

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia sebagai makhluk yang terus berkembang akan senantiasa belajar sepanjang hidup secara disadari maupun tidak disadari. Menurut Djamaluddin, (2019. Hlm. 6) belajar adalah sebuah proses untuk mendapatkan perubahan tingkah laku berupa nilai-nilai positif dalam berbagai bentuk seperti pengetahuan, keterampilan, dan kepribadian seseorang melalui proses yang berlaku secara terus-menerus. Belajar juga merupakan cara manusia mengembangkan diri menuju ke arah yang lebih baik dari sebelumnya. Maka dari itu secara sadar maupun tidak, sebagai makhluk yang terus berkembang, manusia akan senantiasa belajar dalam hidupnya.

Menurut Gagne dan Briggs (dalam Siregar. tanpa tahun. Hlm. 4), belajar bertujuan untuk mengubah tingkah laku seseorang ke arah yang lebih baik. Proses belajar harus dilakukan secara terus-menerus karena proses belajar setiap orang akan menghasilkan hasil belajar yang berbeda-beda. Hal ini berkaitan dengan stimulus dan respon yang berbeda-beda pada setiap orang. Belajar bisa dilakukan secara Sengaja maupun tidak sengaja oleh setiap individu. Sehingga terjadi perubahan pada diri individu dari yang mulanya tidak tahu menjadi tahu, dari yang awalnya tidak bisa bicara menjadi bisa berbicara, dari yang awalnya tidak mengerti menjadi mengerti. Belajar adalah suatu proses perubahan individu yang diharapkan bisa merubah individu tersebut menjadi lebih baik. Belajar juga diperlukan untuk *meng-upgrade* individu agar bisa memenuhi tantangan zaman. Belajar merupakan sebuah proses pengembangan pengetahuan, keterampilan, dan sikap setiap individu yang dipengaruhi oleh berbagai aspek dari dalam maupun

Erischa Rahma Sukarman, 2023

Pengaruh Blended Learning terhadap Hasil Belajar Sejarah di SMA Negeri Se-Kota Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Erischa Rahma Sukarman, 2023

Pengaruh Blended Learning terhadap Hasil Belajar Sejarah Studi Korelasi di SMA Negeri Se-Kota Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dari luar individu tersebut, yang bertujuan untuk mengembangkan individu tersebut agar bisa bersaing di masa yang akan datang.

Merujuk pada dunia pendidikan proses belajar dan pembelajaran adalah dua aspek yang tidak bisa dipisahkan. Pembelajaran adalah sebuah proses atau sistem kegiatan belajar yang melibatkan pendidik dan peserta didik dengan komponen tertentu dan bertujuan untuk mengembangkan peserta didik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap Djamaluddin (2019. Hlm. 12). dengan kata lain pembelajaran adalah bantuan maupun sebuah proses interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam lingkungan tertentu, baik dalam lingkungan formal maupun tidak formal, untuk membantu peserta didik, mengembangkan pengetahuan, sikap, rasa percaya diri, maupun kemahiran dalam bidang tertentu.

Perkembangan dunia pada abad 21, ditandai dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam segala segi kehidupan. Teknologi dapat menghubungkan dunia dan menghapuskan jarak, sehingga dunia menjadi tanpa batas. Salah satu bidang yang sangat dipengaruhi oleh teknologi adalah bidang pendidikan. Menurut Trisdiono (dalam Daryanto dan Syaiful, 2017, hlm. 1) mengemukakan bahwa memasuki abad 21, keadaan sumberdaya manusia di Indonesia masih tergolong rendah dan tidak kompetitif. Dalam memasuki abad 21, Indonesia memerlukan sistem pembelajaran yang mengarah pada kemajuan kompetensi dengan memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Peserta didik perlu dibekali kemampuan tambahan seperti berpikir kritis, memecahkan masalah, berkolaborasi, dan kemampuan penguasaan teknologi.

