

PENELITIAN BERSAMA

**STUDI LITERATUR MODEL PEMBELAJARAN KREATIF, EFEKTIF
DAN INOVATIF DALAM RANGKA MENINGKATKAN MUTU
PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN MASA KINI**



**Proyek Penelitian dan Pengembangan Masyarakat ini Dilaksanakan Untuk
Memenuhi Tanggung Jawab TRI DARMA Perguruan Tinggi**

Dilaksanakan Oleh:

SEKOLAH TINGGI TEOLOGI KRISTUS ALFA OMEGA

SEMARANG

2023



SURAT TUGAS

Nomor : 040/STT-KAOP/PM/IX/2022

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Dr. Gidion, M.Th
NIDN : -
Jabatan : Ketua Pusat Penelitian dan
Pengabdian Masyarakat (P3M)

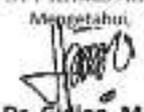
Dengan ini kami mengugaskan :

Nama : 1. Dr. Eni Rumbi, M.Pd. (Peneliti Utama)
2. Yael Franscehri P., S.Pd. (anggota)
3. Santinima Zebua (anggota)

Untuk melaksanakan penelitian, seminar, menerbitkan di Jurnal Online, menerbitkan buku, dan Pengabdian kepada Masyarakat dengan tema "Implementasi Model Pembelajaran Kreatif, Efektif dan Inovatif Dalam Rangka Meningkatkan Mutu Pendidikan Agama Kristen Masa Kini" dengan masa tugas terhitung sejak tanggal 30 September 2022 - 8 Februari 2023. Demikianlah surat tugas ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 30 September 2022
P3M STT Kristus Alfa Omega

Mengetahui,


Dr. Gidion, M.Th
Ka.P3M

☎ +62 (24) 3000 1010

🌐 www.sttkao.ac.id

✉ info@sttkao.ac.id

☎ +62 (024) 3022 6133b

📘 [sttkao.org](https://www.facebook.com/sttkao)

📱 [@sttkao_official](https://www.instagram.com/sttkao)

📍 Kawasan Pendidikan & Sosial Blok E No. 1 Perumahan 95B Grt. Kec. Mijen Semarang, Jawa Tengah 50215

📄 PUSAT PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (P3M) STT KRISTUS ALFA OMEGA
PUSAT PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (P3M) STT KRISTUS ALFA OMEGA
4475618AN-PT-Akreditasi 15/10/22 14: 52. N4601TER. TEOL001 110- 56 Dijen Bimmas Kristen Bl. No. 108 Tahun 2019



HALAMAN PEMBIAYAAN

STUDI LITERATUR MODEL PEMBELAJARAN KREATIF, EFEKTIF
DAN INOVATIF DALAM RANGKA MENINGKATKAN MUTU
PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN MASA KINI



DIBIYAI OLEH:

PUSAT PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT (P3M) SEKOLAH
TINGGI TEOLOGI KRISTUS ALFA OMEGA

Nomor:

HALAMAN PENGESAHAN

Dengan ini dinyatakan bahwa penelitian Mandiri:

Tim Peneliti : 1. Dr. Eni Rombe, M.Pd
2. Yoel Franspebri .P., S.Pd
3. Santimina Zebua

Judul : **STUDI LITERATUR MODEL PEMBELAJARAN
KREATIF, EFEKTIF DAN INOVATIF DALAM RANGKA
MENINGKATKAN MUTU PENDIDIKAN AGAMA
KRISTEN MASA KINI**

Telah menyelesaikan tugas penelitian dan pengembangan masyarakat dan yang bersangkutan telah menyerahkan hasil penelitian dan pengembangan masyarakat kepada Sekolah Tinggi Teologi Kristus Alfa Omega, pada tanggal:

Ketua P3M

Ketua STT KAO

Dr. Gidion, M.Th

Dr. Dipl.-Ing. Gregorius Suwito, M.Th

DAFTAR ISI

HALAMAN COVER	
SURAT TUGAS	i
HALAMAN PEMBIAYAAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
DAFTAR ISI	iv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG MASALAH	1
B. IDENTIFIKASI MASALAH	17
C. BATASAN MASALAH	19
D. PERNYATAAN PENELITIAN	20
E. PENJELASAN ISTILAH	20
F. TUJUAN PENELITIAN	21
G. MANFAAT Penelitian	22
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	24
A. KAJIAN TEORI	24
1. Pembelajaran Jarak Jauh	25
2. Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	27
3. Model Pembelajaran <i>Blended Learning</i>	29
4. Model <i>Project Based Learning</i>	30
5. Model Pembelajaran <i>E-learning</i>	32
B. KERANGKA BERPIKIR	38
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	41
A. METODOLOGI PENELITIAN	41
B. DATA DAN SUMBER DATA	42
C. FOKUS PENELITIAN	44
D. PROSEDUR PENGUMPULAN DATA	45
E. TEKNIK ANALISIS DATA	46

BAB IV ANALISIS DATA DAN HASIL PEMBAHASAN	49
A. DESKRIPSI DATA	49
1. Model Pembelajaran Jarak Jauh	49
a. Tujuan Pembelajaran Jarak Jauh	49
b. Prinsip Pembelajaran Jarak Jauh	50
c. Karakteristik Pembelajaran Jarak Jauh	52
d. Manfaat Pembelajaran Jarak Jauh	53
e. Media Pembelajaran Jarak Jauh	54
f. Metode yang digunakan Pembelajaran Jarak Jauh	60
g. Sistem Pembelajaran Jarak Jauh	61
h. Keuntungan Sistem Pembelajaran Jarak Jauh	63
2. Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	66
a. Tujuan Pembelajaran Model <i>Discovery Learning</i>	66
b. Ciri-ciri Model <i>Discovery Learning</i>	68
c. Manfaat Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	72
d. Tahapan-tahapan Model <i>Discovery Learning</i>	75
e. Sintaksis Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	76
f. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Discovery Learning</i>	77
3. Model Pembelajaran <i>Blended Learning</i>	78
a. Kosep Model Pembelajaran <i>Blended Learning</i>	78
b. Komponen Model Pembelajaran <i>Blended Learning</i>	79
c. Karakteristik Model Pembelajaran <i>Blended Learning</i>	81
d. Tujuan Model Pembelajaran <i>Blended Learning</i>	83
e. Tahapan Pelaksanaan Model Pembelajaran <i>Blended Learning</i>	84
f. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Blended Learning</i>	87
4. Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i>	89
a. Karakteristik Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i>	89
b. Prinsip Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i>	91

c. Tujuan Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i>	94
d. Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i>	95
e. Kelebihan dan Kelemahan <i>Project Based Learning</i>	98
5. Model Pembelajaran <i>E-learning</i>	102
a. Karakteristik Model Pembelajaran <i>E-Learning</i>	102
b. Fungsi Model Pembelajaran <i>E-Learning</i>	106
c. Jenis-jenis Model Pembelajaran <i>E-Learning</i>	109
d. Manfaat Model Pembelajaran <i>E-Learning</i>	112
e. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>E-Learning</i>	115
B. HASIL TEMUAN PENELITIAN	118
1. Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> adalah model yang efektif di terapkan di Sekolah Dasar pada periode waktu tahun 2020-2022	118
2. Model Pembelajaran Jarak Jauh adalah model yang efektif di diterapkan di Sekolah Tinggi Teologi Kristus Alfa Omega pada periode waktu tahun 2020-2022	121
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	123
A. KESIMPULAN	123
B. SARAN	124
DAFTAR PUSTAKA	125

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Latar belakang masalah merupakan hal yang penting dan mendasar yang harus dijabarkan oleh peneliti. Sebab latar belakang masalah berisi tentang penjelasan umum dan kondisi awal penelitian. Pada bagian ini peneliti akan memaparkan tentang dasar pendidikan, permasalahan yang terkait dengan pendidikan dan proses pembelajaran serta memaparkan beberapa kenyataan yang ditemukan peneliti di lapangan terkait dengan implementasi model-model pembelajaran.

Pendidikan merupakan salah satu hak asasi bagi setiap manusia. Setiap warga negara Indonesia berhak mendapatkan layanan pendidikan. Bahkan dijelaskan bahwa negara wajib membiayai pendidikan bagi warganya. Hal ini dijelaskan dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 31 Ayat 1 dan 2, yaitu: 1) Setiap warga negara berhak mendapat pendidikan. 2) Setiap warga negara wajib mengikuti pendidikan dasar dan pemerintah wajib membiayainya.¹

Berdasarkan bunyi undang-undang di atas maka tidak ada alasan untuk tidak mendapatkan layanan pendidikan. Bahkan setiap anak yang ada di Indonesia baik yang ada di kota-kota besar maupun yang ada di pedesaan memiliki hak yang sama untuk menikmati pendidikan.

Pemerintah memiliki tugas dan tanggung jawab untuk mengusahakan dan menyelenggarakan Sistem Pendidikan Nasional. Hal ini juga dijelaskan dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 31 khususnya di ayat 3, yaitu: Pemerintah

¹UU No. 20 tahun 2003 pasal 31 ayat 1 dan 2.

mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional, yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang diatur dengan undang-undang.²

Menyelenggarakan pendidikan berarti negara menyediakan tempat/sekolah, pendidik, sarana dan prasarana sehingga kegiatan belajar mengajar tersebut dapat terlaksana dengan baik.

Pendidikan yang diselenggarakan oleh pemerintah adalah Pendidikan Nasional, yang juga diatur dalam UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 2 yaitu: “Pendidikan nasional adalah pendidikan yang berlandaskan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman.”³

Pendidikan Nasional yang diselenggarakan oleh pemerintah adalah dengan cara menyediakan tempat/sekolah, pendidik, sarana dan prasana maka semua anak Warga negara Indonesia dapat menikmati pendidikan, dimana pendidikan tersebut bertujuan untuk mencerdaskan warga negaranya, sehingga mampu menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi. Seperti yang juga tertuang dalam UU No. 20 Tahun 2003 pasal 3 yang berbunyi:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif,

²UU No. 20 tahun 2003 pasal 31 ayat 3.

³UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 2.

mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”⁴

Berdasarkan pemaparan di atas dapat dipahami bahwa pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dan berpengaruh dalam kehidupan manusia. Bahkan bisa dikatakan bahwa pendidikan merupakan sektor yang strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan mencerdaskan kehidupan bangsa.

Lembaga pendidikan saat ini mengalami tuntutan yang tidak ringan. Perkembangan zaman yang sedemikian pesat dengan disertai kemajuan di bidang teknologi “memaksa” lembaga pendidikan harus dengan cepat merespon jika ingin masuk dalam dunia kompetisi global. *Output* yang dapat memenuhi harapan masyarakat harus menjadi upaya serius bagi lembaga pendidikan jika tidak ingin tertinggal. Sudah pasti bahwa *output* yang memenuhi kualifikasi pasti tidak mengabaikan kualitas proses pendidikan dengan didukung oleh dosen-dosen yang berkualitas. Sebagai lembaga pendidikan formal, sekolah memiliki tanggung jawab untuk mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas. Dosen memegang peran sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar. Sesuai dengan UU Nomor 12 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, dosen memiliki tugas mendidik, mengajar dan melatih.

Faktor utama terbentuknya sumber daya manusia yang handal ditentukan oleh kualitas pendidikan. Dikatakan sebagai bangsa yang maju tidak ditentukan seberapa banyak sumberdaya alam yang dimiliki, tetapi ditentukan seberapa

⁴UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 3.

banyak sumberdaya manusia yang berkualitas dimiliki. Berdasarkan hal tersebut, pemerintah terus berupaya melakukan inovasi dalam bidang pendidikan. Sistem pendidikan yang baik akan menjadi landasan terbentuknya kualitas generasi penerus yang terdidik dan beradap.

Dunia pendidikan saat ini sedang mengalami metamorpuse. Pandemi Covid-19 telah mengakibatkan perubahan pada semua struktur dan sistem sosial masyarakat global. Pada satu sisi, Covid-19 dipandang sebagai bencana kemanusiaan tetapi pada sisi lain Covid-19 telah menghadirkan suatu tatanan kehidupan baru. Masyarakat global “dipaksa” menerima peradaban baru tanpa “diberi ruang” untuk menolak. Tidak dapat dihindari, pendidikan menjadi salah satu bidang yang terkena dampak dari pandemi Covid-19. Seperti halnya pada bidang yang lain, dunia pendidikan juga harus beradaptasi dengan meninggalkan pola konvensional dan beralih pada pola modern yang tidak hanya kreatif tetapi harus inovatif.

Lahirnya peradaban baru dalam dunia pendidikan membutuhkan kesiapan semua elemen, baik pemerintah maupun masyarakat. Pemerintah telah berupaya secara maksimal dengan mengeluarkan berbagai kebijakan agar dunia pendidikan tidak terdampak buruk karena pandemi Covid-19. Salah satu upaya pemerintah untuk menopang agar proses pendidikan dapat berlangsung, Kemendikbud beserta pemangku kepentingan lainnya memberikan subsidi kuota internet untuk dosen, mahasiswa, dan pelajar (siswa). Kebijakan Kemendikbud tersebut tertuang dalam Peraturan Sekretaris Jenderal Nomor 4 Tahun 2021 tentang Petunjuk Teknis Penyaluran Bantuan Pemerintah Paket Kuota Data

Internet Tahun 2021.⁵ Dalam pembelajaran online pemerintah memberikan bantuan belajar berupa pemberian subsidi kuota internet bagi, dosen, guru, dan peserta didik.

Pada sisi yang lain, kesiapan dosen untuk merespon dengan cepat terhadap perubahan sistem pembelajaran sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Perubahan sistem pembelajaran kelas dari offline ke sistem online menjadi sesuatu yang “baru” baik bagi dosen maupun peserta didik. Terjadinya perubahan sistem pembelajaran, pada umumnya menyebabkan pendidik mengalami kesulitan menyesuaikan diri dalam penerapan perangkat IT. Berbagai keterbatasan dalam kondisi pandemi Covid-19 menjadi tantangan tersendiri bagi setiap dosen untuk terus mengembangkan diri, belajar, berinovasi, dan berlatih dalam sistem pembelajaran daring. Kemampuan dosen dalam menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan menjadi keharusan.

Kemampuan dan kualitas pendidik dalam menciptakan pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik menjadi penentu efektivitasnya pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan sistem yang digunakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain.⁶ Komponen-komponen yang terdapat dalam sistem pembelajaran yaitu; tujuan, materi, metode, evaluasi, media pembelajaran,

⁵Siaran Pers Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor: 272 /sipres/A6/IX/2020.

⁶Rusman, Belajar & Pembelajaran: *Orientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018), 84.

pendidik, dan peserta didik. Pembelajaran merupakan interaksi antara pendidik dengan peserta didik dengan menggunakan berbagai media dan pola pembelajaran. Sejalan dengan pendapat di atas menurut Warsita pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik.⁷ Jadi, dalam pembelajaran terdiri dari beberapa komponen yang saling berhubungan guna menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.

Dengan kata lain, pembelajaran merupakan upaya menciptakan kondisi agar terjadi kegiatan belajar. Bahkan lebih lanjut Sudjana memberikan pengertian tentang pembelajaran, yakni; pembelajaran adalah upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi edukatif antara dua pihak, yaitu antara peserta didik dengan pendidik yang melakukan kegiatan membelajarkan.⁸ Berdasarkan pernyataan di atas pembelajaran dapat dikatakan sebagai suatu proses interaksi komunikasi antara sumber belajar, pendidik dan peserta didik. Interaksi komunikasi tersebut dilakukan secara langsung dalam kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung dengan menggunakan media, dimana sebelumnya telah menentukan model pembelajaran yang akan diterapkan.

Beberapa model pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini antara lain; model pembelajaran jarak jauh., model pembelajaran berbasis *project based learning*, model pembelajaran *discovery learning*, model pembelajaran

⁷Warsita Bambang, *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), 85.

⁸Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset, 2004). 28.

blended learning, dan model pembelajaran *e-learning*. Model-model pembelajaran ini merupakan hasil ekstraksi dari hasil penelitian dosen dan beberapa skripsi yang telah dikerjakan oleh mahasiswa prodi Pendidikan Agama Kristen di Sekolah Tinggi Teologi Kristus Alfa Omega, Semarang tahun 2020 sampai 2022, berikut ini nama mahasiswa dan judul skripsinya:

NAMA	JUDUL	KATEGORI
Eni Rombe	Efektivitas Model Pembelajaran Jarak Jauh Di Sekolah Tinggi Teologi Kristus Alfa Omega Semarang Tahun 2021	Penelitian Dosen
Alex Kristiawan Zalukhu	Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Agama Kristen Siswa Kelas X-XII Di SMK Negeri 3 Lahewa	SKRIPSI
Santimina Zebua	Studi Deskriptif Efektivitas Model Discovery Learning Pada Pelajaran Faith Di Kelas 6 Sd Daniel Creative School Semarang Tahun Ajaran 2021/2022	SKRIPSI
Seriwati Zalukhu	Studi Deskriptif Efektivitas Model Pembelajaran Blended Learning Pada Masa Pandemi Di SMK Negeri 3 Lahewa Tahun Ajaran 2021/2022	SKRIPSI
Dewanti	Efektivitas Penggunaan <i>E-learning</i> Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Tayu Tahun Pelajaran 2020/2021	SKRIPSI

Berikut ini peneliti akan memaparkan setiap model-model pembelajaran yang sudah disebutkan di atas:

Pertama, model pembelajaran jarak jauh sudah diterapkan di Indonesia, seperti universitas terbuka. Proses pembelajaran biasanya dilakukan dengan mengirimkan berbagai materi pelajaran dan informasi dalam bentuk cetakan, buku, CD-ROM, atau video langsung ke alamat pembelajaran. Dalam pembelajaran jarak jauh materi pelajaran juga dapat disampaikan secara langsung tanpa kehadiran peserta didik dan pendidik di tempat yang sama. Dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, khususnya perkembangan

teknologi komputer dengan internetnya juga berdampak kepada berkembangnya penerapan model pembelajaran jarak jauh.

