan, pinus, sawah tadah hujan, sawah irigasi, perkebunan, serta ekosistem pemukiman seperti ekosistem kota dan desa. Ekosistem kota memiliki metabolisme tinggi sehingga membutuhkan energi yang banyak. Selain itu di kota kebutuhan materi pun tinggi dan memiliki pengeluaran yang eksesif seperti polusi dan panas.

3. Interaksi Antar Komponen Ekosistem

Di dalam suatu ekosistem terdapat interraksi baik diantara komponen biotic dengan komponen abiotic, interaksi antar sesama biotik, maupun interaksi antar sesama komponen abiotic. Berbagai macam intraksi diantara species yakni, kompetisi, komensalisme, netralizme, amensalisme, mutualisme, parasitisme, predasi, dan protokooperasi.

4. Siklus Biogeokimia

Aliran energy dan zat-zat kimia adalah suatu proses integrasi fungsional, keduanya merupakan suatu pasangan karena energy di simpan dalam ikatan kimia. Berdasarkan pendapat Hutchinsson sikluz biogeokimia termasuk kedalam perubahan ataupun pertukaran yang secara terusmenerus yang terbuat dari berbagai bahan komponen

biotic dan abiotik..³⁶ Siklus biogeokimia dibagi menjadi dua tipe yaitu:

- a. Tipe gas, sumbernya atmosfer dan lautan (hidrosfer), contohnya, siklus nitrogen.
- b. Tipe sedimen, sumbernya yaitu batuan bumi seperti kalsium, fosfor, dan kalium.

E. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yaitu karya atau penelitian yang terdapat relevansinya terhadap judul penelitian, hasil yang ditemukan belum di jumpai judul yang sama. Beberapa penelitian terdahulu diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian skripsi yang ditulis oleh Nurhasanah, yang berjudul “*Pengaruh Model Pendidikan Blended Learning Bersama LKPD Berbasis MEA (Mean And Analysis) Terhadap Miskonsepsi Pendidikan Ilmu Fisika Di SMKN Padang Kaca Kabupaten Pesawaran*”. Skripsi ini dapat diambil kesimpulan bahwa pelaksanaan pembelajaran blended learning dengan LKPD berbasis MEA di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri Padang cermin kelas eksperimen di dapatkan respon yang baik atau positif. Dibuktikan berdasarkan hasil uji hipotesis parametric dengan cara mengenakan uji t yang di dapatkan hasil bahwa t hitung lebih besar dari t tabel, yakni $9099 > 2035$ yang dapat diartikan bahwa H_0 di tolak dan H_a di terima, dari sini dapat diketahui bahwa terdapat kepengaruhannya model metode *blended learning* dan LKPD berbasis MEA terhadap miskonsepsi siswa. Selain data tersebut, juga dibuktikan berdasarkan hasil tes soal selanjutnya di berlakukannya model sistem belajar *blended learning* dengan LKPD berbasis MEA, rata-rata hasil *posttest* siswa lebih dari nilai *pretest*.³⁷

³⁶ Prof. Dr. Zoer'aini Irwan, *Prinsip-Prinsip Ekologi Ekosistem, Lingkungan dan Pelestariannya*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2003), hlm.76-78

³⁷ Nurhasanah, “*Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Dengan LKPD Berbasis MEA (Means And Analysis) Terhadap Miskonsepsi Pembelajaran Fisika Di SMKN Padang Cermin Kabupaten*