Optimalisasi pembelajaran harus ditekankan kepada pembelajaran yang bermakna di era globalisasi. Pembelajaran abad 21 menuntut sekolah untuk melakukan pendekatan pembelajaran yang bersifat *student center*. Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, terdapat kecakapan-kecakapan yang harus dimiliki oleh peserta didik abad 21 diantaranya adalah: 1) *critical thinking and problem solving*, peserta didik haruslah bisa berpikir kritis dan mampu memecahkan masalah. Berpikir kritis merupakan kemampuan untuk memikirkan berbagai hal secara mendalam, menemukan informasi yang relevan, mengajukan pertanyaan, dan mampu memecahkan masalah melalui proses analisis dan

menciptakan solusi bagi individu maupun masyarakat; 2) *creativity and innovation*, peserta didik juga dituntut untuk memiliki kreativitas, Bagaimana seorang peserta didik dapat berpikir *out of the box* tanpa dibatasi aturan. Sehingga peserta didik dapat mengemukakan pendapatnya dan menjadikan sistem pembelajaran yang luas dan terbuka pada setiap pandangan yang ada; 3) *collaboration*, tuntutan zaman abad 21 menuntut peserta didik agar mampu beraktivitas secara kelompok dan bekerja sama untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam proses pembelajaran kolaboratif, peserta didik akan belajar dan berlatih untuk mengembangkan solusi terbaik dan bekerjasama dalam kelompok. Hal ini juga dapat meningkatkan empati, dan membuat peserta didik lebih mampu menghargai pendapat orang lain juga perbedaan pendapat; 4) *communication*, hal terakhir yang harus dimiliki oleh peserta didik dalam menghadapi tantangan abad 21 adalah keterampilan komunikasi. Dalam hal ini peserta didik dituntut untuk mampu menguasai, mengatur, menyampaikan, dan membangun komunikasi yang baik, sehingga peserta didik Mampu berdiskusi dan memecahkan masalah bersama-sama.

Sebagai tenaga pendidik abad 21, guru harus memiliki karakteristik yang sesuai dengan tantangan abad 21, yaitu sebagai berikut: 1) pembelajar seumur hidup, guru haruslah menjadi pribadi yang *up to date*, agar dapat mengembangkan pribadi siswa yang sesuai dengan tuntutan zaman; 2) kreatif dan inovatif, guru perlu mengembangkan sistem pembelajaran ataupun variasi pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga dapat mengembangkan suasana belajar yang lebih baik untuk siswa-siswanya; 3) cakap teknologi, sebagai seorang guru yang mengajar di era modern, guru harus menguasai perkembangan teknologi modern untuk mengembangkan pembelajaran yang modern; 4) reflektif, guru yang reflektif adalah guru yang senantiasa melakukan refleksi dari hasil belajar siswa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, menetapkan pendekatan yang cocok dengan kebutuhan siswa dan bukan menyalahkan siswa dalam pembelajaran; 5) student center, guru yang mengajar di abad 21, harus mengembangkan sistem pembelajaran yang kekinian, di mana siswa diajak untuk berperan aktif sepanjang pembelajaran dan guru bertindak sebagai fasilitator; 6) kolaboratif, salah satu

keunikan pembelajaran abad 21 adalah diperlukan adanya kolaborasi yang hangat antara guru dan siswa untuk membangun pembelajaran yang lebih menyenangkan sehingga diharapkan siswa akan lebih menyerap pembelajaran dengan baik.

Selain guru yang harus mengembangkan diri untuk menghadapi tantangan dunia pendidikan pada abad 21, P21 (*Partnership for 21st Century Learning*) merumuskan keterampilan yang harus dimiliki peserta didik dalam berbagai bidang, yang dapat menunjang pengetahuan dan keahlian peserta didik di masa yang akan datang. *Framework* yang dirumuskan oleh P21 dapat dilihat melalui gambar dibawah ini :

Gambar 1.1 Framework Pelangi Keterampilan Abad 21

Sumber : <http://www.battelleforkids.org/networks/p21>



Berdasarkan gambar pelangi keterampilan siswa abad 21 di atas dapat dilihat bahwasannya siswa pada abad 21 harus memiliki sedikitnya 3 keterampilan utama. Keterampilan yang pertama adalah keterampilan untuk mengembangkan pengalaman untuk menunjang karir. Kemudian yang kedua adalah keterampilan belajar dan berinovasi yang terdiri dari 4 keterampilan seperti berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreatifitas. Keterampilan yang ketiga adalah keterampilan menggunakan juga mengembangkan teknologi, terutama teknologi komunikasi (Kurniawan dkk. 2019. Hal 858).