Sejak diterbitkan Surat Edaran Kemdikbud Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah dalam masa darurat penyebaran Covid-19, pembelajaran dilakukan secara jarak jauh, baik dari (dalam jaringan) maupun luring (luar jaringan). Kondisi darurat Covid-19 berdampak pada proses pembelajaran.⁹ Proses pembelajaran di Indonesia yang secara umum dilakukan dengan cara tatap muka secara langsung antara pendidik dengan peserta didik dalam satu tempat dan waktu yang sama menjadi pembelajaran jarak jauh dimana pendidik dan peserta didik berada di tempat yang berbeda namun pada waktu yang bersamaan.¹⁰ Sejak itulah maka di Indonesia secara serentak menerapkan model pembelajaran jarak jauh.

Tujuan penerapan model pembelajaran jarak jauh ini adalah untuk memberikan kesempatan kepada masyarakat yang tidak dapat mengikuti pembelajaran konvensional secara tatap muka. Dengan adanya model pembelajaran jarak jauh ini maka semua anak dapat memiliki kesempatan untuk mengikuti proses pembelajaran. Lebih lanjut Sarwa menguraikan tujuan pembelajaran jarak jauh yang diterapkan pada masa pandemi covid-19, yaitu:

1. Memastikan pemenuhan hak peserta didik untuk mendapatkan layanan pendidikan selama masa darurat Covid-19.
2. Melindungi warga satuan pendidikan yaitu pendidik, tenaga kependidikan dan peserta didik dari dampak buruk Covid-19.

⁹Sarwa, *Pembelajaran Jarak Jauh: Konsep, Masalah dan Solusi* (Indramayu: Adab, 2020), 1.

¹⁰Ibid, 2.

3. Mencegah penyebaran dan penularan Covid-19 di lingkungan satuan pendidikan.
4. Memastikan pemenuhan dukungan psikososial bagi Pendidik, Peserta didik dan Orang tua peserta didik.¹¹

Berdasarkan kutipan di atas dapat dipahami bahwa tujuan penerapan model pembelajaran jarak jauh pada masa pandemi Covid-19 ini adalah supaya proses pembelajaran tetap dapat terlaksana dengan baik, namun juga dapat menjaga keselamatan pendidik maupun peserta didik itu sendiri.

Hal inilah yang juga dilakukan di Sekolah Tinggi Teologi Kristus Alfa Omega Semarang. Sejak tahun 2020 Sekolah Tinggi Teologi Kristus Alfa Omega Semarang juga mengikuti Surat Edaran Kemdikbud Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah. Sehingga proses pembelajaran tidak lagi dilakukan secara tatap muka secara langsung, tetapi menjadi proses perkuliahan online, sehingga model pembelajaran yang diterapkan adalah model pembelajaran jarak jauh.

Berdasarkan pengamatan di lapangan ditemukan beberapa masalah dalam penerapan model pembelajaran jarak jauh ini, yaitu; Berdasarkan data maka urutan hambatan yang paling sering dialami oleh mahasiswa dalam proses perkuliahan yang diselenggarakan melalui penerapan model pembelajaran jarak jauh yaitu; jaringan internet yang tidak stabil sebanyak 30 atau 29,70%, durasi perkuliahan tatap muka yang kurang sebanyak 18 atau 17,82%, keterbatasan dalam menggunakan teknologi 17 atau 16,83%, sarana (laptop/hp) yang tidak memadai sebanyak 15 atau 14,85%, kesulitan berkomunikasi dengan dosen

¹¹Sarwa,3-4.

sebanyak 14 atau 13,86%, dan tugas-tugas perkuliahan yang tidak proporsional sebanyak 7 atau 6,93%.

Kedua, model pembelajaran berbasis *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang bertujuan untuk memfokuskan peserta didik pada permasalahan yang kompleks yang diperlukan dalam melakukan investigasi dan memahami pembelajaran melalui investigasi.¹² Model pembelajaran *project based learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang membuat siswa aktif dan mandiri dalam pembelajaran. Model pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang dapat digunakan untuk menerapkan pengetahuan yang sudah dimiliki, melatih berbagai keterampilan berpikir, sikap, dan keterampilan konkrit.

Menurut Widyantini model pembelajaran *project based learning* adalah strategi pembelajaran yang memberdayakan siswa untuk memperoleh pengetahuan dan pemahaman baru berdasarkan pengalamannya melalui berbagai presentasi.¹³ *Project based learning* ini dapat membuat peserta didik terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, karena adanya suatu proyek yang dikerjakan baik secara individu maupun kelompok. Hal ini selaras dengan pernyataan Rose & Prasetya, bahwa pembelajaran *project based learning* memberikan kesempatan pada peserta didik untuk belajar dan bekerja sama dalam memecahkan permasalahan, kemudian menyajikan hasil pekerjaan peserta didik

¹²Oemar Hamalik, 145.

¹³Widyantini, *Penerapan Model Project Based Learning*, (Yogyakarta: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PPPPTK), 2014), 3.

kepada audiens untuk dipresentasikan. Banyak proyek-proyek sederhana yang dapat dilakukan oleh peserta didik, sehingga lebih aktif dalam pembelajaran dan mampu untuk memecahkan permasalahan sehari-hari yang berkaitan dengan materi.¹⁴

Menurut Thomas bahwa *project based learning* merupakan suatu model pembelajaran yang menyangkut pemusatan pertanyaan dan masalah yang bermakna, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, proses pencarian berbagai sumber, pemberian kesempatan kepada anggota untuk bekerja secara kolaborasi, dan menutup dengan presentasi.¹⁵ Jadi model pembelajaran *project based learning*, kreativitas dan motivasi siswa akan meningkat serta akan menciptakan pembelajaran yang bermakna sehingga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kreatifitasnya.

Namun berdasarkan pengamatan peneliti di lapangan Model pembelajaran *Project Based Learning* didapati bahwa model projek based learning di Sekolah Tinggi Teologi Kristus Alfa Omega, Semarang belum maksimal. Hal ini dapat dilihat dari keaktifan mahasiswa yang masih kurang dalam mengikuti proses pembelajaran, semangat dan antusias semua mahasiswa dalam mengerjakan tugas-tugas atau *project* yang diberikan belum maksimal. Hal ini dapat diketahui

¹⁴Rose & Prasetya, *Keefektifan Strategi Project Based Learning Berbantuan Modul Pada Hasil Belajar Kimia Siswa, Jurnal Pendidikan Kimia*, 8(2), 2014, 360-369.

¹⁵Prabowo, Ardhi, *Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Pemahaman Mahasiswa atas Permasalahan Statistika pada Perkuliahan Studi Kasus dan Seminar dalam JURNAL KREANO*, ISSN : 2086-2334 Volume 3 Nomor 2. diunduh pada 16 April 2017, (2012), 3.

dari keterlambatan pengumpulan tugas dan hasil project yang dikerjakan yang belum maksimal.¹⁶

Ketiga, metode pembelajaran *Discovery* (penemuan) adalah metode mengajar yang mengatur pengajaran sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahuinya itu tidak melalui pemberitahuan, namun sebagian atau seluruhnya ditemukan sendiri.¹⁷ Metode ini memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengekspresikan keingintahuan mereka akan sesuatu. Membantu peserta didik untuk memperoleh pengetahuan yang belum diketahuinya.

Discovery learning adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan. Melalui belajar penemuan, siswa juga bisa belajar berpikir analisis dan mencoba memecahkan sendiri masalah yang dihadapi.¹⁸

Jadi, dari teori di atas diketahui bahwa model *discovery learning* mendorong peserta didik untuk belajar secara aktif dan mampu menyelesaikan masalah yang ada dengan baik. Dalam mengaplikasikan metode *discovery learning*, pendidik berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara aktif. Kondisi seperti ini merubah kegiatan pembelajaran yang *teacher oriented* menjadi *student oriented*.¹⁹ Jadi,

¹⁶Hasil pengamatan peneliti.

¹⁷Afria Susana, *Pembelajaran Discovery Learning Menggunakan Multimedia Aktif* (Bandung: Tata Akbar, 2019), 7.

¹⁸Ibid, 6.

¹⁹Ibadullah Malawi dan Ani Kadarwati, , *Teori dan Aplikasi Pembelajaran Terpadu* (Jawa Timur: Cv. Ae Media Grafika, 2019), 105.

pada model *discovery learning* ini pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru melainkan pada peserta didik itu sendiri untuk dapat belajar secara aktif.

Menurut Hosnan dalam buku pembelajaran *Discovery Learning* menggunakan multimedia interaktif, ciri atau karakteristik *discovery learning* adalah (1) mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan, dan menggeneralisasikan pengetahuan; (2) berpusat pada siswa; (3) kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada.²⁰ Jadi, dari beberapa hal yang dijelaskan oleh Hosnan, maka metode *discovery learning* ini sangat penting untuk mendorong peserta didik agar semakin aktif dan melatih diri untuk menemukan hal-hal yang berguna dan bermanfaat.

Model pembelajaran *discovery learning* memiliki beberapa kelebihan yaitu: 1) Membantu peserta didik agar memperbaiki serta meningkatkan keterampilan- keterampilan dan proses kognitif, 2) Dapat meningkatkan kemampuan serta usaha peserta didik dalam memecahkan suatu masalah, 3) Mendorong peserta didik terlibat secara aktif, 4) Melatih peserta didik belajar secara mandiri, dan 5) Peserta didik aktif dalam kegiatan proses pembelajaran karena ia berpikir dan menggunakan kemampuan untuk menemukan hasil akhir.²¹ Dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari model pembelajaran *discovery learning* ialah dapat membantu peserta didik belajar secara mandiri, membuat peserta didik

²⁰Afria Susana, 8.

²¹Yudi Septiawan dan I Putu Yoga Purandina, *Strategi dan Metode Pembelajaran Era Society 5.0 di Perguruan Tinggi* (Jawa Barat: Goresan Pena, 2020), 142.

berpikir secara kritis dan kreatif, serta melatih kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan yang ada.

Namun berdasarkan hasil pengamatan peneliti terdahulu ditemukannya model pembelajaran *discovery learning*, dalam pelaksanaan model pembelajaran ini belum maksimal. Hal ini dikarenakan peserta didik yang mengikuti pembelajaran *faith* menggunakan model *discovery learning* ini sebagian besar masih belum dapat memecahkan suatu persoalan yang ada, kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan kurang membuka diri terhadap hal-hal baru yang belum diketahui sebelumnya. Hal ini juga peneliti amati di tempat penelitian yang baru di Sekolah Tinggi Teologi Kristus Alfa Omega, Semarang, bahwa penerapan model pembelajaran ini belum maksimal dilihat dari beberapa hal, yaitu inisiatif dan antusias mahasiswa dalam mencari dan menyelesaikan masalah masih kurang.

Keempat, model pembelajaran *Blended learning* adalah proses pembelajaran yang memadukan pertemuan perkuliahan tatap muka dan *online*. *Blended learning* secara terminologis menekankan pada penggunaan *internet* dalam mengirim serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan.²² Jadi dalam hal ini *blended learning* adalah pembelajaran campuran yang berpaduan pembelajaran *online* dan tatap muka.

Blended learning adalah sebuah kemudahan pembelajaran yang menggabungkan sebagai cara penyampaian, model pembelajaran, daya pembelajaran, memperkenalkan sebagai pilihan media dialog antara fasilitator

²²Achmad Noor Fatirul, *Desain Blended Learning: Desain Pembelajaran Online Hasil Penelitian* (Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2020), 8.

dengan orang yang mendapat pengajaran. *Blended learning* juga sebagai sebuah kombinasi pengajaran langsung (*face-to-face*) dan pengajaran *online*.²³ Jadi, dalam penjelasan ini *blended learning* adalah model pembelajaran yang melibatkan media sebagai dialog.

Model pembelajaran *blended learning* bertujuan untuk memberikan kesempatan yang terbaik untuk belajar dari kelas transisi ke *e-learning*. *Blended learning* melibatkan kelas (atau tatap muka) dan belajar *online*.²⁴ Model pembelajaran *blended learning* juga bertujuan menumbuhkan minat siswa untuk belajar, kemudian membangkitkan minat siswa, menciptakan suasana yang menyenangkan dalam belajar, kemudian berilah pujian yang wajar terhadap setiap keberhasilan siswa.²⁵ Jadi model pembelajaran ini mampu menumbuhkan dan membangkitkan minat siswa dalam proses pembelajaran, baik secara *online* dan didalam kelas atau tatap muka. Dalam hal ini agar penerapan *blended learning* ini berjalan efektif dibutuhkan kejelasan tujuan yang akan dicapai supaya minat atau motivasi pendidik bertumbuh dalam belajar, karna dengan adanya motivasi dari siswa maka model pembelajaran *blended learning* ini berjalan secara efektif.

Namun berdasarkan hasil pra penelitian ditemukan beberapa persoalan yaitu; pada saat melaksanakan pembelajaran daring karna jaringan disekitar lingkungan sekolah tidak memadai, dan saat melaksanakan pembelajaran tatap muka terbatas, juga kurang memuaskan dalam pemberian materi dikarenakan

²³Hadion Wijoyo, *Blended Learning Suatu Panduan* (Sumatra Barat: Cendekia, 2020), 57.

²⁴Ibid, 58.

²⁵Subhan Adi Santoso, *Pembelajaran Blended Learning*, 199.

waktu yang tidak mencukupi, hanya ketika sinyal internet kurang terfasilitas sehingga terkendala pada minat belajar daring.²⁶

Kelima, model pembelajaran *e-learning* merupakan pembelajaran yang berbasis internet. Penggunaan model pembelajaran di era digital saat ini merupakan suatu keharusan. Menurut Deni Darmawan *e-learning* dalam proses pembelajaran memiliki manfaat, yaitu; 1) Meningkatkan pengemasan materi pembelajaran. 2) Penerapan metode pembelajaran yang inovatif dan efisien, 3) Pemanfaatan aktivitas akses pembelajaran, 4) Menggunakan sumber daya yang terdapat pada internet dan 5) Memperluas interaksi pembelajaran.²⁷

Namun berdasarkan hasil pengamatan peneliti menemukan bahwa penerapan model pembelajaran *e-learning* ini belum maksimal. Hal ini dapat dilihat dari tidak semua tempat memadai dalam jaringan internet. Pemahaman materi oleh mahasiswa tidak sama ketika perkuliahan diselenggarakan secara tatap muka. Belum semua peserta didik memiliki kedisiplinan dalam menggunakan media-media sosial sebagai media pembelajaran, belum semua guru dan peserta didik mahir dalam menggunakan teknologi dan belum semua pendidik dan peserta didik memiliki fasilitas atau sarana prasarana yang dibutuhkan dalam pembelajaran model *e-learning*.

²⁶Hasil Wawancara, 18 Oktober 2021.

²⁷Nudinah Hanifah dan Julia, *Membedah Anatomi Kurikulum 2013 untuk Membangun Masa Depan Pendidikan yang Lebih Baik* (Jawa Barat: UPI Sumedang Press, 2014), 17.

Berdasarkan pembahasan dan hasil pengamatan melalui pra penelitian di atas dapat dipahami bahwa implementasi dari beberapa model pembelajaran dipergunakan untuk mengatasi dan menyelenggarakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien sesuai dengan perkembangan teknologi di zaman modern ini. Namun, pada kenyataannya implementasi model-model pembelajaran dalam meningkatkan Mutu Pendidikan Prodi Pendidikan Agama Kristen di Sekolah Tinggi Teologi Kristus Alfa Omega Semarang belum maksimal. Hal ini dapat dilihat dari adanya mahasiswa yang kesulitan memahami materi, kesulitan dalam menggunakan teknologi dan juga ada yang kurang didukung oleh sarana dan prasarana pembelajaran yang memadai.

Oleh karena itu maka peneliti menetapkan judul penelitian ini sebagai berikut: “Studi Literatur Model Pembelajaran Kreatif, Efektif Dan Inovatif Dalam Rangka Meningkatkan Mutu Pendidikan Agama Kristen Masa Kini”

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Identifikasi masalah adalah salah satu langkah yang sangat diperlukan di dalam melakukan penelitian dikarenakan seorang peneliti harus mencari tahu terlebih dahulu masalah-masalah apa saja yang terjadi pada objek penelitian yang sedang diteliti. Menurut Husaini “identifikasi masalah ialah suatu tahap permulaan dari penguasaan masalah dimana suatu objek tertentu dalam situasi tertentu dapat kita kenali sebagai suatu masalah.”²⁸ Adapun masalah-masalah

²⁸Husaini Usman dan Purnomo Setiady Akbar, *Metodologi Penelitian Sosial* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2008), 18.

yang dapat peneliti identifikasi berdasarkan pemaparan latar belakang masalah di atas adalah sebagai berikut:

1. Ada indikasi penerapan model pembelajaran *blended learning* yakni, pada saat melaksanakan pembelajaran daring karna jaringan disekitar lingkungan sekolah tidak memadai, dan saat melaksanakan pembelajaran tatap muka terbatas, juga kurang memuaskan dalam pemberian materi dikarenakan waktu yang tidak mencukupi, hanya ketika sinyal internet kurang terfasilitas sehingga terkendala pada minat belajar daring.
2. Diduga efektivitas model pembelajaran jarak jauh di Sekolah Tinggi Teologi Kristus Alfa Omega Semarang Tahun 2021 sudah baik, namun belum maksimal. Hal ini dilihat dari kelengkapan sarana dan prasana yang dimiliki dan juga berdasarkan penilaian mahasiswa tentang efektivitas model pembelajaran di STT KAO Semarang sebanyak 24 atau 80% mahasiswa yang menyatakan efektif.
3. Ada indikasi bahwa tidak semua model pembelajaran efektif diterapkan di jenjang pendidikan tertentu dalam periode waktu tahun 2020-2022. Hal ini dibuktikan bahwa setiap jenjang pendidikan memiliki keterbatasan kemampuan siswa dalam memahami materi.
4. Diduga tingkat implemementasi model pembelajaran kreatif, efektif dan inovatif dalam jangka waktu 2020-2022 belum maksimal. Hal ini dapat dilihat dari masih adanya kendala-kendala dalam menerapkan model pembelajaran.
5. Model pembelajaran *discovery learning* pada pelajaran *faith* di kelas 6 SD Daniel Creative School Semarang Tahun Ajaran 2021/2022 belum terlaksana

dengan maksimal. Hal ini dikarenakan peserta didik yang mengikuti pembelajaran *faith* menggunakan model *discovery learning* ini sebagian besar masih belum dapat memecahkan suatu persoalan yang ada, kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan kurang membuka diri terhadap hal-hal baru yang belum diketahui sebelumnya.