2. Penelitian yang ditulis oleh Praela Neardinta, yang berjudul *“Implementasi Model Pembelajaran Blended Learning Guna Menumbuhkan Semangat Belajar Siswa Di Mata pelajaran Perbankan Dasar Kelas 10 Akutansi 1 SMK Muhammadiyah Yogyakarta”* Skripsi ini dapat diambil kesimpulan bahwa dengan adanya model belajar blended learning semangat belajar siswa dapat meningkat di mata pelajaran perbankan dasar kelas X akutansi. Kenaikan tingkatan semangat berlatih para peserta didik itu bisa dilihat dengan bertambahnya capaian indicator motivasi belajar peserta didik pada setiap siklus. Berdasarkan hasil dari angket dan lembar observasi dapat diketahui nilai meningkat dari pra siklus 68,25% menjadi 71,87% di siklus I kemudian di siklus II meningkat dari 71,87% menjadi 81,55% dimana terjadi peningkatan sebesar 9,68%. Sehingga motivasi belajar siswa di lihat dari hasil pengumpulan angket dan lembar penelitian memperoleh hasil 9,68%.³⁸
3. Penelitian yang ditulis oleh Maria Ratnaningrum Onta, yang berjudul *“Efektivitas Penerapan Blended Learning Dengan cara Mengenakan Media Pembelajaran Quipper School Di tinjau Dari Motivasi dan Semangat Belajarnya serta Hasil Belajar Siswa Kelas X TKJ-A SMK ASISI JAKARTA”*. Skripsi ini dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan blended learning dengan melalui aplikasi media Quipper School di lihat dari sisi motivasi belajar dapat diketahui lebih efektif. Hal semacam ini dibuktikan dari angket motivasi pembelajaran yaitu sebanyak 78,58% siswa dalam kategori minim baik serta dalam kriteria keefektifan sebesar $\geq 75\%$. Dan hal tersebut juga diperkuat dari hasil wawancara siswa yang menunjukkan jika seorang

*Pesawaran”*Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung Tahun 2019, Pdf

³⁸ Praela Neardinta, *“Implementasi Model Pembelajaran Blended Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Perbankan Dasar Kelas X AK 1 SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018”* Program Studi Pendidikan Akutansi Jurusan Pendidikan Akutansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2018, pdf

murid mempunyai semangat yang baik guna melakukan sistem pembelajaran. dan ditinjau dari hasil belajar juga dikatakan efektif guna di pakai bukti dianara masing-masing KD menunjukkan bahwa 12,29% siswa lulus KKM.³⁹

4. Penelitian terdahulu ditulis oleh Shulihin B.Syukur, yang memiliki judul “*Pengaruh Blended Learning Terhadap Motivasi Berlatih Dan Nilai Belajar Siswa Tingkat SMK*”. Dalam jurnal ini dapat diambil kesimpulan bahwa (1) adanya perbedaan antara motivasi belajar siswa yang diajar menggunakan blended learning dengan siswa yang diajarkan secara tatap muka saja (konvensional); (2) hasil belajar antara siswa yang diajarkan menggunakan blended learning lebih tinggi dibanding siswa yang diajarkan secara konvensional; (3) motivasi belajar meningkat setelah diterapkannya model pembelajaran blended learning..⁴⁰
5. Penelitian yang ditulis oleh Lina Rihatul Hima, yang berjudul “*Pengaruh Pembelajaran Bauran (Blended Learning) Terhadap Motivasi Siswa Pada Materi Relasi Dan Fungsi*”. Dalam jurnal ini dapat diambil kesimpulan bahwa sebelum pembelajaran *blended learning* dilakukan diketahui nilai perolehan motivasi belajar siswa, nilai paling rendah adalah 57 dan nilai paling tinggi adalah 98 dengan nilai rata-rata motivasi seluruh siswa ialah 74,05. Kemudian mengenai hasil data motivasi belajar setelah diberi perlakuan dengan *blended learning* didapatkan hasil motivasi belajar, nilai paling rendah adalah 87 dan nilai paling tinggi adalah 137 dengan nilai rata-rata motivasi

³⁹ Maria Ratnaningrum Onta, “*Efektivitas Penerapan Blended Learning Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Quiper School Ditinjau Dari Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X TKJ-A SMK ASISI JAKARTA TAHUN AJARAN 2017/2018*”. Program Studi Pendidikan Matematika Jurusan Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Sanata Dharma Yogyakarta (2018), pdf

⁴⁰ Sulihin B. Sjukur, “Pengaruh Blended Learning Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Tingkat SMK”. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol. 2 No. 3 (2012). <https://doi.org/10.21831/jpv.v2i3.1043>

secara keseluruhan adalah 111,71.⁴¹ Dari data diatas diketahui bahwa motivasi belajar siswa sesudah adanya perlakuan *blended learning*, didalam kasus semacam ini berarti motivasi dan semangat belajarsiswa mengalami kenaikan yang cukup tinggi. Hal semacam ini juga tampak dari muncul nya indikatorindikator motivasi belajar siswa dikelas setelah di lakukannya pembelajaran *blended learning*. Siswa tampak sangat semangat, penuhperhatian, bersungguh sungguh didalam belajar sertaaktif ber diskusi dan mencari tambahan materi dari internet.