Sejalan dengan hal tersebut, kemendikbud merumuskan bahwa paradigma pembelajaran abad 21 harus menekankan peserta didik agar lebih aktif, mampu memecahkan masalah dengan mencari tahu berbagai sumber, berkolaborasi dan berpikir kritis untuk memecahkan masalah. Untuk mengembangkan kemampuan peserta didik, diperlukan pengembangan pemanfaatan teknologi informasi yang

melibatkan internet dan media sosial. Dengan hadirnya media sosial telah banyak mewarnai aktivitas keseharian manusia untuk saling berinteraksi secara virtual. Peserta didik juga cenderung telah terbiasa menggunakan media informasi, dan aplikasi berbasis internet. Dalam pemanfaatan dan perkembangan teknologi informasi yang berbasis internet, bermunculan berbagai aplikasi pembelajaran online sebagai media untuk melakukan pembelajaran online (kadek Cahya. dkk, 2019, hlm 9).

Pembelajaran dengan media berbasis internet dapat membuat siswa lebih antusias dan tertarik untuk belajar. Internet juga dapat memberikan efektivitas dan efisiensi waktu di mana peserta didik bisa mengakses pembelajaran kapanpun dan dimanapun. Hal ini diharapkan dapat memberikan wawasan tambahan kepada peserta didik di luar waktu pembelajaran. Sejalan dengan perkembangan pendidikan abad 21, sistem pembelajaran konvensional dianggap kurang efektif untuk mengembangkan kemampuan otak dan kecerdasan peserta didik. Diperlukan adanya perkembangan model-model pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran konvensional dan modern berbasis teknologi. Pembelajaran modern yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi berbasis internet, dapat mengoreksi kelemahan dan kekurangan yang ada pada sistem pembelajaran konvensional. Dalam sistem pembelajaran konvensional, diperlukan kehadiran guru dan peserta didik dalam ruang dan waktu yang sama. Pembelajaran konvensional dianggap lebih kaku untuk perkembangan zaman yang serba cepat dan maju.

Model pembelajaran diperlukan untuk membentuk peserta didik yang siap menghadapi tantangan zaman adalah model pembelajaran yang dapat menggabungkan sistem pembelajaran konvensional dengan pembelajaran modern berbasis internet. Model pembelajaran sendiri menurut Trianto (dalam Nasution dkk, 2019, hlm 12) adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman guru untuk melakukan pembelajaran di dalam kelas. Sedangkan menurut Helmiati (2012, hlm 19) model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khusus oleh guru. Secara sederhana dapat disimpulkan model pembelajaran adalah perencanaan

pembelajaran yang menggabungkan pendekatan, metode, strategi, dan teknik tertentu, untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan sebelumnya.

Berdasarkan keterampilan yang harus dimiliki pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran abad 21, pendidikan haruslah mengembangkan pembelajaran terbuka yang tidak terbatas pada jarak dan waktu. Pemanfaatan teknologi komunikasi interaktif dan internet secara optimal digunakan untuk mengembangkan pembelajaran. Secara sederhana, pembelajaran yang dikembangkan harus bisa menggabungkan pembelajaran konvensional dengan pembelajaran modern berbasis internet dan media sosial. Pembelajaran yang menggabungkan aspek konvensional dan modern inilah yang disebut dengan pembelajaran bauran atau lebih dikenal dengan sebutan *blended learning*. *Blended learning* menggabungkan pembelajaran konvensional (tatap muka) dengan pembelajaran berbasis teknologi, yang bisa dilaksanakan secara langsung maupun tidak langsung. *Blended learning* membuat pembelajaran menjadi lebih luwes dan tidak kaku, juga berpusat pada siswa. Model pembelajaran ini sangatlah relevan dengan kebutuhan dan tantangan zaman (Nasution dkk, 2019, hlm. 3).

Perkembangan teknologi abad 21 dimana sistem teknologi informasi berkembang sangat pesat dengan bantuan internet, kebanyakan siswa telah terbiasa dan familiar dengan sistem pembelajaran bauran yang menggabungkan antara pembelajaran konvensional berupa tatap muka di kelas dengan pembelajaran modern yang memanfaatkan media sosial, dan aplikasi pembelajaran berbasis internet. Pembelajaran bauran ini, dapat mengisi kelemahan masing-masing sistem pembelajaran, dan diharapkan pembelajaran yang diperoleh menjadi lebih efektif juga sesuai dengan tuntutan zaman.