6. Diduga bahwa model pembelajaran *project based learning* kurang maksimal. Hal ini ditandai dari hasil wawancara oleh beberapa guru dan siswa yang inisial F dan I, D yang menyatakan siswa aktif dalam berbicara namun tidak aktif dalam belajar.
7. Diduga implementasi model-model pembelajaran dalam meningkatkan Mutu Pendidikan Prodi Pendidikan Agama Kristen di Sekolah Tinggi Teologi Kristus Alfa Omega Semarang belum maksimal. Hal ini dapat dilihat dari adanya mahasiswa yang kesulitan memahami materi, kesulitan dalam menggunakan teknologi dan juga ada yang kurang didukung oleh sarana dan prasarana pembelajaran yang memadai.

C. BATASAN MASALAH

Juliansyah Noor mengatakan dalam buku metode penelitian bahwa batasan masalah berarti membatasi ruang masalah yang telah teridentifikasi.²⁹ Dengan adanya batasan masalah maka penulis dapat mengidentifikasi faktor mana saja yang termasuk dan yang tidak termasuk dalam ruang lingkup masalah penelitian. Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas

²⁹Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian – Skripsi, Tesis Disertasi & Karya Ilmiah* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), 245.

maka peneliti memberi batasan pada penelitian ini. Penelitian ini akan berfokus untuk membahas point nomor 3 yaitu: Ada indikasi bahwa tidak semua model pembelajaran efektif diterapkan di jenjang pendidikan tertentu dalam periode waktu tahun 2020-2022. Hal ini dibuktikan bahwa setiap jenjang pendidikan memiliki keterbatasan kemampuan siswa dalam memahami materi.

D. PERTANYAAN PENELITIAN

Berdasarkan batasan masalah di atas maka pertanyaan penelitian ini adalah sebagai berikut: Apa Model Pembelajaran yang paling efektif di terapkan di jenjang pendidikan tertentu dalam periode waktu tahun 2020-2022?

E. PENJELASAN ISTILAH

Penjelasan istilah merupakan penjelasan dari pengertian suatu kata. Subagyono mengatakan bahwa pernyataan masalah perlu diikuti dengan penjelasan istilah-istilah yang tercakup di dalamnya. Tidak semua kata-kata yang terdapat dalam judul karya ilmiah harus dijelaskan secara terperinci oleh peneliti. Peneliti hanya akan menjelaskan kata-kata yang konotasinya mempunyai arti tertentu sesuai dengan studi yang akan dilakukan oleh peneliti.³⁰

Berdasarkan penjelasan tersebut, adapun istilah-istilah yang perlu dipahami di antaranya adalah implementasi, model-model pembelajaran kreatif, efektif, dan inovatif. Model-model pembelajaran merupakan kerangka kerja yang memberikan gambaran sistematis untuk melaksanakan pembelajaran.

³⁰Andreas B. Subagyono, *Pengantar Riset: Kuantitatif dan Kualitatif* (Bandung: Yayasan Kalam Hidup, 2004), 190–191.

Dengan kata lain model-model pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu rancangan atau pola atau desain atau rancangan yang digunakan untuk membentuk kurikulum (Rencana Jangka Panjang) dan pelaksanaan proses pembelajaran.

F. TUJUAN PENELITIAN

Suatu penelitian akan memberikan hasil jikalau memiliki tujuan yang ingin diketahui. Tujuan penelitian adalah keinginan eksplisit Peneliti untuk mengumpulkan data dengan cara tertentu untuk menjawab pertanyaan penelitian yang dikemukakan sebagai sasaran penelitian.³¹ Hal yang sama juga disampaikan oleh Janu bahwa tujuan penelitian adalah jawaban yang ingin ditemukan dalam penelitian tersebut dan merupakan rumusan kalimat yang menunjukkan keinginan Peneliti untuk mencapai sesuatu dalam penelitiannya.³² Adapun tujuan dalam penelitian ini, yaitu: Untuk mengetahui model pembelajaran apa yang paling efektif di terapkan di jenjang pendidikan tertentu dalam periode waktu tahun 2020-2022.

G. MANFAAT PENELITIAN

Manfaat penelitian pada umumnya dibagi menjadi dua bagian, yaitu kepentingan teoritis dan kepentingan praktis. Menurut Andreas B. Subagyo dalam buku “Pengantar Riset Kuantitatif dan Kualitatif”, kepentingan teoritis merupakan

³¹Andreas B. Subagyo, 215.

³²Janu Murdiyatmoko, *Sosiologi-Memahami dan Mengkaji Masyarakat* (Jakarta: Grafindo Media Pratama, 2006), 77.

sumbangan-sumbangan yang dapat diberikan pada dunia ilmu pengetahuan (penelitian patut dilakukan jika menyumbangkan sesuatu yang baru). Sedangkan kepentingan praktis merupakan sumbangan-sumbangan yang dapat diberikan pada penerapan ilmu pengetahuan, misalnya untuk teknologi dan pelayanan.³³

Berdasarkan penjelasan di atas, maka penulis akan menguraikan kedua kepentingan tersebut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangsih pada ilmu pengetahuan secara khusus pada Pendidikan Agama kristen, khususnya tentang “Implementasi Model Pembelajaran Kreatif, Efektif dan Inovatif Dalam Rangka Meningkatkan Mutu Pendidikan Agama Kristen Masa Kini.”

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini akan bermanfaat bagi:

- a. Dosen: Dapat terus meningkatkan kualitas pendidikan melalui penerapan model-model pembelajaran yang efektif, kreatif, dan inovatif yang dilaksanakan.
- b. Mahasiswa: Meningkatkan semangat dan motivasi belajar serta hasil belajar melalui penerapan model-model pembelajaran yang efektif, kreatif, dan inovatif, yang dilaksanakan.

³³Andreas B. Subagyo, 217.

- c. Peneliti Selanjutnya: menjadi acuan dalam melakukan penelitian selanjutnya tentang model-model pembelajaran yang efektif, kreatif, dan inovatif, yang dilaksanakan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka bertujuan untuk mengenal latar belakang dan sejarah penelitian serta mengembangkan kerangka kerja. Tinjauan pustaka merupakan kumpulan bahasan atau bahan-bahan bacaan yang terikat dengan topik tertentu atau temuan dalam penelitian. Tinjauan pustaka dalam penelitian ini akan membahas mengenai kajian teori, kerangka berpikir.

A. KAJIAN TEORI

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas.³⁴ Model pembelajaran merupakan pendekatan belajar yang digunakan guru dalam pembelajaran.

Pembelajaran merupakan proses aktif peserta didik yang mengembangkan potensi dirinya. Peserta didik memproduksi pengetahuan sendiri secara lebih luas, lebih dalam dan lebih maju dengan modifikasi pemahaman terhadap konsep awal pengetahuan. Untuk itu guru menggunakan model yang cocok untuk menghadapi masalah belajar tersebut. Banyak model pembelajaran

³⁴Arends, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivitas* (Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, 1997), 7.

yang dapat digunakan oleh guru dalam mendidik peserta didik. Berikut akan dijelaskan macam-macam model pembelajaran.

1. Model Pembelajaran Jarak jauh

Pembelajaran jarak jauh adalah sekumpulan metode pengajaran di mana aktivitas pengajaran dilaksanakan secara terpisah dari aktivitas belajar. Pemisahan kedua kegiatan tersebut dapat berupa jarak fisik, misalnya karena peserta didik bertempat tinggal jauh dari lokasi institusi pendidikan. Pemisahan dapat pula berjarak nonfisik yaitu berupa keadaan yang memaksa seseorang yang tempat tinggal dekat dari lokasi institusi pendidikan, namun tidak dapat mengikuti kegiatan pembelajaran di institusi tersebut. Keterpisahan kegiatan pengajaran dari kegiatan belajar adalah ciri khas dari pendidikan jarak jauh.

Sistem pendidikan jarak jauh merupakan suatu alternatif pemerataan kesempatan dalam bidang pendidikan. Sistem ini dapat mengatasi beberapa masalah yang ditimbulkan akibat keterbatasan tenaga pengajar yang berkualitas. Pada sistem pendidikan pelatihan ini tenaga pendidik dan peserta didik tidak harus berada dalam lingkungan geografis yang sama.³⁵ Sejalan dengan pandangan Daryanto dan Tasrial bahwa konsep pembelajaran jarak jauh dikenal juga dengan istilah '*distance learning*' atau '*distance education*' yaitu suatu sistem pendidikan dimana terdapat pemisahan antara pendidik dengan peserta didik baik secara ruang dan atau waktu.³⁶

³⁵Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif* (Jakarta: Bumi Aksara. 2018), 34.

³⁶Daryanto & Tasrial, 61.

Pendidikan jarak jauh adalah pendidikan yang peserta didiknya terpisah dari pendidik dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi informasi dan komunikasi dan media lain.³⁷ Sedangkan pengertian pembelajaran jarak jauh dari berbagai macam sudut pandang para ahli yang telah dirangkum oleh Paulina Pannen dalam buku Tian Belawati, yaitu sebagai berikut:³⁸

- Suatu bentuk pembelajaran mandiri yang terorganisasi secara sistematis, dimana konseling, penyaji materi pembelajaran, dan penyedia serta pemantauan keberhasilan peserta didik dilakukan oleh sekelompok tenaga pengajar yang memiliki tanggung jawab yang saling berbeda. Pembelajaran dilaksanakan secara jarak jauh dengan menggunakan bantuan media. Sebaliknya Pendidikan jarak jauh adalah sistem Pembelajaran yang terjadi karena adanya kontak langsung antar tenaga pengajar dengan peserta didik (Dhmen, 1967).
- Suatu metode pembelajaran yang menggunakan korespondensi sebagai alat komunikasi antar pengajar dengan peserta didik ditambah dengan adanya interaksi (MacKenzie, Christensen & Rigby, 1968).
- Sistem Pendidikan yang tidak mempersyaratkan adanya tenaga pendidik di tempat seorang peserta didik, namun dimungkinkan adanya pertemuan-

³⁷ Undang Undang Republik Indonesia tahun 2003 Nomor 2003 Pasal 1 Ayat 15.

³⁸ Paulina Pannen, Tian Belawati, dkk, *Pendidikan Terbuka dan Jarak jauh* (Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas terbuka, 2002),

pertemuan antara tenaga pendidik dan peserta didik pada waktu-waktu tertentu (Frech Law, 1971).

- Suatu metode untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dikola berdasarkan pada penerapan konsep dan berjalan, prinsip-prinsip organisasi, dan pemanfaatan media secara ekstensif terutama dalam reproduksi bahan ajar (Paters, 1973).
- Suatu metode pembelajaran dimana proses pengajaran terjadi secara terpisah dari proses belajar sehingga komunikasi antara tenaga pendidik dan peserta didik harus difasilitasi melalui bahan cetak, media elektronik dan media-media lain (Moore, 1973).
- Suatu bentuk Pendidikan yang meliputi beragam bentuk pembelajaran pada berbagai tingkat pendidikan yang terjadi tanpa adanya penyediaan tutor secara langsung dan atau secara terus menerus terhadap peserta didik dalam suatu lokasi yang sama namun memerlukan proses perencanaan, pengorganisasian Pendidikan serta penyediaan proses.

2. Model Pembelajaran Discovery Learning

Discovery learning merupakan pembelajaran berupa penemuan (*inquiry based*), konstruktivis, dan teori bagaimana belajar. Model pembelajaran yang diberikan kepada siswa memiliki skenario pembelajaran untuk memecahkan masalah mereka sendiri.³⁹ *Discovery learning* merupakan suatu model yang digunakan untuk mengembangkan cara belajar aktif siswa dengan cara

³⁹Hari Wibowo, *Model dan Teknik Pembelajaran Bahasa Indonesia* (Depok: Puri Cipta Media, 2020), 13.

menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, dan hasil yang diperoleh akan tetap dan tahan lama dalam ingatan siswa. Melalui belajar penemuan dalam model pembelajaran *discovery learning*, siswa dapat belajar berpikir kritis, analisis, dan siswa mencoba memecahkan sendiri masalah yang dihadapi.⁴⁰

Model pembelajaran penemuan (*discovery*) merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif menemukan sendiri konsep-konsep dan prinsip-prinsip melalui percobaan yang mereka lakukan.⁴¹ *Discovery learning* didefinisikan sebagai contoh pembelajaran yang tidak menyajikan keseluruhan materi. Hanya sebagian materi saja yang disajikan secara langsung, sedangkan yang lainnya harus dicari sendiri oleh siswa.⁴² Menurut Borthick dan Jones, menyatakan bahwa dalam pembelajaran penemuan peserta belajar untuk mengenali masalah, solusi, mencari informasi yang relevan, mengembangkan strategi solusi, dan melaksanakan strategi yang dipilih.⁴³

⁴⁰Galih Puji Mulyoto dan Mohammad Miftahusyai'an, *Konsep Dasar dan Pengembangan Pembelajaran PPKN Untuk MI/SD* (Jakarta: IKAPI, 2020), 124.

⁴¹Yulhendri, *Pendidikan Ekonomi Untuk Sekolah Menengah* (Jakarta: Kencana, 2016), 163.

⁴²Ani Rusilowati, *Pengembangan Instrumen Karakter Dalam Pembelajaran IPA* (Jawa Tengah: Pustaka Rumah C1nta, 2021), 223.

⁴³Hari Wibowo, 14.

3. Model Pembelajaran *Blended Learning*

Secara etimologis istilah *blended learning* terdiri atas dua kata, yaitu *blended* dan *learning*. Kata *blended* memiliki arti yaitu campuran, dan *learning* memiliki arti umum yaitu belajar. Dengan demikian, *blended learning* mengandung arti sebuah pola pembelajaran yang mengandung unsur pencampuran atau penggabungan antara satu pola dengan pola lainnya.⁴⁴

Blended learning merupakan model pembelajaran yang menggabungkan antara pembelajaran tatap muka dengan *E-Learning*. *E-learning* terdiri dari dua bagian pengenalan kata yaitu “e” yang merupakan singkatan dari *electronic*, dan “*learning*” yang berarti pembelajaran. Jadi *E-learning* berarti pembelajaran dengan menggunakan jasa bantuan perangkat elektronika khususnya perangkat komputer.⁴⁵

Pembelajaran *Blended learning* ini juga bisa disebut sebagai *hybrid learning* merupakan suatu metode pembelajaran dimana proses belajar pertemuan tatap muka kelas dengan materi *online* secara harmonis. Pembelajaran campuran (*Blended learning*) juga merupakan program dalam pendidikan formal yang memungkinkan siswa belajar melalui konten dan petunjuk yang disampaikan

⁴⁴Subhan Adi Santoso, *Pembelajaran Blended Learning Masa Pandemi* (Jawa Timur: Qiara Media, 2019), 96.

⁴⁵Rusydi Ananda, *Inovasi Pendidikan* (Sampali Medan: CV. Widya Puspita, 2017), 187.

secara daring atau *online*, model *blended learning* juga terdapat interaksi secara langsung berupa diskusi langsung dalam proses belajar mengajar.⁴⁶

Menurut Semler, *blended learning* adalah sebuah kemudahan pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pengejaran, dan gaya pembelajaran, memperkenalkan berbagai pilihan media dialog antara fasilitator dengan orang yang mendapatkan pembelajaran. *Blended learning* juga sebagai sebuah kombinasi pengajaran langsung (*face-to-face*) dan pengajaran *online*, tetapi lebih daripada itu sebagai elemen dari interaksi sosial.⁴⁷

4. Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Model *Project Based Learning* atau pembelajaran berbasis proyek merupakan model belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengelola pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktifitas secara nyata. Menurut Made Wena Pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek.⁴⁸ Model pembelajaran berbasis proyek atau Model PJBL adalah sebuah pembelajaran yang inovatif dan lebih menekankan pada belajar kontekstual melalui

⁴⁶Yosi Wulandari, *Praktik Gerakan Sekolah Menyenangkan* (Yogyakarta: UAD Press, 2021), 55.

⁴⁷Akbar Iskandar, *Aplikasi Pembelajaran Berbasis TIK* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), 138.

⁴⁸Made Wena. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer* (Jakarta: PT Bumi Aksara 2014), 144.

kegiatan yang kompleks.⁴⁹

Pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang diorientasikan untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan belajar para siswa melalui serangkaian kegiatan merencanakan, melaksanakan penelitian, dan menghasilkan produk tertentu yang dibingkai dalam satu wadah berupa proyek pembelajaran.⁵⁰ Model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) merupakan pembelajaran inovatif yang berpusat pada peserta didik (*student centered*) dan menetapkan guru sebagai motivator dan fasilitator, dimana peserta didik diberi peluang bekerja secara otonom mengkonstruksi belajarnya.⁵¹

Model pembelajaran *Project Based Learning* memiliki keunggulan yang sangat penting dan bermanfaat bagi siswa, namun model pembelajaran *Project Based Learning* sangat jarang digunakan oleh guru, karena memang dalam prakteknya memerlukan persiapan yang cukup dan pengerjaannya lama. Mulyasa mengatakan *Project Based Learning*, atau PJBL adalah model pembelajaran yang bertujuan untuk memfokuskan peserta didik pada permasalahan kompleks yang diperlukan dalam melakukan investigasi dan memahami pelajaran melalui investigasi. Model ini juga bertujuan untuk membimbing peserta didik dalam sebuah proyek kolaboratif yang mengintegrasikan serbagai subyek (materi)

⁴⁹Made Wena. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*, 145.

⁵⁰Mohammad Ali dan Mohammad Asrori. *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), 112.