6. Penelitianyang ditulis oleh Salsabiilah, yang ber judul “*Pengaruh Blended Learning Berbasis ISETS Berbantuan Google Classroom Kepada Motivasi Berlatih serta Kemampuan Memecahkan Masalah di setiap Materi Pencemaran Lingkungan*”. Skripsi ini dapat disimpulkan bahwa sistem belajar menggunakan metode *blended learning* berbantuan ISETS berbantu dengan *google classroom* yang bertema pencemaran lingkungan berpengaruh terhadap semangat berlatih para siswa dengan ada nya peningkatan kategori sedang yang menunjukkan adanya suatu perbedaan motivasibelajar antaranya kelas eksperimen dan kelas control. Selain itu juga berpengaruh terhadap skill memecah kan masalah pesertadidik antara kelas eksperimen dan kelas control. Dan berdasarkan tanggapan siswa mengenai model pembelajaran *blended learning* berbasis ISETS yang berbantuan dengan *google classroom* mendapatkan hasil dengan kategori sangat baik, baik, dan cukup baik⁴²

⁴¹ Lina Rihatul Hima, “Pengaruh Pembelajaran Bauran (Blended Learning) Terhadap Motivasi Siswa Pada Materi Relasi Dan Fungsi”. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*. Vol. 2 No 1 (2017). <https://doi.org/10.26877/jipmat.v2i1.1479>

⁴² Salsabiilah, “*Pengaruh Blended Learning Berbasis I-SETS Berbantuan Google Classroom Terhadap Motivasi Belajar Dan Kemampuan Memecahkan Masalah Pada Materi Pencemaran Lingkungan*” Jurusan IPA Terpadu Fakultas Matematika Dan Ilmu Pemgetahuan Alam Universitas Negeri Semarang Tahun 2019, Pdf