Sejak tahun 2019, Indonesia dan beberapa negara dunia berusaha untuk bangkit dari situasi pandemi Covid-19 yang menyebabkan aktifitas manusia sangat terbatas. Selama masa pandemi, berbagai lembaga baik dalam pemerintahan, masyarakat, dan pendidikan, berusaha untuk menghadapi situasi yang serba terbatas. Dalam dunia pendidikan misalnya, sekolah diminta untuk menerapkan pembelajaran jarak jauh yang memanfaatkan aplikasi media sosial dan aplikasi pembelajaran berbasis internet. Kemajuan teknologi komunikasi dan

informasi inilah yang membuat pendidikan Indonesia mampu bertahan menghadapi situasi pandemi. Setelah situasi pandemi mulai membaik, banyak sekolah mulai menerapkan pembelajaran secara langsung di kelas secara normal. Namun, hal tersebut tidak membuat penggunaan teknologi dan aplikasi pembelajaran berbasis internet berhenti digunakan.

Menurut beberapa ahli, Model *blended learning* sebagai pembelajaran bauran atau hibrid dapat memberikan manfaat yang lebih optimal dalam pembelajaran dibandingkan dengan pembelajaran konvensional maupun *e-learning* yang berdiri sendiri. Seperti yang diungkapkan oleh Bersin (dalam Alfi. 2020, hlm 31) bahwasannya *blended learning* merupakan kombinasi dari berbagai teknologi, aktivitas, dan media yang berbeda-beda, untuk menciptakan program pembelajaran yang dapat dikatakan hampir tidak terbatas. Merupakan sebuah bentuk perkembangan evolusi terbaik dari sebuah rancangan pembelajaran yang memberikan optimalisasi sesuai dengan pengembangan kebutuhan setiap individu karena memiliki sifat yang praktis dan efektif.

Pendapat tersebut diperkuat dengan pendapat dari Rovai dan Jordan 2004 (dalam Alfi. 2020, hlm 31) bahwa model *blended learning* merupakan penggabungan sempurna antara pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran online atau virtual. Model Pembelajaran ini membuat pembelajaran menjadi lebih fleksibel karena terdiri dari berbagai campuran metode, media, sarana dan waktu pembelajaran. Optimalisasi pembelajaran tersebut tentunya memberikan dampak yang lebih baik pada hasil belajar siswa. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa dengan penerapan *blended learning* dapat meningkatkan ansusias dan semangat siswa, sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Beberapa penelitian menyebutkan penerapan *blended learning* secara baik dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karna banyaknya kemudahan dan sistem pembelajaran yang fleksibel. Sebagai contoh, Menurut Syahrin (SA. 2015. hlm. 82) berdasarkan hasil penelitian pengaruh pembelajaran *blended* terhadap hasil belajar siswa SMP, dapat dikatakan bahwa *blended learning* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. *Blended learning* sebagai model eksperimen dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Pada kegiatan pretest

didapatkan nilai rata-rata siswa sebesar 52,67, dan setelah dilaksanakan pembelajaran secara *blended*, nilai siswa naik dengan cukup signifikan dengan rata-rata 71,8. maka berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat dikatakan bahwa *blended learning* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Sejalan dengan penelitian tersebut, terdapat pula contoh penelitian lain yang mengatakan bahwa *blended learning* terbukti berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Menurut Rianto. Dkk.(2020. hlm 126) setelah dilakukan eksperimen dengan menerapkan model pembelajaran *blended learning* pada siswa kelas 10 SMA, dapat dikatakan model ini berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa. Dalam kegiatan pretest, nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 55,25. setelah dilaksanakan pembelajaran *blended learning*, hasil belajar siswa meningkat dengan rata-rata nilai 80,77. maka berdasarkan hasil penelitian tersebut, *blended learning* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan berbagai penelitian dan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwasannya *blended learning* menjadi salah satu model pembelajaran yang efektif dan efisien untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan landasan tersebut, peneliti melakukan wawancara ke beberapa sekolah di Kota Bandung, diantaranya adalah SMA Negeri 3 Bandung, SMA Negeri 25 Bandung, SMA Negeri 8 Bandung, dan SMA Negeri 19 Bandung, seluruhnya telah mengembangkan sistem pembelajaran *blended learning* dengan memadukan pembelajaran tatap muka di kelas dengan aplikasi media sosial juga aplikasi pembelajaran berbasis internet. Berdasarkan wawancara tersebut peneliti menemukan informasi bahwa, penggunaan *blended learning* selama pembelajaran memang dirasa lebih optimal. Namun, terjadi perubahan dalam hasil belajar siswa. Menurut Bapa Saifful, seorang guru sejarah yang mengajar di SMAN 19 Bandung, selama pembelajaran jarak jauh dengan penerapan model *blended Learning*, terdapat penurunan hasil belajar, karena banyaknya kendala yang dirasakan oleh guru maupun siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Salah satu kendala lain yang dihadapi dalam pembelajaran *blended* adalah, siswa harus memiliki kesadaran penuh dan rasa keingintauan untuk mengembangkan materi