⁵¹Trianto Ibnu Badar Al-Tabany, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada kurikulum 2013(kurikulum tematik Integratif)* (Jakarta: Kencana, 2014), 42.

kurikulum, memberikan kesempatan kepada para peserta didik untuk menggali konten (materi) dengan menggunakan berbagai cara bermakna bagi dirinya, dan melakukan eksperimen secara kolaboratif.⁵²

Menurut Sutirman, pembelajaran berbasis proyek merupakan sebuah model pembelajaran untuk menghasilkan produk atau proyek yang nyata dimana siswa berperan secara aktif. Dengan demikian, pembelajaran berbasis proyek yang sangat memperhatikan proses kerja yang sistematis dalam pembuatan sebuah karya nyata yang bermanfaat sangat cocok untuk diterapkan pada pendidikan kejuruan dan pendidikan vokasi.⁵³

5. Model Pembelajaran *E-Learning*

E-learning adalah sebuah istilah yang terdiri dari dua kata yaitu E dan Learning. E adalah singkatan dari elektronik yang mempunyai arti sebagai benda yang dibuat dengan menggunakan prinsip elektronika. Sedangkan learning mempunyai arti sebagai pembelajaran atau belajar. Seperti penjelasan yang dipaparkan tersebut, dapat disimpulkan bahwa *E-learning* adalah proses belajar atau pembelajaran yang dilakukan dengan memakai alat elektronik. *E-learning* adalah sebuah proses pembelajaran yang berbasis elektronik. Salah satu media yang digunakan adalah jaringan komputer. Dengan dikembangkannya di jaringan komputer memungkinkan untuk dikembangkan dalam bentuk berbasis web,

⁵²E. Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi; Konsep, Karakteristik, Implementasi dan Inovasi*, (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2003), 145.

⁵³Sutirman, *Media dan Model-model Pembelajaran Inovatif* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), 43.

sehingga kemudian dikembangkan ke jaringan komputer yang lebih luas yaitu internet. *E-learning* adalah sebuah perangkat pendidikan yang berbasis komputer atau sistem yang memungkinkan bagi kita untuk belajar di mana saja dan kapan saja kita mau. Pada mulanya *E-learning* diciptakan untuk mempermudah pelaksanaan pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran jarak jauh adalah suatu bentuk pembelajaran dimana peserta didik dan pendidik terpisah oleh jarak dan waktu, atau bisa juga disebut peserta didik dan pendidik tidak dapat bertatap muka secara langsung dalam proses pembelajaran. Bentuk pembelajaran ini pertama kali muncul di Amerika dan Eropa lebih dari 1 abad yang lalu.⁵⁴ Sampai sekarang bentuk pembelajaran ini terus berkembang dengan pesat.

Derek Stockley mendefinisikan *e-learning* sebagai penyampaian program pembelajaran, pelatihan, atau pendidikan dengan menggunakan sarana elektronik seperti komputer atau alat elektronik lain seperti telepon genggam dengan berbagai cara untuk memberikan pelatihan, pendidikan, atau bahan ajar, seperti Derek Stockley, Som Naidu juga mendefinisikan *e-learning* sebagai penggunaan secara sengaja jaringan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses belajar mengajar, sedangkan Clark dan Mayer mendefinisikan *e-learning* sebagai pembelajaran yang disampaikan dengan menggunakan komputer melalui CDROM, internet atau intranet.⁵⁵

⁵⁴Dian Wahyuningsih dan Rakhmat Makmur, *E-Learning Teori Dan Aplikasi* (Bandung: Informatika, 2017), 4.

⁵⁵Diana Ariani dan Hilman Handoko Dewi Salma Prawiradilaga, *Mozaik Teknologi Pendidikan: E-Learning* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), 33-34.

Horton berpendapat mengenai *e-learning* yaitu kegiatan pembelajaran yang dilakukan tidak secara tatap muka di dalam kelas yang bisa membuat peserta didik menjadi bosan karena pengajar lebih dominan menyampaikan materi ajar namun kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan teknologi informasi dan komputer, lalu Kartasasmita juga berpendapat bahwa salah satu ciri dari *e-learning* yaitu perpaduan antar teknologi dengan berbagai terapan praktis dan dengan kemudahan akses ke sumber belajar, ke pengajar dan kesesama peserta didik melalui internet.⁵⁶

E-learning di Indonesia dimulai sejak tahun 1990 yang merupakan era Computer Based Training (CBT) atau pembelajaran berbasis komputer yaitu pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan bantuan PC standalone atau komputer, peserta didik belajar secara individual dan mandiri atau juga bisa disebut dengan belajar tanpa bantuan guru dengan menggunakan komputer. Tahun 1994 CBT sudah dikemas dengan bentuk yang lebih menarik dan diproduksi secara massal, tahun 1997 merupakan awal munculnya Learning Management System (LMS) yaitu suatu aplikasi yang sifatnya lunak yang dipakai untuk pembelajaran elektronik, pelatihan dan dalam jaringan, tahun 1999 LSM sudah berbasis WEB dan dipadukan dengan multimedia, *video streaming* serta lebih interaktif dalam format data yang lebih standard an ukuran yang kecil, tahun 1942 muncul *The First Testing Machine* dan Profesor Sidney memperkenalkan alat untuk mendukung pembelajaran yaitu Automatic Teacher namun mengalami kegagalan, tetapi pada tahun 1954 Profesor BF Skinner mencoba membuat kembali alat tersebut untuk digunakan di sekolah dan ternyata dia berhasil dalam percobaannya, tahun 1960 muncul alat yang disebut dengan The Computer Based Training (CBT) dengan Programmed Logic For Automated Teaching Operation

⁵⁶Lidia Simanihuruk, *E-Learning: Implementasi, Strategi, dan Inovasinya* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2014), 4.

yang pada 6 tahun kemudian Computer Aided Instruction sudah dipakai oleh Profesor Psikologi Patrick Suppes untuk mengajar anak-anak ditingkat sekolah dasar membaca dan matematika, lalu 3 tahun kemudian aus Departemet of Defense sudah mulai membuat internet, dan satu tahun kemudia komputer yang ada diperbaharui menjadi lebih modern dan CBT ikut mengalami transformasi.

Tahun 1980 muncul Macintosh dan pada tahun ini adalah awal berkembangnya komunitas online dan *e-learning* modern, lalu tahun 1990an adalah awal lahirnya Digital Native, dengan adanya email disini *e-learning* mulai tertata dengan baik, tahun 2000an *e-learning* telah digunakan oleh dunia bisnis dan tools, disini juga *e-learning* telah muncul dengan berbagai jenis, tahun 2010 hampir semua lembaga pendidikan dan pelatihan telah menggunakan e-learning.⁵⁷

Pada jaman dahulu, orang-orang menggunakan media cetak untuk mengirim bahan ajar. Dalam proses pembelajaran, hal ini membuat proses pembelajaran terkait bimbingan, ujian tidak dilaksanakan secara tatap muka. Setelah media cetak dianggap kurang fleksibel dan praktis, media cetak ini lambat laun ditinggalkan, sehingga muncul media elektronik berupa audio dan video. Seiring bertambah majunya peradaban manusia, bertambah juga kebutuhan belajarnya. Melalui teknologi internet yang muncul ditengah-tengah peradaban manusia yang terus berkembang dengan pesat, program komputer menjadi semakin berwarna karena terkoneksi dengan jaringan internet sehingga bahan ajar yang ingin disampaikan kepada peserta didik dapat dibuat dengan semenarik mungkin. Melalui teknologi ini, yang sebelumnya hanya bisa menggunakan komunikasi 2 arah, sekarang bisa menggunakan komunikasi multi arah.

⁵⁷Lidia Simanihuruk, *E-Learning: Implementasi, Strategi, dan Inovasinya*, 6-8.

Penggunaan teknologi ini untuk keperluan pembelajaran disebut online e-learning. Online *e-learning* inilah yang hingga saat ini lebih populer dijadikan definisi umum dari *e-learning* dan dianggap sama dengan e-learning.⁵⁸ *E-learning* dapat digunakan sebagai upaya dalam meningkatkan pengetahuan dan kinerja melalui penggunaan teknologi internet. Peserta didik yang menggunakan elearning dapat mengontrol isi, urutan belajar, laju belajar, waktu, dan media yang dapat memungkinkan para peserta didik untuk menyesuaikan pengalaman belajar dalam memenuhi tujuan pembelajaran. *E-learning* ini mengacu pada sebuah penggunaan teknologi informasi dan komunikasi pengajaran online. Secara umum terdapat dua persepsi dasar tentang *e-learning* sebagai pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik, yaitu:

- 1) Elektronik Based *E-learning* adalah pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, terutama yang berupa elektronik, yaitu internet, komputer, video, kaset, OHP, proyektor, dan lain-lain,
- 2) Internet Based adalah pembelajaran menggunakan fasilitas internet yang bersifat online sebagai instrument utamanya, sebagai fasilitas dasar dalam menunjang pembelajaran, sehingga siswa dapat mengakses pembelajaran secara online yang tidak terbatas jarak, ruang, waktu, dan semua materi pembelajaran di-upload oleh pendidik melalui internet, sehingga siswa dapat mendownload semua materi melalui perangkat komputer yang terhubung dengan internet.⁵⁹

Pembelajaran berbasis komputer merupakan suatu peningkatan lebih lanjut dari pembelajaran berbasis internet. Pendidik dapat membuat konten-konten untuk peserta didik yang menarik dan tentunya tidak melenceng dari materi

⁵⁸Lidia Simanihuruk, 6.

⁵⁹Dadang Hermawan dan Ni Nyoman Supuwingsih Muhammad Rusli, *Memahami E-Learning: Konsep, Teknologi, dan Arah Perkembangan* (Yogyakarta: Andi, 2020), 3.

pembelajaran. Konten-konten yang akan diberikan kepada peserta didik juga tersedia di internet dan pendidik juga harus memiliki kesiapan link ke sumber pengetahuan terkait, seperti layanan e-mail dan referensi yang dapat digunakan oleh peserta didik setiap saat dan tempat, serta ketersediaan atau tidak tersedianya pengajar. Modus online dapat direpresentasikan sebagai “synchronous” atau “asynchronous” oleh aplikasi yang menerapkan waktu interkasi secara opsional.⁶⁰ Synchronous adalah akses antara pendidik dengan peserta didik, atau peserta didik dengan peserta didik lainnya. Synchronous memungkinkan peserta didik untuk berdiskusi dengan pendidik dan peserta didik dengan peserta didik melalui internet pada saat yang sama dengan menggunakan *video conference* dan *chat room*. Synchronous memiliki keuntungan dengan umpan balik dengan cepat. Sedangkan asynchronous memungkinkan semua peserta untuk mem-posting komunikasi kepada peserta lain melalui internet. Asynchronous memungkinkan peserta didik untuk berdiskusi dengan pendidik dan peserta didik dengan peserta didik melalui internet pada waktu yang berbeda dengan menggunakan forum diskusi dan e-mail. Asynchronous memiliki keuntungan yaitu peserta didik dapat belajar pada suatu waktu yang sesuai dengan peserta didik sendiri. Asynchronous juga memiliki kekurangan yaitu, peserta didik tidak akan dapat menerima umpan balik dengan cepat dari pendidik dan dari peserta didik lainnya.

⁶⁰Dadang Hermawan dan Ni Nyoman Supuwiningsih Muhammad Rusli, 4.

B. KERANGKA BERPIKIR

Kerangka berpikir adalah model konseptual yang digunakan sebagai landasan teori yang berkaitan dengan faktor-faktor dalam penelitian. Kerangka berpikir adalah suatu penelitian yang menggunakan dua variabel atau lebih dalam prakteknya. Sehingga kerangka berpikir berisi mengenai variabel-variabel yang akan dibahas di dalam penelitian. Oleh sebab itu setiap variabel harus di jelaskan. Penelitian ini memuat 5 variabel, yaitu pembelajaran jarak jauh, model *discovery Learning*, model pembelajaran *blended learning*, model *project Based Learning*, model pembelajaran *E-Learning*.

Pembelajaran jarak jauh bukanlah sesuatu yang baru di dunia pendidikan. Proses pembelajarannya biasanya dilakukan dengan mengirimkan berbagai materi pembelajaran dan informasi dalam bentuk cetakan, buku, CD-ROM, atau video langsung ke alamat pembelajar. Pembelajaran jarak jauh adalah adanya organisasi yang mengatur cara belajar mandiri, materi pembelajaran disampaikan melalui media, dan tidak ada kontak langsung antara pengajar dengan pembelajar. Penelitian ini memakai beberapa dimensi yang berhubungan dengan penelitian yang dikaji. Yaitu prinsip pembelajaran jarak jauh, karakteristik pembelajaran jarak jauh, dan media pembelajaran jarak jauh.

Model *Discovery Learning* *Discovery learning* merupakan pembelajaran berupa penemuan (*inquiry based*), konstruktivis, dan teori bagaimana belajar. *Discovery learning* merupakan suatu model yang digunakan untuk mengembangkan cara belajar aktif siswa dengan cara menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, dan hasil yang diperoleh akan tetap dan tahan lama dalam

ingatan siswa. Tujuan dari model pembelajaran *discovery learning* agar siswa dapat belajar berpikir kritis, analisis, dan siswa mencoba memecahkan sendiri masalah yang dihadapi. Penelitian ini memakai beberapa dimensi yang berhubungan dengan penelitian yang dikaji, yaitu ciri-ciri model pembelajaran *discovery learning*, tahap-tahap pembelajaran model *discovery learning*, dan sintaksis model pembelajaran *discovery learning*.

Model pembelajaran *blended learning* mengandung arti sebuah pola pembelajaran yang mengandung unsur pencampuran atau penggabungan antara satu pola dengan pola lainnya. Artinya model pembelajaran *blended learning* adalah penggabungan antara pembelajaran tatap muka dengan *E-Learning*. *E-learning* terdiri dari dua bagian pengenalan kata yaitu “e” yang merupakan singkatan dari *electronic*, dan “*learning*” yang berarti pembelajaran. Jadi, meskipun pembelajaran dilakukan tatap muka tetapi tetap menggunakan media elektronik dalam pembelajaran. Penelitian ini memakai beberapa dimensi yang berhubungan dengan penelitian yang dikaji, yaitu konsep pembelajaran *blended learning*, komponen pembelajaran *blended learning*, karakteristik pembelajaran *blended learning*, dan tahap pelaksanaan model pembelajaran *blended learning*.

Model *project based learning* adalah pembelajaran berbasis proyek yang diorientasikan untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan belajar para siswa melalui serangkaian kegiatan merencanakan, melaksanakan penelitian, dan menghasilkan produk tertentu yang dibingkai dalam satu wadah berupa proyek pembelajaran. Model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) merupakan pembelajaran inovatif yang berpusat pada peserta didik (*student*

centered) dan menetapkan guru sebagai motivator dan fasilitator, dimana peserta didik diberi peluang bekerja secara otonom mengkonstruksi belajarnya. Penelitian ini memakai beberapa dimensi yang berhubungan dengan penelitian yang dikaji, yaitu karakteristik model pembelajaran *project based learning*, prinsip-prinsip model pembelajaran *project based learning*, dan langkah-langkah model pembelajaran *project based learning*.

Model pembelajaran *e-learning* adalah proses belajar atau pembelajaran yang dilakukan dengan memakai alat elektronik. *E-learning* adalah sebuah proses pembelajaran yang berbasis elektronik. Pembelajaran *e-learning* sebagai penyampaian program pembelajaran, pelatihan, atau pendidikan dengan menggunakan sarana elektronik seperti komputer atau alat elektronik lain seperti telepon genggam dengan berbagai cara untuk memberikan pelatihan, pendidikan, atau bahan ajar. Penelitian ini memakai beberapa dimensi yang berhubungan dengan penelitian yang dikaji, yaitu karakteristik model pembelajaran *e-learning*, fungsi model pembelajaran *e-learning*, dan jenis-jenis model pembelajaran *e-learning*.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini, peneliti membahas mengenai metode dan prosedur penelitian yang dilaksanakan, yaitu meliputi: metode penelitian, data dan sumber data, fokus penelitian, prosedur pengumpulan data, dan teknik analisis data.

A. METODE PENELITIAN

Penelitian yang dikaji menggunakan pendekatan kualitatif kepustakaan. Metode kualitatif digunakan apabila masalah masih remang-remang atau mungkin malah masih gelap.⁶¹ Djunaidi menuliskan bahwa, penelitian kualitatif menekankan pada *quality* atau hal terpenting suatu barang atau jasa. Hal terpenting yang dimaksud adalah makna di balik kejadian, fenomena, dan gejala sosial yang dapat dijadikan pelajaran berharga bagi pengembangan konsep teori.⁶² Gidion dalam buku Metode Penelitian mengungkapkan bahwa penelitian kualitatif merupakan pendekatan ilmiah untuk menemukan ilmu atau kebenaran sebagai solusi terhadap pemecahan masalah. Dimana penelitian kualitatif dilakukan dengan mengumpulkan data dan menganalisa informasi yang berkualitas, holistik melalui wawancara, pengamatan secara mendalam, dan analisa dokumen.⁶³

⁶¹Natalie Sproul. Handbook Of Research Of Methods: A Guide for Prakticionersand Students in the Sosial Sciences (Metuchen: the Screcrow Press, 1998), 131.

⁶²Conny R. Semiawan, *Metode Penelitian Kualitatif* (Jakarta: Penerbit Grasindo, 2000), 5.

⁶³Gidion, *Metode Penelitian Teologi*, 106.

Penelitian kualitatif berupaya menemukan informasi yang berkualitas di balik suatu kejadian, fenomena, dan gejala sosial di masyarakat yang tampak.

Sedangkan Penelitian kepustakaan mengkaji mengenai dokumen-dokumen tertentu atau teks-teks. Studi dokumen atau teks yang sering disebut juga studi Pustaka merupakan kajian dari bahan documenter yang tertulis bisa berupa buku teks, surat kabar, majalah, surat kabar, dan sejenisnya, bahan juga dapat berasal daripikiran seseorang yang tertuang dalam buku atau naskah-naskah yang terpublikasikan.⁶⁴ Untuk dianalisis, diintrepertasikan, digali, untuk menentukan tingkat pencapaian pemahaman terhadap topik tertentu dari sebuah bahan atau teks tersebut.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis riset studi literatur karena penelitian ini mengekstrak penelitian dosen dan skripsi mahasiswa dalam kurun waktu 2020-2022, yang berkaitan dengan model-model pembelajaran, pengumpulan informasi dari dokumen tertulis seperti buku, jurnal, juga sumber-sumber tertulis lainnya untuk mengekstrak atau menganalisa hasil penelitian dan skripsi yang berkaitan dengan model-model pembelajaran.