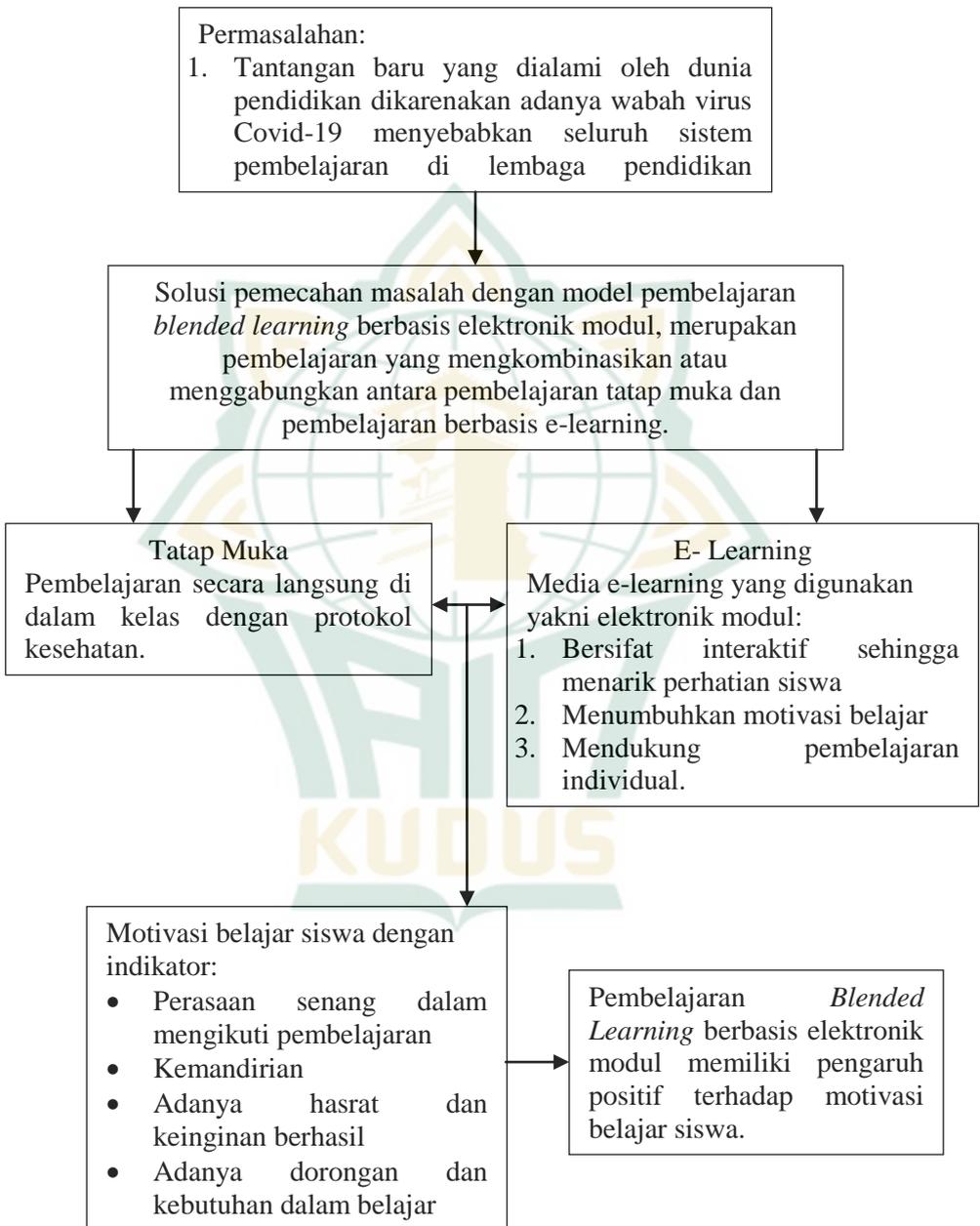
F. Kerangka Berfikir

Pembelajaran tatap muka yang biasa diterapkan dalam proses pembelajaran, dalam situasi dan kondisi pandemi Covid-19 harus dialihkan dengan pembelajaran daring atau *online*. Yang mana siswa diharuskan untuk belajar dirumah saja. Hal tersebut menjadikan peserta didik menjadi tidak bersemangat saat sedang belajar, hasilnya pun peserta didik tidak memiliki motivasi tinggi dalam ikut serta proses belajar. Dengan cara memakai model *blended learning* berbasis elektronik modul menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi belajar pada siswa. Karena model pembelajaran *blended learning* adalah pembelajaran yang menekankan di setiap keaktifan murid meskipun secara online ataupun offline. Siswa dituntut untuk dapat aktif dalam mengikuti pembelajaran yang menekankan pada keaktifan siswa baik secara online maupun, jadi dengan begitu peserta didik akan mendapatkan rangsangan tambahan karena peserta didik tidak dijadikan objek yang pasif.

Pembelajaran yang mengkombinasikan model *blended learning* dengan media elektronik modul digunakan untuk mempermudah antara siswa dengan guru dalam melakukan pembelajaran dimana saja dan kapan saja. *Blended learning* sendiri diartikan sebagai suatu model pembelajaran yang mengkombinasikan antara pembelajaran tatap muka (*face to face*) dengan pembelajaran *online*. Sedangkan elektronik modul merupakan media pembelajaran digital yang disusun secara sistematis untuk mempermudah siswa untuk belajar mandiri. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui motivasi belajar siswa dengan menggunakan model *blended learning* berbasis elektronik modul pada materi ekosistem. Harapannya dengan adanya ini dapat menambah semangat motivasi belajar siswa.

Kurangnya motivasi belajar peserta didik dapat disebabkan karena merasa kesulitan dan mempelajari materi Ekosistem karena bersifat abstrak. Untuk itu didalam kegiatan belajar mengajar perlu dikembangkan media elektronik modul yang didalamnya terdapat materi menarik, jelas, interaktif, dan terdapat evaluasi. Sehingga peserta didik akan mudah dalam memahami materi dan dapat meningkatkan motivasi belajarnya.

Gambar 2.1. Kerangka Berfikir



G. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah jawaban awal dari suatu rumusan masalah dalam sebuah riset, yang mana rumusan masalah tersebut sudah dinyatakan dalam sebuah kalimat tanya.⁴³ Hipotesis dalam penelitian ini yakni, variabel bebas yaitu blended learning berbasis elektronik modul dan motivasi belajar sebagai variabel terikatnya. Hipotesis ini akan di uji berdasarkan nilai dari angket motivasi belajar siswa kelas X IPA MANU Mazro'atul Huda Karanganyar.

Berikut adalah hipotesis penelitian ini:

H_a : Terdapat pengaruh model blended learning berbasis elektronik modul terhadap motivasi belajar siswa.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh model blended learning berbasis elektronik modul terhadap motivasi belajar siswa.

Atau dapat juga ditulis dalam bentuk hipotesis statistik:

H_a : $\rho = 0$

H_0 : $\rho \neq 0$

⁴³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung :Alvabeta, 2015), 64.