pembelajaran yang telah diberikan oleh guru, dan tentu ini adalah tantangan yang tidak mudah bagi guru dan siswa.

Berdasarkan hasil wawancara pula diperoleh adanya persepsi bahwa pembelajaran tatap muka dalam metode pembelajaran yang paling baik dan optimal dilakukan di sekolah karna banyaknya kelebihan yang ditawarkan, seperti lebih mudah mengelola kelas, siswa yang lebih fokus belajar, dan susasana yang mendukung untuk belajar, karena dalam *blended learning*, siswa dituntut untuk memiliki kesadaran penuh dan rasa keingintauan yang tinggi, hal ini berkaitan dengan motivasi belajar siswa yang harus sepenuhnya dibangun atas keinginannya. Namun dengan adanya kemajuan teknologi, dunia pendidikan harus bisa menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman. Model *blended learning* dianggap sebagai model pembelajaran yang sangat ideal dan menawarkan banyak kemudahan dalam berbagai kegiatan belajar.

Secara sederhana dapat dilihat terdapat perbedaan antara pendapat para ahli dengan informasi yang didapatkan setelah wawancara. Hal ini menarik perhatian peneliti karena terdapat perbedaan yang cukup signifikan antara pendapat para ahli, dengan hasil yang ada di lapangan khususnya yang terjadi di kota Bandung. Didasarkan pendapat para ahli seharusnya *blended learning* yang merupakan gabungan antara pembelajaran sinkronik dan *asinkronik* dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih baik kepada peserta didik karena adanya fleksibilitas waktu, juga kemudahan untuk mengakses pembelajaran kapanpun dan di manapun. *Blended learning* juga dapat meningkatkan minat serta keingintahuan peserta didik karena peserta didik dapat mengeksplor sumber-sumber pembelajaran secara mandiri dan sangat luas melalui media internet. Sehingga seharusnya peserta didik dapat memperoleh hasil belajar yang lebih baik setelah *blended learning* diterapkan. Namun berdasarkan informasi yang telah diperoleh melalui wawancara di kota Bandung banyak guru yang mengeluhkan bahwasanya *blended learning* memang lebih optimal namun membuat hasil belajar siswa lebih menurun hal tersebutlah yang menarik perhatian penulis untuk meneliti permasalahan tersebut

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka penulis tertarik untuk meneliti permasalahan tersebut, untuk melihat pengaruh model pembelajaran *blended learning* dengan hasil belajar siswa di SMA Negeri kota Bandung maka dari itu penulis mengangkat judul “**Pengaruh Model Pembelajaran *Blended Learning* Terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa (Studi Korelasi terhadap Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri Kota Bandung).**” Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi banyak pihak terutama peneliti sebagai calon guru yang akan mengajar di era modern.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang diajukan adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh pembelajaran tatap muka terhadap hasil belajar sejarah siswa di SMA Negeri Kota Bandung?
2. Apakah terdapat pengaruh pembelajaran tatap maya terhadap hasil belajar sejarah siswa di SMA Negeri Kota Bandung?
3. Apakah terdapat pengaruh pembelajaran mandiri terhadap hasil belajar sejarah siswa di SMA Negeri Kota Bandung?
4. Apakah terdapat pengaruh pembelajaran *blended learning* terhadap hasil belajar sejarah siswa di SMA Negeri Kota Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian yang diajukan adalah sebagai berikut ini:

1. Mengetahui apakah terdapat pengaruh pembelajaran tatap muka terhadap hasil belajar sejarah siswa di SMA Negeri Kota Bandung.
2. Mengetahui apakah terdapat pengaruh pembelajaran tatap maya terhadap hasil belajar sejarah siswa di SMA Negeri Kota Bandung.
3. Mengetahui apakah terdapat pengaruh pembelajaran mandiri terhadap hasil belajar sejarah siswa di SMA Negeri Kota Bandung.
4. Mengetahui apakah terdapat pengaruh pembelajaran *blended learning* terhadap hasil belajar sejarah siswa di SMA Negeri Kota Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian mengenai pengaruh *blended learning* terhadap hasil belajar sejarah siswa di SMA Negeri kota Bandung diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak. Peneliti membagi manfaat penelitian ini ke dalam dua bentuk manfaat, yakni manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian yang dimunculkan oleh studi kuantitatif ini diharapkan bisa menjadi sebuah bahan referensi tambahan untuk kajian mengenai pembelajaran sejarah yang dilaksanakan secara *blended*. Meskipun, secara lebih khusus penelitian ini diharapkan menjadi suatu sumbangan keilmuan tentang pengaruh model pembelajaran *blended learning* terhadap hasil belajar sejarah siswa. Sisi manfaat yang diambil tersebut dalam berupa beberapa hal seperti wawasan tentang proses penelitian, wawasan tentang model *blended learning*, implementasinya, dan pengaruhnya terhadap hasil belajar.

1.4.2 Manfaat Praktis

Berkenaan tentang sisi manfaat yang dapat dipraktekkan dari penelitian ini, peneliti menyusun beberapa pihak yang diharapkan mampu menjadi sasaran bagi manfaat penelitian. Beberapa pihak tersebut diantaranya:

1. Bagi peneliti, penelitian ini memberikan kesempatan kepada peneliti untuk terjun kelapangan dan memahami kondisi yang sedang terjadi dalam populasi yang luas, serta dapat mengaplikasikan ilmu yang telah didapat selama perkuliahan.
2. Bagi guru, penelitian ini dapat dijadikan bahan evaluasi untuk meningkatkan pembelajaran yang lebih optimal demi meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi sekolah, penelitian ini dapat dijadikan sebagai tambahan informasi tentang penerapan *blended learning* di sekolah
4. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan penelitian ini dapat menambah sumber rujukan dan kepustakaan untuk kemajuan penelitian dan pendidikan sejarah kedepannya.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Untuk memberikan gambaran secara umum tentang substansi penelitian ini perlu kiranya dipaparkan sistematika pembahasan yang digunakan. Sistematika pembahasan dalam penelitian ini terdiri dari lima bab sebagai berikut:

Bab I dalam penulisan skripsi ini akan memaparkan latar belakang masalah dan alasan mengapa penelitian ini perlu dilakukan. Selanjutnya membahas tentang fokus penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian ini dilakukan, sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditetapkan, manfaat penelitian bagi beberapa pihak dan struktur organisasi skripsi sesuai dengan ketentuan karya tulis ilmiah UPI.

Bab II menjelaskan tentang kajian pustaka yang membahas variabel penting dalam penelitian ini diantaranya adalah, variabel pembelajaran sejarah, *blended learning*, variabel hasil belajar, penelitian terdahulu yang memberikan kontribusi pada penulisan skripsi ini dan hipotesis penelitian.

Bab III menjelaskan tentang metode penelitian dari penelitian yang akan dilakukan. Metode penelitian terdiri dari: desain penelitian, berkaitan dengan bagaimana bentuk penelitian akan dilakukan, populasi dan sampel penelitian, definisi konseptual dan definisi operasional penelitian, instrumen penelitian dan yang terakhir adalah teknik analisis data dalam penelitian sesuai dengan metode penelitian yang telah ditetapkan.

Bab IV menjelaskan tentang temuan dan pembahasan setelah penelitian dilaksanakan. Dalam penulisan skripsi ini yang bersifat kuantitatif, maka hasil penelitian berupa tabel dan data angka yang sudah dimaknai dan memberikan jawaban terhadap hipotesis penelitian.

Terakhir adalah bab V yang didalamnya menjelaskan tentang kesimpulan, implikasi, dan rekomendasi yang menyajikan penafsiran atau pemaknaan penulis setelah penelitian dilakukan.