B. DATA DAN SUMBER DATA

Penelitian kualitatif menggunakan beberapa metode pengumpulan data antara lain: metode wawancara, observasi, atau pengamatan, dan pemeriksaan dokumen-dokumen.⁶⁵ Pada penelitian ini, peneliti menggunakan

⁶⁴V. Wiratna Sujarweni, *Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Pusataka Baru Press, 2020), 23.

⁶⁵Andreas B. Subagyo, *Pengantar Riset Kuantitatif & Kualitatif*, 228.

metode pemeriksaan dokumen. Melalui metode ini, peneliti akan memeriksa penelitian dan skripsi yang berkaitan dengan topik pembahasan yaitu model-model pembelajaran.

Pengumpulan data dalam penelitian ini akan menjadi efektif apabila didukung dengan alat pengumpul data yang benar. Cara dan alat pengumpulan data sangat erat hubungannya dan saling menunjang, tetapi keduanya adalah yang yang berbeda.⁶⁶ Dalam penelitian ini menggunakan alat pengumpul data yang tepat dan sesuai dengan metode pengumpulan data yang telah dijelaskan di atas, yaitu observasi atau pengamatan literatur. Dalam hal ini peneliti berusaha mengamati, mengekstrak penelitian dosen dan skripsi yang berhubungan dengan topik model-model pembelajaran.

Arikunto mengatakan bahwa sumber data merujuk kepada subyek di mana data diperoleh.⁶⁷ Sumber-sumber yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

1. Efektivitas Model Pembelajaran Jarak Jauh di Sekolah Tinggi Teologi Kristus Alfa Omega Semarang Tahun 2021 (Penelitian Dosen oleh Dr. Eni Rombe, M.Pd.)
2. Implementasi Model Pembelajaran Berbasis *Project Based Learning* Pada Mata Pelajaran Agama Kristen Siswa Kelas X-XII di SMK Negeri 3 Lahewa (Skripsi Mahasiswa S1 Prodi PAK oleh Alex Kristiawan Zalukhu)

⁶⁶Andreas B. Subagyo, 226.

⁶⁷Suharsimi Arkunti, *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 1993), 30.

3. Studi Deskriptif Efektivitas Model *Discovery Learning* Pada Pelajaran *Faith* di Kelas 6 SD Daniel Creative School Semarang Tahun Ajaran 2021/2022
(Skripsi Mahasiswa S1 Prodi PAK oleh Santimina Zebua)
4. Studi Deskriptif Efektivitas Model Pembelajaran *Blended Learning* Pada Masa Pandemi di SMK Negeri 3 Lahewa Tahun Ajaran 2021/2022 (Skripsi Mahasiswa S1 Prodi PAK oleh Seriwati Zalukhu)
5. Efektivitas Penggunaan *E-learning* Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Tayu Tahun Pelajaran 2020/2021 (Skripsi Mahasiswa S1 Prodi PAK oleh Dewanti)

C. FOKUS PENELITIAN

Penelitian kualitatif menyebut pertanyaan penelitian sebagai fokus penelitian yang berisi pokok masalah yang masih bersifat umum. Melalui fokus penelitian seorang peneliti menjadi lebih spesifik dalam penelitiannya.⁶⁸ Data yang dimaksud di atas adalah informasi-informasi atau bahan-bahan yang dapat dipakai untuk memudahkan peneliti dalam mengekstrak penelitian dosen dan skripsi mahasiswa program studi sarjana prodi Pendidikan Agama Kristen Sekolah Tinggi Teologi Kristus Alfa Omega, Semarang.

⁶⁸M. Djunaidi Ghony dan Fausan Almansyur, 134.

D. PROSEDUR PENGUMPULAN DATA

Proses pengumpulan data adalah penjelasan mengenai pelaksanaan metode pengumpulan data, dan penjelasan mengenai data yang akan diperoleh.⁶⁹ Data yang dimaksud di atas adalah informasi-informasi atau bahan-bahan yang dapat dipakai untuk memudahkan peneliti dalam hasil penelitian dosen dan skripsi mahasiswa program studi sarjana prodi Pendidikan Agama Kristen Sekolah Tinggi Teologi Kristus Alfa Omega, Semarang yang membahas model-model pembelajaran. Berikut langkah-langkah yang peneliti lakukan dalam pengumpulan data:

1. Mengumpulkan informasi dari berbagai literatur cetak ataupun online tentang model-model pembelajaran.
2. Memahami latar belakang munculnya dan penerapan model-model pembelajaran.
3. Melakukan observasi terhadap hasil penelitian dosen dan skripsi mahasiswa program studi sarjana prodi Pendidikan Agama Kristen Sekolah Tinggi Teologi Kristus Alfa Omega, Semarang yang membahas model-model pembelajaran.
4. Melakukan mengelompokkan dan mengumpulkan hasil penelitian dosen dan skripsi mahasiswa program studi sarjana prodi Pendidikan Agama Kristen Sekolah Tinggi Teologi Kristus Alfa Omega, Semarang yang membahas model-model pembelajaran.

⁶⁹Andreas B. Subagyo, 241.

5. Melakukan analisis terhadap hasil penelitian dosen dan skripsi mahasiswa program studi sarjana prodi Pendidikan Agama Kristen Sekolah Tinggi Teologi Kristus Alfa Omega, Semarang yang membahas model-model pembelajaran.
6. Mengekstrak hasil penelitian dosen dan skripsi mahasiswa program studi sarjana prodi Pendidikan Agama Kristen Sekolah Tinggi Teologi Kristus Alfa Omega Semarang yang membahas model-model pembelajaran.
7. Melaporkan hasil penelitian hasil ekstraksi hasil penelitian dosen dan skripsi mahasiswa program studi sarjana prodi Pendidikan Agama Kristen Sekolah Tinggi Teologi Kristus Alfa Omega Semarang yang membahas model-model pembelajaran

E. TEKNIK ANALISIS DATA

Teknik analisis data merupakan cara mengolah data yang telah diperoleh dari lapangan. Teknik analisis data harus disesuaikan dengan jenis penelitian.⁷⁰ Penelitian kualitatif menggunakan analisis data secara induktif, dari lapangan tertentu yang bersifat khusus, untuk ditarik suatu proposisi atau teori yang dapat digeneralisasikan secara luas.⁷¹ Adapun teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah menggunakan model interaktif. Menurut Matthew B. Miles dan A. Michael Huberman, dalam pandangan model interaktif

⁷⁰Kun Maryati and Juju Suryawati, *Sosiologi* (Jakarta: ESIS, 2006), 111.

⁷¹Umrati and Wijaya, *Analisis Data Kualitatif Teori Konsep dalam Penelitian Pendidikan*, 33.

terdapat tiga jenis kegiatan analisis reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.⁷²

1. Reduksi Data

Reduksi data adalah proses penyempurnaan data atau informasi yang sudah diperoleh peneliti. Data-data tersebut akan mengalami pengurangan atau penambahan. Pengurangan data akan terjadi apabila terdapat data atau informasi yang kurang perlu dan relevan terhadap permasalahan yang diteliti. Terjadi penambahan data apabila masih terdapat kekurangan atau informasi yang dibutuhkan.⁷³

Pada bagian ini peneliti berusaha untuk merangkum dan menyempurnakan data sesuai dengan judul penelitian yaitu, implementasi model pembelajaran kreatif, efektif dan inovatif dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan agama kristen masa kini. Perlu dipahami bahwa data yang ditemukan dari sumber-sumber data sangat banyak, dan tidak selalu berkaitan dengan tujuan atau fokus penelitian. Oleh sebab itu, seluruh data perlu dikelompok-kelompokkan terlebih dahulu, kemudian data-data yang tidak berkaitan langsung dengan fokus penelitian dapat di *remove*.

⁷²Nur Sayidah, *Metodologi Penelitian Disertai Dengan Contoh Penerapannya dalam Penelitian* (Sidoarjo: Zifatama Jawara, 2018), 153.

⁷³Ibid., 4-155.

2. Penyajian Data

Setelah dilakukan proses reduksi data, kemudian data diolah. Tahap selanjutnya adalah penyajian data. Data yang sudah diolah kemudian disajikan kedalam penjelasan yang secara ringkas dan detail.⁷⁴ Pada bagian penyajian data peneliti menyajikan data tersebut secara sistematis dalam bentuk uraian yang bersifat naratif dan juga dalam bentuk tabel sehingga memudahkan dalam memahaminya

3. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan didapat setelah dilakukannya interpretasi data terhadap data yang sudah disajikan sebelumnya. Interpretasi data merupakan proses penafsiran atau pemahaman makna dari serangkaian data yang sudah disajikan sebelumnya dan diungkapkan dalam bentuk teks atau narasi. Interpretasi data dikemukakan secara obyektif sesuai dengan data atau fakta yang ada, sehingga hasil penelitian dapat ditemukan dan dapat dilakukan penarikan kesimpulan.⁷⁵ Kesimpulan dalam analisis data nantinya dapat menjawab rumusan masalah penelitian yang telah dirumuskan di bab pertama. Pada bagian ini peneliti menarik kesimpulan penelitian mengenai implementasi model pembelajaran kreatif, efektif dan inovatif dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan agama kristen masa kini.

⁷⁴Nur Sayidah., 155.

⁷⁵Ibid, 155.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini peneliti akan memaparkan tentang; laporan karakteristik populasi penelitian, deskripsi data, uji prasyarat analisis, uji hipotesis dan pembahasan hasil penelitian.

A. DESKRIPSI DATA

Deskripsi data dalam penelitian merupakan bagian yang akan memaparkan tentang data hasil penelitian. Adapun rangkuman deskripsi data dari 1 penelitian dosen dan 4 skripsi mahasiswa yang dilaksanakan pada tahun 2020-2022 adalah sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran Jarak Jauh
 - a. Tujuan Pembelajaran Jarak Jauh

Tujuan dari pembangunan sistem ini antara lain menerapkan aplikasi pendidikan jarak jauh yang berbasis web pada situs-situs pendidikan jarak jauh yang dikembangkan di wilayah Indonesia, yakni bekerja sama dengan mitra-mitra lainnya. Secara sederhana dapat dipahami bahwa sistem ini terdiri dari kumpulan aplikasi yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan pendidikan jarak jauh sehingga penyampaian materi pembelajaran jarak jauh ini adalah teknologi informasi. Kemunculan teknologi informasi dan komunikasi pada pendidikan jarak jauh sangat membantu. Seperti dapat dilihat dengan munculnya berbagai pendidikan secara *online*, baik pendidikan formal atau nonformal, dengan menggunakan fasilitas internet. Pendekatan sistem pengajaran yang dapat

dilakukan adalah dengan melakukan pengajaran secara langsung (*real time*) atau pun dengan cara menggunakan sistem sebagai tempat pemusatan pengetahuan (*knowledge*). Hal ini memungkinkan terbentuknya kesempatan bagi siapa saja untuk mengikuti jenjang pendidikan. Seorang lulusan sarjana dapat melanjutkan ke pendidikan magister secara online pada salah satu perpendidikan tinggi yang diminatinya.⁷⁶

b. Prinsip Pembelajaran Jarak Jauh

Pembelajaran jarak jauh mencakup upaya yang ditempuh pembelajar untuk mewujudkan sistem pendidikan sepanjang hayat, dengan prinsip-prinsip kebebasan, kemandirian, keluwesan, kekinian, kesesuaian, mobilitas, dan efisiensi.⁷⁷ Prinsip tersebut di jelaskan sebagai berikut:

- 1) Prinsip kebebasan artinya sistem pendidikan sifatnya demokratis karena dirancang agar bebas bisa diikuti oleh siapa saja. Oleh karena itu, isi program pendidikan, cara penyajian program, dan proses pembelajaran dirancang secara khusus, yaitu tidak terbatas pada materi pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya, tempat, jarak, waktu, usia, gender dan persyaratan non akademik lainnya.⁷⁸
- 2) Prinsip kemandirian diwujudkan dengan kurikulum yang memungkinkan dapat dipelajari secara mandiri (*independent learning*). Pembelajar

⁷⁶Hamzah B. Uno, 34-35.

⁷⁷Dwi Ekasari Harmadji, *Pembelajaran Jarak Jauh Kondisi Khusus* (Klaten: Tahta Media Group, 2021), 34.

⁷⁸Ibid, 34.

dihadapkan pada pilihan yang terbaik bagi dirinya sendiri. Bahan bahan pelajaran yang disediakan berupa paket-paket yang dapat dipilih oleh pembelajar, yang didukung oleh pembimbing atau tutorial dan ujian yang dirancang dengan pendekatan belajar tuntas.⁷⁹

- 3) Prinsip keluwesan diwujudkan dengan dimungkinkannya peserta didik untuk memulai, mencari sumber belajar, mengatur jadwal dan kegiatan belajar, mengikuti ujian dan mengakhiri pendidikannya di luar ketentuan waktu dan tahun ajaran. Dikatakan luwes, pembelajar dimungkinkan untuk berpindah dari pendidikan formal ke pendidikan non-formal atau sebaliknya dari pendidikan non-formal ke pendidikan formal.⁸⁰
- 4) Prinsip kekinian, guru dan peserta didik dituntut untuk mampu menyesuaikan diri di tengah pandemi. Guru dan dosen harus menguasai teknologi komunikasi yang berkembang di masyarakat, karena sudah banyak platform yang bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran seperti *E-Learning*, google classroom, google meet dan lain sebagainya untuk sarana pembelajaran dan media komunikasi guru atau dosen dalam menyampaikan materi yang sudah disiapkan.⁸¹
- 5) Prinsip kesesuaian, pembelajaran yang dilaksanakan secara daring juga menyesuaikan dengan situasi dan materi yang dibutuhkan oleh peserta

⁷⁹Iqbal Arraniri, *Tantangan Pendidikan Indonesia di Masa Depan* (Cirebon: Insania, 2021), 109.

⁸⁰ Iqbal Arraniri, 109.

⁸¹Edi Irawan, *Pendidikan Tinggi Di Masa Pandemi: Transformasi, Adaptasi, dan Metamorfosis Menyongsong New Normal* (Yogyakarta: Zahir Publishing, 2020), 19.

didik, tingkat pengetahuan peserta didik serta kurikulum yang berlaku. Guru juga dituntut bisa menyesuaikan dengan lingkungan peserta didik, bahan ajar, media, sumber juga bisa menyesuaikan dengan warga pembelajar (*customer oriented*).⁸²

- 6) Prinsip mobilitas diwujudkan dengan adanya kesempatan untuk berpindah lokasi, jenis, jalur, dan jenjang pendidikan yang setara atau melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi setelah memenuhi persyaratan kompetensi yang diperlukan. Prinsip efisiensi diwujudkan dengan pendayagunaan berbagai macam sumber daya dan teknologi yang tersedia setempat dengan seoptimal mungkin.⁸³

c. Karakteristik Pembelajaran Jarak Jauh

Sistem pembelajaran jarak jauh mempunyai karakteristik yang berbeda dengan praktik pembelajaran konvensional secara tatap muka. Menurut Keegan (1980) sistem pembelajaran jarak jauh memiliki karakteristik, yaitu: 1) pemisahan antar pendidik dengan peserta didik, 2) pengaruh institusi/organisasi Pendidikan, 3) penggunaan media yang menghubungkan pendidik dengan peserta didik, 4) berlangsungnya komunikasi dua arah, 5) memperhatikan pembelajar sebagai individu yang perlu belajar, dan 6) pendidik sebagai suatu industry. Hal yang sama juga diungkapkan oleh Wasrita Bambang, sebagai berikut:

⁸²Edi Irawan, 19.

⁸³Yusufhadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Prenada Media Group, 2004), 268.

- 1) Adanya keterpisahan yang mendekati permanen antar tenaga pendidik dari peserta didik selama program Pendidikan.
- 2) Pemanfaatan sarana komunikasi baik mekanis maupun elektronis untuk menyampaikan bahan pembelajaran.
- 3) Penyediaan sara komunikasi dua arah sehingga peserta didik dapat mengambil inisiatif dialog dan dan mengambil manfaatnya.⁸⁴

Berikut ini peneliti memaparkan beberapa karakteristik pembelajaran jarak jauh yang diselenggarakan di Sekolah Tinggi Teologi Kristus Alfa Omega, Semarang, yaitu:

d. Manfaat Pembelajaran Jarak Jauh

Adapun pembelajaran jarak jauh (PJJ) yang digunakan untuk belajar dari rumah ternyata memiliki sejumlah manfaat, diantaranya: peserta didik memiliki banyak pilihan alternatif untuk belajar, peserta didik dapat mengetahui banyak media pembelajaran yang digunakan, dan melalui PJJ ini orangtua bisa ikut serta dalam memantau perkembangan belajar anaknya.⁸⁵ Manfaat PJJ ditinjau dari sudut pandang peserta didik dapat mengakses *resources* belajar setiap saat dan bisa mengulang kembali, dapat berkomunikasi dengan pendidik setiap saat dan setiap waktu. Dari sudut pendidik, menekankan pemutakhiran *resources* belajar, dapat mengembangkan diri untuk meningkatkan wawasan, mengawasi proses belajar peserta didik, dan mengevaluasi jawaban peserta didik.⁸⁶

⁸⁴Warsita Bambang, *Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya* (Jakarta: Rineka, 2008), 24.

⁸⁵Muhammad Arifin dan Rini Ekayati, *Mengajar Itu Asyik: Dilengkapi Hasil Workshop Pembelajaran* (Medan: Umsu Press, 2021), 82-83.

⁸⁶Henny Zurika Lubis, dkk, *Inovasi Pembelajaran di Masa Merdeka Belajar Kampus Merdeka (New Normal): Antara Peluang dan Tantangan* (Medan: Umsu Press, 2021), 88.

Menurut Ojat Darajat, manfaat pembelajaran jarak jauh antara lain; potensi guru akan bertambah melalui digitalitas pendidikan, belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, belajar dapat disesuaikan dengan kapasitas masing-masing siswa, belajar online dapat mengedepankan inisiatif dan independensi siswa, dan interaksi siswa dan guru tidak terbatas, sehingga dapat meningkatkan kualitas belajar siswa.⁸⁷

e. Media Pembelajaran Jarak Jauh

Pelaksanaan pembelajaran jarak jauh membutuhkan media pembelajaran tepat yang harus disesuaikan dengan situasi dan kondisi materi pembelajaran sehingga dapat digunakan secara maksimal. Dalam penggunaan media pembelajaran juga diperlukan kemampuan literasi digital agar efektivitas pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Kemampuan tersebut berupa kemampuan dalam menggunakan teknologi dan informasi. Media yang digunakan dalam pembelajaran jarak jauh di antaranya, yaitu:

a) Media berbantuan komputer

Tersedia banyak media atau platform pembelajaran berbasis teknologi yang jauh sebelum Pandemi Covid-19, sudah digunakan hanya mungkin belum maksimal, mengingat proses pembelajaran berlangsung secara konvensional. Beberapa Platform tersebut terbilang efektif dan efisien dalam pengaplikasiannya karena mudah diakses serta *free* (tidak membutuhkan iuran

⁸⁷Yuniar Hayati, *Asyiknya Belajar Daring "WHY NOT"* (Nusa Tenggara Barat: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2022), 11.

akses berlangganan, hanya membutuhkan kuota) meliputi google suite (google drive, google form, google site dan google classroom), Edmodo, Schooly, Lark suite, Kelas Maya dari rumah belajar, email dan media video conference (webex, zoom, google meet, telegram bahkan yang paling sederhana yaitu whats app). Berbagai media sosial yang banyak minati oleh kamu milenial pendapat digunakan dalam proses pembelajaran online seperti facebook dan Instagram.⁸⁸ Berikut ini pembahasannya:

1) E lerning

Paradigma baru yang muncul terkait dengan proses pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang tidak lagi menggambarkan pertemuan tatap muka di dalam kelas telah diterima secara luas dan mempengaruhi pada bidang Pendidikan teruma pada masa pandemic Covid-19 ini, meskipun konsep interaksi sosial di dalamnya tetap dipertahankan. E-learning menjadi pilihan dan merupakan sumber belajar dalam menghadapi tantangan masa depan sekaligus merespon pandemic Covid-19. Melalui E-learning, proses pembelajaran dapat berlangsung di mana pun dan tidak perlu lagi tatap muka di kelas.⁸⁹

Dalam pembelajaran jarang jauh yang dilakukan secara daring ini ada dua istilah yang harus dipahami secara tepat, yaitu; synchronius dan asynchronous. Secara sepintas kedua istilah ini tidak memiliki perbedaan yang

⁸⁸Sri Gusty dkk., *Belajar Mandiri Pembelajaran Daring Di Tengah pandemic Covid19: Konsep, Strategi, Dampak dan Tantangan* (t.k: Kita Menulis, 2020), 2.

⁸⁹Tri Darmayanti, "E-Learning pada Pendidikan Jarak Jauh: Konsep yang Mengubah Metode Pembelajaran di Perguruan Tinggi di Indonesia", *Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh*, Vol. 8, No. 2, 2007, 100.

mencolok, karena keduanya merupakan pembelajaran dengan audio video based dan multiple modalities. Namun bila dicermati, ada perbedaan yang cukup besar di antara keduanya. Pembelajaran synchronous mengharuskan pelaku yang terlibat dalam pembelajaran berada pada waktu yang sama meski berada pada tempat yang berbeda. Sistem ini bisa dilakukan melalui video call atau pertemuan dengan menggunakan aplikasi, seperti zoom, google meeting dan lain-lain. Tetapi jika asynchronous memungkinkan pelaku pembelajaran berada di waktu dan tempat yang berbeda. Dalam arti proses pembelajaran tidak dilaksanakan melalui interaksi tatap muka secara virtual. Berikut ini beberapa perbedaan mendasar antara synchronous dan asynchronous, yaitu:⁹⁰

Synchronous	Asynchronous
Dilaksanakan pada waktu yang sama, tapi di tempat yang berbeda	Dilaksanakan pada waktu dan tempat yang berbeda
Pendidik dan peserta didik melaksanakan pembelajaran pada waktu yang bersamaan	Peserta didik dibebaskan dalam menyelesaikan tugas dengan tepat waktu
Adanya interaksi antara pendidik dengan peserta didik	Peserta didik mengerjakan tugas secara mandiri
Metode yang digunakan dapat berupa konferensi video atau online chat room	Metode yang digunakan bisa dengan membaca, mendengarkan atau menonton berbagai konten video yang terkait dengan materi pembelajaran.

Kedua jenis kegiatan pembelajaran di atas digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh yang diselenggarakan di Sekolah Tinggi teologi Kristus Alfa Omega Semarang.

⁹⁰Robert Bala, *Cara Mengajar Kreatif Pembelajaran Jarak Jauh* (Jakarta: 2021), 5.

2) Aplikasi Zoom

Pembelajaran Jarak Jauh dengan menggunakan zoom sebagai alternatif media yang digunakan mampu mempermudah dalam pelaksanaan karena pembelajaran dilakukan secara serentak dan bersama-sama dalam tempat yang berbeda, sehingga memberikan efisiensi waktu baik untuk pendidik ataupun peserta didik. Zoom sebagai *video conferencing* banyak digunakan oleh berbagai kalangan, sebab Zoom menyediakan video konferensi yang dapat dijangkau oleh seluruh partisipan selain rekaman video juga memiliki fitur chatting sehingga jika ada yang mendapatkan kurang pendengaran maka dapat berbicara melalui chatting.⁹¹

3) Google Meeting

Google meet juga merupakan platform berbasis video conference atau tatap muka yang memungkinkan terjadinya interaksi antara pendidik dengan peserta didik seperti bertemu secara langsung. Google mengeluarkan google meet yang memungkinkan pengguna untuk melakukan panggilan video dengan 25 pengguna lainnya per pertemuan. Dengan kata lain, google meet bisa menjadi media alternatif untuk proses belajar mengajar, bersosialisasi.

Google meet dapat digunakan secara gratis untuk skala kecil sebanyak 25 orang. Dengan banyaknya orang yang juga berselancar dan melakukan pekerjaan secara online turut mengganggu kelancaran konferensi online. Google

⁹¹Ismail Akbar Brahma, "Penggunaan Zoom Sebagai Pembelajaran Berbasis Online dalam Mata Kuliah Sosiologi dan Antropologi pada Mahasiswa PPKN di STIP Kusumanegara Jakarta", Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal, Vol 6, No 2, 2020, 98.

meet memiliki *interface* atau antar muka yang unik dan fungsional dengan ukuran ringan serta cepat, mengedepankan pengelolaan yang efisien, mudah guna yang dapat diikuti semua pesertanya. Integrasi antara google meet dan g suite akan memudahkan para pengguna dalam hal bergabung dalam video *conference* menggunakan kalender atau undangan yang dibagikan.

Menurut Sawitri, google meet memiliki kelebihan sebagai berikut:

- 1) Fitur *White Board*, fitur ini dapat memudahkan kita dalam membuat tulisan atau gambar yang membantu dalam proses menerangkan materi pelajaran kepada peserta didik.
- 2) Tersedia secara gratis, google meet dapat diunduh pada Playstore atau app store bagi pengguna ios.
- 3) Kualitas Video HD dan didukung dengan resolusi lain, dengan fitur ini tampilan dilayar akan menjadi lebih jernih.
- 4) Penggunaan yang mudah, Langkah agar dapat menggunakan google meet adalah cukup dengan mendaftar menggunakan akun google pada aplikasinya.
- 5) Layanan Enkrpsi video, layanan ini memungkinkan terjaminnya data pengguna yang bersifat rahasia sehingga tidak akan disalahgunakan.
- 6) Banyak pilihan tampilan menarik, fitur ini memungkinkan pengguna untuk dapat mengatur tampilan pada video conference sesuai keinginan seperti tata letak yang pas dan baik.
- 7) Jumlah peserta yang dapat diundang mencapai 100 peserta, dengan berlangganan G suite maka dapat mengundang 100-250 peserta. Sedangkan jika menggunakan google meet versi free dapat mengundang 25 peserta.

Kelemahan dari google meet adalah sebagai berikut:

- 1) Tidak ada fitur hemat data, google meet belum memiliki fitur untuk menghemat kuota sehingga selama panggilan berlangsung kemungkinan terburuk adalah terputusnya panggilan maupun kualitas audio dan video google meet yang tidak jelas hal ini disebabkan karena penggunaan kuota internet yang boros.
- 2) Tidak semua fasilitas *free*, pengguna google meet dapat menikmati fitur yang lebih banyak dan lengkap apabila telah berlangganan dengan membeli paket google suite.
- 3) Membutuhkan jaringan internet yang stabil, selain perlu jaringan yang cepat, dalam hal akses google meet juga diperlukan koneksi jaringan yang stabil sehingga google meet akan bekerja dengan semestinya tanpa adanya kendala.

4) Youtube

Youtube dinilai sebagai salah satu media yang memiliki potensi yang luar biasa yang dapat digunakan dalam peningkatan kualitas pembelajaran jarak jauh. Youtube dapat memberikan peserta didik ataupun pendidik dalam hal kebebasan berekspresi, berkolaborasi di dalam dunia kependidikan, serta dapat memperoleh pengalaman berharga dalam meningkatkan kapabilitas peserta didik dan pendidik. Youtube dikenal sebagai situs berbasis visual yang paling familiar di seluruh dunia. Dengan Youtube seseorang dapat menonton, mengupload, dan berbagi video gratis. Kelebihan Youtube yaitu tersedia berbagai type video yang beranekara ragam yang dapat membantu mengatasi kendala-kendala yang dialami.⁹²

5) Media sosial *whatsapp*

Whatsapp sebagai salah satu media sosial paling berpengaruh dan banyak digunakan oleh masyarakat di Indonesia. Peserta didik di era ini juga sudah menggunakan aplikasi media sosial seperti *Whatsapp*, meskipun pada awalnya digunakan untuk bermedia sosial saja, tetapi kini *Whatsapp* memberikan banyak manfaat lebih terutama untuk pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh dengan meningkatnya kemampuan literasi digital.⁹³

⁹²Mochamad Rangga Mahendra, "Youtube Sebagai Media Pembelajaran", Makalah yang diakses pada tanggal 16 Juli 2020 dalam https://www.researchgate.net/publication/341251703_Youtube_sebagai_Media_Pembelajaran

⁹³Muhammad Wildan Sahidillah dan Prarasto Miftahurrisqi, "Whatsapp Sebagai Media Literasi Digital Siswa", *Varia Pendidikan*, Vol. 31, No. 1, 2019, 52.

b) Menggunakan Media cetak

Media cetak digolongkan sebagai teknologi generasi pertama dalam sistem Pembelajaran Jarak Jauh. Hampir semua pembelajaran jarak jauh di dunia memanfaatkan media cetak sebagai media utama untuk menyampaikan materi ajar. Hal ini karena media cetak lebih bersifat fleksibilitas tempat dalam arti dapat digunakan dimana saja. Fleksibilitas waktu dalam arti kapan saja, wujud (buku materi, buku kerja, panduan belajar, pamphlet, brosur, peta, chart), jenis cetakan (tulisan, gambar, foto, grafik, tabel) serta kemampuannya untuk dipadukan dengan media lain.⁹⁴ Beberapa komponen penting dalam bahan ajar cetak, yaitu: deskripsi materi ajar secara menyeluruh, tujuan pembelajaran yang akan dicapai, manfaat dan relevansi materi ajar, contoh kompetensi yang akan dimiliki setelah pembelajaran, materi ajar, latihan, dan Umpan Balik.⁹⁵

f. Metode yang di gunakan dalam Pembelajaran Jarak jauh

1) Metode pembelajaran dalam jaringan (daring)

Metode ini paling banyak digunakan pendidik dan sekolah untuk melakukan pembelajaran jarak jauh pada masa pandemic Covid-19. Berbagai macam aplikasi yang dapat digunakan demi menyukseskan pembelajaran jarak jauh dengan metode daring, yaitu: aplikasi tatap muka virtual seperti Cisco,

⁹⁴Munir Tabagus, 23.

⁹⁵Ibid., 29-30.

Webex, Zoom, Google Meet, Microsoft Teams, serta berbagai aplikasi lainnya.⁹⁶

2) Metode pembelajaran luar jaringan (luring).

Sesuai dengan namanya, metode ini tidak menggunakan jaringan internet sama sekali. Lalu bagaimana metode luring dapat dilaksanakan dalam pembelajaran jarak jauh? Misalnya pendidik menyiapkan modul atau materi pembelajaran.⁹⁷

g. Sistem Pembelajaran Jarak Jauh

Sistem teknologi merupakan bagian integral dari pendidikan jarak jauh, namun program pendidikan harus fokus pada kebutuhan instruksional peserta didik daripada teknologinya sendiri. Selain itu, perlu juga mempertimbangkan umur, kultur, latar belakang sosial ekonomi, interes, pengalaman, level pendidikan, dan terbiasa atau tidak dengan metode jarak jauh. Faktor yang penting untuk keberhasilan sistem pendidikan jarak jauh adalah perhatian, percaya diri pengajar, pengalaman, mudah menggunakan peralatan, kreatif menggunakan alat dan menjalin interaksi dengan peserta didik.

Pada pembangunan sistem perlu diperhatikan tentang desain dan pengembangan sistem, *interactivity*, *active learning*, *visual imagery*, dan komunikasi yang efektif.

⁹⁶Jon Darmawan, Ayu ANdriani, dkk, *Praktik Baik Masa Pandemi* (Sukabumi: CV Jejak, 2021), 9-10.

⁹⁷Jon Darmawan, Ayu ANdriani, dkk, 9-10.

- 1) Desain dan pengembangan sistem. Proses pengembangan instruksional untuk pendidikan jarak jauh terdiri dari tahap perancangan, pengembangan, evaluasi, dan revisi. Dalam mendesain intruksi pendidikan jarak jauh yang efektif, harus diperhatikan, tidak saja tujuan, kebutuhan, dan karakteristik pendidik dan peserta didik, tetapi juga kebutuhan isi dan hambatan teknis yang mungkin terjadi. Revisi dilakukan berdasarkan masukan dari instruktur, spesialis pembuat isi, dan peserta didik selama dalam proses pembelajaran berlangsung.
- 2) *Interactivity*. Keberhasilan sistem pendidikan jarak jauh antara lain ditentukan oleh adanya interaksi antara pendidik dan peserta didik, antara peserta didik dan lingkungan pendidikan, dan antara peserta didik dengan peserta didik lainnya.
- 3) *Active learning*. Partisipasi aktif peserta didik jarak jauh mempengaruhi cara bagaimana mereka berhubungan dengan materi yang akan dipelajari.
- 4) *Visual imagery*. Pembelajaran melalui televisi dapat memotivasi dan merangsang keinginan dalam proses pembelajaran. Namun, jangan sampai terjadi distorsi karena adanya hiburan. Harus ada penyeleksian antara informasi yang tidak berguna dengan yang berkualitas, menentukan mana yang layak dan tidak, mengidentifikasi penyimpanan, membedakan fakta dari yang bukan fakta, dan mengerti bagaimana teknologi dapat memberikan informasi yang berkualitas.
- 5) Komunikasi yang efektif. Desain instruksional dimulai dengan mengerti harapan pemakaian, dan mengenal mereka sebagai individu yang

mempunyai pandangan berbeda dengan perancang sistem. Dengan memahami keinginan pemakai maka dapat dibangun komunikasi yang efektif.⁹⁸

h. Keuntungan Sistem Pembelajaran Jarak jauh

Meskipun masih menjadi fenomena baru, sistem pembelajaran jarak jauh berbasis web ini mempunyai keuntungan yang berbeda dengan sistem pembelajaran konvensional dan *computer based training* (CBT). Beberapa keuntungannya yaitu:

1) Menghemat Biaya

Teknologi yang menggunakan sistem pembelajaran jarak jauh *distance learning* ini akan lebih menghemat 40% atau 60 biaya Pendidikan pada sistem kelas tradisional. Sistem ini akan mengurangi biaya-biaya utama yang harus dikeluarkan oleh peserta didik, pendidik, maupun lembaga Pendidikan.⁹⁹

2) Memperbaiki Sistem Pembelajaran

Meskipun sebuah sistem baru, implementasi pembelajaran jarak jauh (*distance learning*) dalam proses pembelajaran sangat banyak, di antaranya:

a) Memperbanyak aktivitas peserta didik, dengan sistem ini akan menuntut peserta didik untuk lebih aktif. Peserta didik tidak hanya duduk dan mendengarkan saja tetapi harus lebih aktif dan harus berpikir. Peserta didik

⁹⁸Hamzah B. Uno, 35-36.

⁹⁹Daryanto & Tasrial, *Konsep Pembelajaran Kreatif* (Yogyakarta: Gava Media, 2012), 61.

akan lebih mengontrol sistem pembelajarannya sendiri. Dengan kondisi ini maka peserta akan merasa lebih bertanggung jawab dan belajar secara efektif.

- b) Memperluas dalam perolehan sumber data dan sumber pengetahuan (knowledge resource), dengan terkoneksi internet secara global maka peserta didik dapat mengeksplorasi sendiri sumber-sumber data untuk dipelajari dan dianalisis. Internet yang menyimpan berjuta-juta informasi dapat menjadi media perpustakaan bagi peserta didik.
- c) Kerjasama, dengan menggunakan discussion board maka peserta didik dapat saling berkomunikasi untuk berdiskusi, berdebat, dan saling bertukar pikiran antar peserta didik, pendidik, bahkan orang luar secara global menggunakan koneksi internet.

3) Lebih Nyaman

Dari berbagai penelitian diperoleh data bahwa sekitar 81% peserta didik merasa lebih nyaman menggunakan sistem pembelajaran jarak jauh ini. Peserta didik lebih memiliki keberanian untuk bertanya kepada pengajar dan mendapatkan jawaban dari permasalahan mereka sesuai kebutuhannya.

4) Kebebasan Peserta Didik

Pembelajaran jarak jauh (distance learning) ini mampu menyelesaikan dengan berbagai tipe peserta didik dan personalitas seperti: kecepatan berpikir, masalah Bahasa, dan lain-lain. Semua peserta didik akan merasa diperlakukan sama. Dengan demikian peserta didik akan lebih merasa bebas dan mampu

berkonsentrasi kepada proses belajarnya daripada harus memperlakukan masalah sosial yang muncul. Dengan metode ini peserta didik dapat menentukan Langkah pembelajaran dan penjadwalannya. Seorang peserta didik dapat belajar dengan waktu yang lama, dimana seharusnya dalam sebuah perkuliahan membutuhkan waktu beberapa jam. Dan peserta didik dapat mengulangi pelajaran kapanpun dan dimanapun bila mengalami kesulitan.

5) Kemudahan Belajar

Seorang instruktur akan lebih mudah mengajar karena dapat memberikan materi perkuliahan darimana saja dengan sebuah koneksi internet. Dengan demikian akan mengurangi biaya transportasi dan menghemat waktu. Dan seorang pengajar dapat melakukan penilaian aktivitas peserta didik, ujian, tugas secara otomatis yang dibuat pada sistem pembelajaran jarak jauh.

6) Materi Pembelajaran yang lebih dinamis

Seorang pengajar dapat memahami matakuliah kapan pun dengan cepat. Pendidik dapat mengirimkan materi dari mana saja. Materi perkuliahan juga dapat dibuat dalam bentuk video sehingga mudah dipelajari oleh peserta didik.

2. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Berikut ini beberapa tujuan pembelajaran menggunakan model pembelajaran penemuan atau *discovery learning*, yakni sebagai berikut:

a. Tujuan Pembelajaran Model *Discovery Learning*

1) Terlibat Secara Aktif dalam Pembelajaran

Pada pembelajaran berbasis *discovery learning*, penemuan difokuskan pada *active learning* dan bukan *passive learning*. Artinya, siswa aktif dalam pembelajaran. Perubahan dari pembelajaran pasif ke pembelajaran aktif dimulai dengan guru memaparkan model pembelajaran, kemudian siswa aktif menemukan dengan mencari informasi dimana guru sebagai mentor.

Guru memulai dengan memberikan informasi awal kemudian siswa mencari secara mandiri informasi selanjutnya. Dengan siswa aktif dalam menemukan maka meningkatkan pengalaman dan keterampilan berpikir.¹⁰⁰ Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa dapat membangun pengalaman serta meningkatkan keaktifan belajarnya dalam menemukan informasi tertentu dengan menerapkan model pembelajaran penemuan.

2) Berpartisipasi dalam Pembelajaran

Partisipasi siswa dapat dibangun dengan melakukan beberapa kegiatan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Konsep yang dijalankan dalam pembelajaran yaitu upaya yang dilakukan oleh pendidik untuk

¹⁰⁰Meilani Safitri dan M. Ridwan Aziz, *Model Pembelajaran Inovatif* (Bandung: Media Sains Indonesia, 2021), 128.

mengikutsertakan siswa dalam kegiatan pembelajaran.¹⁰¹ Kenyataan menunjukkan bahwa partisipasi siswa dalam pembelajaran meningkat ketika penemuan digunakan.¹⁰²

Dari pernyataan diatas, maka keikutsertaan siswa dalam proses pembelajaran merupakan salah satu komponen yang sangat penting untuk diperhatikan secara bersama-sama. Dengan siswa melibatkan dirinya dalam proses pembelajaran yang ada, maka tujuan yang diharapkan untuk dapat dicapai oleh siswa dalam model *discovery learning* akan terlaksana dengan baik.

Berkaitan dengan hal tersebut, maka seorang guru harus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, memberikan tugas yang mampu untuk dikerjakan sebagai salah satu dorongan untuk siswa ikutserta dalam pembelajaran, dan menghimbau siswa untuk mengumpulkan tugas-tugas tepat waktu.

3) Melakukan Tanya Jawab

Metode tanya jawab adalah metode mengajar yang memungkinkan terjadinya komunikasi langsung yang bersifat *two ways traffics* sebab pada saat yang sama terjadi dialog antara guru dan siswa. Dalam komunikasi ini terlihat

¹⁰¹Suryo Hartanto, *Lean Manufacturing Goes to School Menajamkan Work Skills Siswa SMK* (Jawa Tengah: CV. Sarnu Untung, 2019), 44.

¹⁰²Hari Wibowo, 16.

adanya hubungan timbal balik secara langsung antara guru dan siswa.¹⁰³ Di samping itu guru juga sebaiknya memberi peluang untuk bertanya kepada siswa, kemudian siswa lain diberi kesempatan untuk menjawab pertanyaan temannya. Siswa yang suka berpikir biasanya sangat termotivasi dengan metode tanya jawab. Sebaliknya, siswa yang malas berpikir kurang menyukai metode tanya jawab ini.¹⁰⁴

Oleh sebab itu, untuk terjalinnya hubungan timbal balik antar guru dan siswa dalam proses pembelajaran yang ada, maka guru memberi kesempatan kepada siswa melakukan tanya jawab baik kepada sesama maupun kepada guru begitu pula sebaliknya, serta mengajak siswa untuk mengemukakan pendapatnya. Dengan adanya proses tanya jawab, tingkat level kemampuan berpikir siswa akan dapat terlihat sangat jelas.

b. Ciri-Ciri Model *Discovery Learning*

Ada beberapa ciri model *discovery learning*, antara lain:

1) Mengeksplorasi *Discovery Learning*

Salah satu ciri dari model *discovery learning* adalah mengeksplorasi.¹⁰⁵

Mengeksplorasi dalam KBBI memiliki arti mengadakan suatu penyelidikan

¹⁰³Ani Kadarwati dan Vivi Rulviana, *Pembelajaran Terpadu* (Jawa Timur: Cv. Ae Media Grafika, 2020), 54.

¹⁰⁴Lufri dan Ardi, *Metodologi Pembelajaran: Strategi, Pendekatan, Model, Metode Pembelajaran* (Malang: IRDH Book Publisher, 2020), 50.

¹⁰⁵Minhajul Ngabidin, *Pembelajaran di Masa Pandemi, Inovasi Tiada Henti* (Yogyakarta: Deepublish, 2021), 112.

(terutama mengenali sumber alam yang terdapat di suatu tempat).¹⁰⁶ Dalam hal ini, siswa mencari dan mengumpulkan data/ informasi yang digunakan untuk menemukan solusi pemecahan masalah yang dihadapi (mencari atau merumuskan berbagai alternatif pemecahan masalah, terutama jika satu alternatif mengalami kegagalan).¹⁰⁷ Jadi, melalui model *discovery learning* ini sebaiknya guru memberikan studi kasus kepada siswa untuk diselesaikan, memberi kesempatan kepada siswa untuk mencari informasi yang berkaitan dengan materi bahasan dan mendampingi siswa dalam mencari informasi berkaitan dengan materi pelajaran.

2) Memecahkan Masalah

Penyelesaian atau pemecahan masalah adalah bagian dari proses berpikir. Sering dianggap merupakan proses paling kompleks diantara semua fungsi kecerdasan. Pemecahan masalah adalah suatu proses terencana yang perlu dilaksanakan agar memperoleh penyelesaian tertentu dari sebuah masalah yang mungkin tidak didapat dengan segera. Selain itu, pemecahan masalah juga diartikan sebagai usaha mencari jalan keluar dari suatu kesulitan.¹⁰⁸ Oleh karena itu, untuk menemukan jawaban dari suatu permasalahan yang dihadapi

¹⁰⁶Wiktionary, <https://id.wiktionary.org/wiki/mengeksplorasi> (akses, 17 November 2021, pukul 8:22 WIB).

¹⁰⁷Syarifuddin K, *Inovasi Baru Kurikulum 2013 Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti* (Yogyakarta: Deepublish, 2018), 64.

¹⁰⁸Hariawan Bihamding, *Perencanaan Pembangunan Partisipatif Desa* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2019), 179.

maka seorang siswa harus mampu memecahkan masalah dengan cara yang tepat.

Pemecahan masalah menurut Anderson merupakan keterampilan hidup yang melibatkan proses analisis, menafsirkan, menalar, memprediksi, mengevaluasi, dan merefleksikan.¹⁰⁹ Dengan demikian, dalam memecahkan suatu permasalahan yang ada, maka siswa diharapkan berusaha mencari jalan keluar dari suatu persoalan. Untuk memecahkan masalah, guru mendampingi siswa dalam mengatasi setiap kesulitan yang dihadapi siswa dan memberi petunjuk dalam menyelesaikan masalah tersebut.

3) Menggeneralisasi Pengetahuan

Menggeneralisasikan artinya menarik sebuah kesimpulan sebagai suatu hal yang berlaku secara keseluruhan.¹¹⁰ Menggeneralisasikan merupakan kegiatan mempresentasikan permasalahan dan penemuan alternatif hipotesis yang diperlukan. Menggeneralisasikan ini berkaitan dengan berpikir divergen yang merupakan inti dari berpikir kreatif.¹¹¹ Dalam hal ini, siswa memiliki kemampuan untuk membentuk sebuah gagasan atau simpulan secara umum berdasarkan kejadian tertentu. Selain itu juga, guru berperan membimbing

¹⁰⁹Nurmadhani Fitri Suyuthi dan Darwin Lie, *Dasar-Dasar Manajemen: Teori, Tujuan dan Fungsi* (Yayasan Kita Menulis, 2020), 39.

¹¹⁰Tarjo, *Metode Penelitian Sistem 3x Baca* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2019), 47.

¹¹¹Yuni Pantiwati dan Arina Restian Husamah, *Belajar dan Pembelajaran* (Malang: UMMPress, 2016), 158.

siswa untuk menarik kesimpulan terhadap masalah yang ditemukan dan memberi kesempatan untuk memunculkan ide-ide baru.

4) Pembelajaran Berpusat Pada Siswa

Siswa haruslah menjadi pusat pembelajaran karena keberadaan institusi seperti sekolah dan seluruh sistem yang ada di dalamnya diperuntukkan untuk siswa. Untuk itu, berhasil tidaknya seorang guru ditentukan secara nyata oleh siswa.¹¹² Metode ini melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga bukan guru yang menjadi pusat pembelajaran melainkan siswa. Memberi ruang kepada siswa untuk belajar dengan membangun pengetahuan.¹¹³ Maka, dalam proses pembelajaran menggunakan model *discovery learning* ini, pembelajaran berpusat pada siswa yang mana guru berperan sebagai fasilitator dengan tujuan agar siswa mampu menggali potensi-potensi yang ada dalam diri mereka.

5) Menggabungkan Pengetahuan Baru dan Pengetahuan yang Sudah Ada

Model pembelajaran ini mendorong siswa menemukan sendiri informasi pengetahuan kemudian mentransformasikan secara kompleks dan mengecek informasi baru dengan yang sudah ada.¹¹⁴ Agar informasi bisa dipahami, seseorang harus menyatukan pengetahuan yang sudah ada di memorinya

¹¹²Muhammad Syukur Salman, *Menjadi Guru Yang Dicintai Siswa* (Yogyakarta: Deepublish, 2018), 62.

¹¹³Nurdinah Hanifah dan J. Julia, *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar Membedah Anatomi Kurikulum 2013 Untuk Membangun Masa Depan Pendidikan Yang Lebih Baik* (Jawa Barat: UPI Sumedang Press, 2014), 72.

¹¹⁴Saringatun Mudrikah dan Muhammad Rizal Pahleviannur, *Perencanaan Pembelajaran di Sekolah : Teori dan Implementasi* (Pradina Pustaka, 2021), 116.

dengan pengetahuan baru.¹¹⁵ Artinya melalui model pembelajaran *discovery learning*, siswa akan mampu menyesuaikan diri dengan hal-hal baru yang diberikan yang tidak terlepas dari bantuan guru.

c. Manfaat Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Ada beberapa manfaat model pembelajaran penemuan, yakni:

1) Memiliki Rasa Keingintahuan dalam Pembelajaran Penemuan

Keingintahuan adalah reaksi ketertarikan terhadap sesuatu.¹¹⁶ Rasa ingin tahu adalah sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajari, dilihat, dan didengar. Rasa ingin tahu merupakan bagian penting dari motivasi serta dapat mendukung dan membangun pengetahuan siswa.¹¹⁷ Dalam proses pembelajaran, seorang siswa diharapkan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi agar ilmu yang diperoleh berkembang dan bertambah banyak.¹¹⁸ Oleh sebab itu, rasa ingin tahu yang tinggi dari seorang siswa akan sangat mendorong mereka untuk menemukan jawaban dari suatu hal yang dirasa menarik untuk diketahui.

¹¹⁵Puji Sumarsono dan Siti Inganah, *Belajar dan Pembelajaran di Era Milenial* (Malang: UMMPress, 2020), 66.

¹¹⁶Tien Asmara Palintan, *Membangun Kecerdasan Emosi dan Sosial Anak Sejak Usia Dini* (Bogor: Lindan Bestari, 2020), 67.

¹¹⁷Eko Suharyanto dan Yunus, *Pendidikan Karakter yang Efektif di Era Milenial* (Jawa Barat: Adab, 2021), 70.

¹¹⁸Das Salirawati, *Smart Teaching: Solusi Menjadi Guru Profesional* (Jakarta: Bumi Aksara, 2018), 202.

2) Termotivasi Untuk Menemukan Jawaban Sendiri

Model *discovery learning* merupakan suatu model pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menemukan sesuatu (teori atau konsep) secara sistematis, logis dan analitis sehingga peserta didik dapat merumuskan sendiri dalam penemuannya dengan penuh percaya diri.¹¹⁹

Pengajaran dengan metode penemuan berharap agar siswa benar-benar aktif belajar menemukan sendiri bahan yang dipelajarinya. Dengan menemukan sendiri konsep materi pembelajaran, siswa akan lebih memahami materi pembelajaran dan lebih lama mengingat materi pelajaran serta lebih bermakna dalam kehidupan siswa.¹²⁰

Bruner mengungkapkan bahwa siswa memiliki pengetahuan apabila menemukan sendiri dan bertanggung jawab atas kegiatan belajarnya sendiri yang memotivasinya untuk belajar.¹²¹ Jadi, dari beberapa pernyataan teori tersebut maka rasa percaya diri yang dimiliki oleh siswa sangat mempengaruhi sikap mereka untuk menemukan sendiri jawaban dari suatu persoalan yang ada. Dengan menemukan sendiri informasi-informasi yang berkaitan dengan pembelajaran yang diberikan, maka siswa akan dengan mudah mengerti materi pelajaran dan pengetahuannya akan semakin bertambah.

¹¹⁹Minhajul Ngabidin, 318.

¹²⁰Aprilia Nurul Chasanah, *28 Cara Senang Belajar Matematika: Kumpulan Karya Ilmiah Matematika Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Tidar* (Pustaka Rumah C1nta, 2020), 323.

¹²¹Anita Purba dan Asnewastri Asnewastri, *Pengajar Profesional: Teori dan Konsep* (Yayasan Kita Menulis, 2021), 37.

3) Mampu Menganalisis

Keterampilan menganalisis merupakan suatu keterampilan menguraikan sebuah struktur ke dalam komponen-komponen agar mengetahui pengorganisasian struktur tersebut.¹²² Menganalisis adalah kemampuan menguraikan sesuatu ke dalam bagian-bagian yang lebih kecil sehingga diperoleh makna yang lebih dalam. Apabila kemampuan menganalisis tersebut berujung pada proses berpikir kritis sehingga seseorang mampu mengambil keputusan dengan tepat, orang tersebut telah mencapai level berpikir mengevaluasi (menemukan kekurangan dan kelebihan).¹²³

Dapat disimpulkan bahwa analisis merupakan kemampuan yang harus dimiliki siswa dalam menguraikan sesuatu hal ke bentuk yang lebih sederhana dan khusus sehingga ditemukan jawaban akhir yang benar-benar tepat.

4) Berpikir Kritis

Anak tidak dilahirkan dengan kemampuan berpikir kritis. Oleh sebab itu, keterampilan ini harus diajarkan atau dilatih pada siswa. Seorang siswa yang dapat berpikir kritis akan dapat mengajukan pertanyaan yang sesuai dengan suatu fenomena atau masalah, mampu memperoleh informasi yang relevan,

¹²²Yanti Fitria dan Widya Indra, 56.

¹²³Astrini Eka Putri, *Model Penilaian Berbasis HOTS Pada Pembelajaran Sejarah* (Jawa Tengah: Lakeisha, 2021), 34.

dapat memilah informasi secara efisien, mampu menalar informasi yang dikumpulkan, dan dapat membuat kesimpulan yang bermanfaat.¹²⁴

Kemampuan berpikir kritis merupakan komponen penting yang harus dimiliki siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini dimaksudkan supaya siswa mampu membuat atau merumuskan, mengidentifikasi, menafsirkan dan merencanakan pemecahan masalah.¹²⁵ Kemampuan berpikir siswa sangat diperlukan sekali apalagi dilingkungan sekitar mereka tinggal. Karena dengan keterampilan berpikir kritis, siswa akan terbiasa menghadapi permasalahan-permasalahan yang ada di lingkungan sekitar dan memudahkan mereka untuk memecahkan permasalahan yang ada.¹²⁶

Dari beberapa penjelasan di atas, maka dapat diketahui bahwa kemampuan untuk berpikir kritis sangat perlu untuk dimiliki oleh siswa dalam proses pembelajaran. Karena ketika siswa sudah mampu mencapai level berpikir kritis, siswa tersebut akan dengan mudah memecahkan masalah atau persoalan yang ada di sekitarnya.

d. Tahap- Tahap Pembelajaran Penemuan (*Discovery learning*)

Tabel Tahap-tahap pembelajaran penemuan (*discovery learning*) sebagai berikut:¹²⁷

¹²⁴Ridwan Abdullah Sani, *Pembelajaran Berorientasi AKM: Asesmen Kompetensi Minimum* (Jakarta: Bumi Aksara, 2021), 70.

¹²⁵Siddin dan Hamzah, *Model Pembelajaran Kognitif Untuk Keterampilan Berpikir Kritis Siswa* (Jawa Barat: Adab, 2021), 19.

¹²⁶Yanti Fitria dan Widya Indra, 57.

¹²⁷Yulhendri, 163.

NO	Tahapan	Kegiatan Guru
1	Menjelaskan tujuan/mempersiapkan siswa	Menyampaikan tujuan pembelajaran, memudahkan siswa memahami materi pembelajaran
2	Orientasi siswa pada masalah	Menjelaskan masalah sederhana berkaitan dengan materi pembahasan, memanfaatkan sumber-sumber belajar yang ada
3	Merumuskan hipotesis	Membimbing siswa merumuskan hipotesis sesuai permasalahan yang dikemukakan.
4	Melakukan kegiatan penemuan	Membimbing siswa melakukan kegiatan penemuan dengan mengarahkan siswa untuk memperoleh informasi yang diperlukan.
5	Mempresentasikan hasil kegiatan penemuan	Membimbing siswa dalam menyajikan hasil kegiatan, merumuskan kesimpulan/ menemukan konsep.
6	Mengevaluasi kegiatan penemuan	Mengevaluasi langkah-langkah kegiatan yang telah dilakukan.

e. Sintaksis Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Sintaks atau langkah-langkah model pembelajaran *discovery learning*,

sebagai berikut:

- 1) *Stimulation* (Stimulus). Proses belajar mengajar dengan mengajukan pertanyaan, membuat rekomendasi untuk membaca buku, dan melakukan kegiatan belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah.
- 2) *Problem Statement* (Identifikasi masalah). Mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah).
- 3) *Data Collecting* (Pengumpulan data). Mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis.
- 4) *Data Processing* (Pengolahan data). Mengolah data dan informasi yang telah diperoleh para peserta didik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya lalu ditafsirkan.
- 5) *Verification* (Pembuktian). Melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang diterapkan tadi, dihubungkan dengan hasil data *processing*.
- 6) *Generalization* (Generalisasi). Dengan memperhatikan hasil validasi dapat

dijadikan prinsip umum dan menarik kesimpulan yang berlaku untuk semua kejadian atau masalah.¹²⁸

f. Kelebihan dan Kekurangan Model *Discovery Learning*

Model pembelajaran *discovery learning* memiliki kelebihan, diantaranya:¹²⁹

- 1) Rasa ingin tahu siswa terpenuhi sebab siswa mencari informasi sendiri
- 2) Pengetahuan yang di dapat bertahan lama dalam kehidupan siswa
- 3) Meningkatkan prestasi siswa
- 4) Meminimalkan kegiatan menghafal
- 5) Pengetahuan yang di dapat siswa akan mudah diingat
- 6) Hasil belajar mempunyai efek yang lebih baik dari pada hasil lainnya

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *discovery learning* dapat mengubah dan meningkatkan cara belajar siswa sehingga kualitas pengetahuan yang mereka miliki akan semakin bertambah.

Adapun kekurangan dari model pembelajaran penemuan dapat diidentifikasi sebagai berikut:¹³⁰

¹²⁸Suvriadi Panggabean dan Srie Faizah Lisnasari, *Sistem Student Center Learning dan Teacher Center Learning* (Bandung: CV. Media Sains Indonesia, 2021), 37.

¹²⁹Maulana Arafat Lubis, *Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan* (Jakarta: Kencana, 2020) , 141.

¹³⁰Arif Ganda Nugroho, *Mewujudkan Kemandirian Indonesia Melalui Inovasi Dunia Pendidikan* (Cirebon: Insania, 2021) 187.

- 1) Model ini menuntut kesiapan pada siswa dari segi pengetahuan awal, hal ini akan menimbulkan kesulitan bagi siswa yang memiliki keterbatasan dalam proses belajar mengajar.
- 2) Model pembelajaran ini tidak efisien dalam mendidik siswa dalam jumlah banyak.
- 3) Model ini lebih cocok untuk mengembangkan pemahaman, sedangkan aspek konsep, keterampilan, dan emosi secara keseluruhan kurang mendapat perhatian.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa model *discovery learning* (penemuan) ini memiliki kekurangan yang khususnya bagi para siswa yang memiliki keterbatasan dalam proses belajar mengajar, karena menuntut kesiapan dari para siswa itu sendiri. Selain itu, model ini juga tidak efisien diterapkan dalam jumlah yang banyak.

3. Model Pembelajaran *Blended Learning*

a. Konsep Model Pembelajaran *Blended Learning*

Driscoll, menyebutkan empat konsep mengenai pembelajarn *blended learning* yaitu: (1) *Blended learning* merupakan pembelajaran yang mengkombinasikan atau menggabungkan berbagai teknologi berbasis web, untuk mencapai tujuan pendidikan. (2) *Blended learning* merupakan kombinasi dari berbagai pendekatan pembelajaran (seperti *behaviorisme*, *konstruktivisme*, *kognitivis-me*) untuk menghasilkan suatu pencapaian pembelajaran yang optimal dengan atau tanpa teknologi pembelajarn. (3) *Blended learning* juga merupakan kombinasi banyak format teknologi pembelajaran, seperti video tape,

CD-ROM, *web-based training*, *film*) dengan pembelajaran tatap muka. (4)

Blended learning menggabungkan teknologi pembelajaran dengan perintah tugas kerja aktual untuk menciptakan pengaruh yang baik pada pembelajaran dan tugas.¹³¹

b. Komponen Model Pembelajaran *Blended learning*

Blended learning mempunyai 3 (tiga) komponen pembelajaran yang dicampur menjadi satu bentuk *blended learning*. Komponen-komponen itu terdiri dari:

1) Pembelajaran *Online (online learning)*

Online learning merupakan lingkungan belajar terbuka dengan mempertimbangkan aspek-aspek pembelajaran dan mungkin menggunakan teknologi internet dan berbasis *web*.¹³² Kemudian *online learning* adalah proses belajar mengajar yang memanfaatkan internet dan media digital dalam penyampaian materi. Pembelajaran *online* atau pembelajaran virtual dianggap sebagai paradigma baru dalam proses pembelajaran karena dapat dilakukan cara yang sangat mudah tanpa harus bertatap muka di suatu ruang kelas dan hanya mengandalkan sebuah aplikasi berbasis koneksi internet maka proses pembelajaran dapat berlangsung.¹³³

¹³¹Wijoyo, *Blended Learning Suatu Panduan*, 194.

¹³²Mieke Mandagi, *Book Chapter Inovasi Pembelajaran Di Pendidikan Tinggi* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2020), 205.

¹³³Nuryansyah Adijaya, "Persepsi Mahasiswa Dalam Pembelajaran Online," *Wanastra* Volume 10 (2018): 106.

2) Pembelajaran Tatap Muka

Pembelajaran tatap muka merupakan model pembelajaran yang sampai saat ini masih terus dilakukan dan sangat sering digunakan dalam proses pembelajaran, antara lain melalui metode ceramah, metode penugasan, metode tanya jawab, dan metode demonstrasi¹³⁴ Pembelajaran tatap muka merupakan seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar peserta didik secara tatap muka. Kegiatan tatap muka merupakan kegiatan pembelajaran yang berupa proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik.¹³⁵

3) Belajar mandiri.

Belajar mandiri merupakan salah satu bentuk aktivitas model pembelajaran dimana peserta didik dapat belajar mandiri dengan cara mengakses informasi atau materi pelajaran secara *online via* internet.¹³⁶ Pembelajaran mandiri adalah sebuah proses. Sebagaimana proses lainnya, pola belajar ini mengikuti beberapa prosedur untuk bisa mencapai suatu tujuan. Proses pembelajaran mandiri adalah suatu metode yang melibatkan siswa

¹³⁴Lidia Susanti, *Strategi Pembelajaran Online Yang Inspiratif.*, 108.

¹³⁵Gilang, *Pelaksanaan Pembelajaran Daring Di Era Covid-19* (Jawa Tengah: Lutfi Gilang, 2020), 101.

¹³⁶Mandagi, *Book Chapter Inovasi Pembelajaran di Pendidikan Tinggi*, 205.

dalam tindakan-tindakan yang meliputi beberapa langkah, dan menghasilkan baik hasil yang tampak maupun yang tidak tampak.¹³⁷

Belajar mandiri juga suatu upaya yang dilakukan siswa dalam mewujudkan keinginannya secara nyata dengan tidak bergantung kepada orang lain, keinginan yang dilakukan siswa untuk belajar yang efektif yang memunculkan ide gagasan dengan menggunakan kompetensi yang dimiliki oleh siswa dalam rangka belajar serta pembelajaran dengan melibatkan lingkungan sekitar.¹³⁸

c. Karakteristik Model Pembelajaran *Blended Learning*

Adapun karakteristik dari *blended learning* yaitu:

- 1) Pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pembelajaran, gaya pembelajaran, serta berbagai media berbasis teknologi yang beragam.
- 2) Sebagai sebuah kombinasi pembelajaran langsung (*face to face*), belajar mandiri, dan belajar mandiri via online.
- 3) Pembelajaran yang didukung oleh kombinasi efektif dari cara penyampaian, cara mengajar dan gaya pembelajaran.

¹³⁷Chaedar Alwasilah, *Contextual Teaching & Learning Menjadikan Kegiatan Belajar-Mengajar Mengasyikkan dan Bermakna* (Bandung: MLC, 2002), 171.

¹³⁸Arif Ganda Nugroho, *Mewujudkan Kemandirian Indonesia Melalui Inovasi Dunia Pendidikan* (Cirebon: Insani, 2021), 345.

- 4) Guru dan orang tua, peserta belajar memiliki peran yang sama penting, guru sebagai fasilitator, dan orangtua sebagai pendukung.¹³⁹

Adapun Menurut Husamah, ada empat karakteristik *blended learning* adalah sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pelajaran, gaya pembelajaran, serta berbagai media berbasis teknologi yang beragam.
- 2) Sebagai kombinasi pengajaran langsung atau tatap muka (*face to face*), belajar mandiri, dan belajar via *online*.
- 3) Pembelajaran yang mendukung oleh kombinasi efektif dari cara penyimpanan, cara mengajar dan daya pembelajaran.
- 4) Pengajaran dan orang tua peserta belajar memiliki peran yang sama penting, pengajar sebagai fasilitator, dan orang tua sebagai pendukung.¹⁴⁰

Jadi berdasarkan penjelasan diatas pembelajaran *blended learning* merupakan menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pelajaran, gaya pembelajaran, dalam pengertian diatas pendidik harus memiliki cara yang kreatif dan dapat menarik perhatian peserta didik dalam mengajar, dalam hal ini pengajar memperhatikan mengenai strategi atau model atau gaya belajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, sehingga pembelajaran yang telah disampaikan dapat dimengerti peserta didik sehingga memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar. Serta berbagai media berbasis teknologi yang beragam sebagai kombinasi pengajaran langsung atau tatap muka (*face to face*), melalui belajar mandiri, dan juga belajar via *online*.

¹³⁹Hadion Wijoyo, *Monograf Model Pendidikan Upacara Puja Bakti Umum dan Kematiantradisi Mahayana Berbasis Blended Learning* (Sumatra Barat: Insan Cendekia Mandiri, 2021), 59.

¹⁴⁰Farid Ahmadi, *Desain Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran Daring* (Semarang: Qahar Publisher, 2021), 102.

d. Tujuan Model Pembelajaran *Blended Learning*

Tujuan Model Pembelajaran *Blended Learning* dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Tujuan Utama

Tujuan utama pembelajaran *blended learning* adalah memberikan kesempatan bagi berbagai karakteristik pebelajaran agar terjadi belajar mandiri, berkelanjutan, dan berkembang sepanjang hayat, sehingga belajar akan menjadi lebih efektif, lebih efisien, dan lebih menarik.¹⁴¹ Jadi dalam hal ini tujuan utama dari pembelajaran *blended learning* ini memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam belajar mandiri karna hal ini sangat dibutuhkan peserta didik supaya dapat meningkatkan pengetahuan dan berprestasi dalam dunia pendidikan. kemudian tujuan pembelajaran ini supaya proses pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien sehingga peserta didik tidak ketinggalan dalam materi pembelajaran.

2) Tujuan Khusus

Pembelajaran *blended learning* hendaknya memberikan kemudahan bagi pendidik dan peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Selain itu, Pradnyana juga menyebutkan tujuan dari pembelajaran *blended learning* adalah: (1) Membantu peserta didik untuk berkembang lebih baik di dalam proses belajar, sesuai dengan gaya belajar dan preferensi dalam belajar; (2) Menyediakan peluang

¹⁴¹Ahmadi, *Desain Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran Daring*.

yang praktis realistis bagi pendidik dan peserta didik untuk pembelajaran secara mandiri, bermanfaat, dan terus berkembang; (3) peningkatan penjadwalan fleksibilitas bagi peserta didik, dengan menggabungkan aspek terbaik dari tatap muka dan instruksi *online*; (4) kelas tatap muka dapat digunakan untuk melibatkan para peserta didik dalam pengalaman interaktif. Sedangkan porsi *online* memberikan peserta didik dengan konten multimedia yang kaya akan pengetahuan pada setiap saat, dan dima saja selama peserta didik memiliki akses Internet; (5) Mengatasi masalah pembelajaran yang membutuhkan penyelesaian melalui penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi.¹⁴²

Berdasarkan pendapat diatas bahwa tujuan Khusus dari pembelajaran *blended learning* ini yaitu, untuk membantu siswa semakin bertumbuh lebih baik dalam proses belajar dan disesuaikan dengan gaya belajar dari setiap siswa. Dan dengan adanya model pembelajaran *blended learning* memberi peluang bagi peserta didik dalam belajar mandiri, kemudian pembelajaran dapat dilakukan dengan dua arah yaitu dengan pembelajaran tatap muka dan *online* sehingga peserta didik semakin berkembang dalam pembelajaran.

e. Tahap Pelaksanaan Model Pembelajaran *Blended Learning*

Pelaksanaan pembelajaran merupakan upaya penting dalam mewujudkan kualitas lulusan pendidikan. Pelaksanaan pembelajaran harus dilaksanakan dengan tepat, ideal dan proposional. Pelaksanaan pembelajaran adalah

¹⁴²Farid Ahmadi., 6.

mengimplementasikan norma atau teori pembelajaran.¹⁴³ Secara mendasar ada 3 tahap *Blended learning* yaitu:

1) *Seeking Information*

Pada tahap ini siswa mencari informasi dari berbagai sumber baik *online* maupun *offline* berdasarkan tingkat relevansi dan kejelasan akademis.¹⁴⁴

Menurut Wilson perilaku pencarian informasi (*information seeking behaviour*) merupakan perilaku pencarian tingkat mikro, yang ditunjukkan seseorang ketika berinteraksi dengan semua jenis sistem informasi. Pencarian informasi sangat dipengaruhi oleh kebutuhan informasi yang diinginkan oleh pengguna, semakin tinggi kebutuhan terhadap informasi yang diinginkannya, maka semakin tinggi pula pencarian informasi yang dilakukan oleh pengguna perpustakaan.¹⁴⁵

2) *Acquisition of Information*

Upaya kolaboratif oleh siswa untuk dapat memahami atau menemukan suatu gagasan, kemudian menginterpretasikan informasi dari berbagai sumber sampai menginterpretasi dan mengkomunikasikan kembali ide yang telah

¹⁴³Budi Karyanto, *Administrasi Guru dan Kegiatan Belajar Mengajar* (Fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan: Institut agama islam negeri pekalongan, 2020), 14.

¹⁴⁴Ahmadi, *Desain Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran Daring*, 106.

¹⁴⁵Hamzah, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya: Analisis Di Bidang Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), 42.

mereka dapatka dan mereka pelajari.¹⁴⁶ *Acquisition of Information* adalah menemukan, memahami, serta mengkonfrontasikannya dengan ide atau gagasan yang telah ada dalam pikiran kemudian menginterpretasikan informasi/pengetahuan dari berbagai sumber yang tersedia, sampai mereka mampu mengkomunikasikan kembali dan menginterpretasikan ide-ide dan hasil interprestasinya menggunakan fasilitas *online/offline*.

Kemudian peserta didik secara individu maupun secara kelompok kooperatif-kolaboratif berupaya untuk menemukan, memahami, serta mengkonfrontasikannya dengan ide atau gagasan yang telah ada dalam pikiran peserta didik, kemudian menginterpretasikan informasi/pengetahuan dari berbagai sumber yang tersedia, sampai mereka mampu mengkomunikasikan kembali dan menggunakan fasilitas.¹⁴⁷

3) *Syntbesizing of Knowledge*

Mengonstruksi pengetahuan melalui proses akomodasi dan asimilasi berdasarkan hasil analisis ataupun hasil diskusi yang telah mereka lakukan.¹⁴⁸ Adalah mengkonstruksi/merekonstruksi pengetahuan melalui proses asimilasi dan akomodasi bertolak dari hasil analisis, diskusi dan perumusan kesimpulan

¹⁴⁶Hamzah, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya: Analisis Di Bidang Pendidikan*, 42.

¹⁴⁷Ibid, 42.

¹⁴⁸Muhamad Basyrul Muvid, *Eksistensi Perguruan Tinggi di Era Society 5.0: Peran dan Tantangan* (Surabaya: Global Aksara Pres, 2021), 250.

dari informasi yang diperoleh, kembali dan menginterpretasikan ide-ide dan hasil interprestasinya menggunakan fasilitas *online/offline*.¹⁴⁹

Berdasarkan tahapan-tahapan pelaksanaan pembelajaran *blended learning* yang telah dijelaskan di atas dapat kita menarik kesimpulan bahwa pembelajaran *blended learning* adalah usaha penting dalam tercapainya suatu tujuan pembelajaran dengan baik, dalam tahapan pembelajaran *blended learning* ini siswa diharapkan untuk mencari informasi pembelajaran baik secara *online* dan *offline*, dalam hal ini siswa benar-benar mempersiapkan dirinya.

f. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Blended Learning*

1) Kelebihan Model Pembelajaran *Blended Learning*

Blended learning dikembangkan karena kelemahan-kelemahan yang muncul pada pembelajaran tatap muka (*face-to-face*) dan *e-learning*. Selain dikembangkan karena munculnya kelemahan dari kedua pembelajaran tersebut, *blended learning* dikembangkan karena kelebihan dari pembelajaran tatap muka (*face-to-face*) dan *e-learning*. Adapun kelebihan dari pembelajaran *blended learning* yaitu:

- 1) Pembelajaran terjadi secara mandiri dan konvensional, yang keduanya memiliki kelebihan yang dapat saling melengkapi.
- 2) Siswa tidak hanya belajar pada sesi *online* dan ditambah dengan pembelajaran tradisional saja, namun interaksi dan kepuasan siswa juga ditingkatkan.
- 3) Menyediakan pilihan bagi siswa dalam meningkatkan dan mengembangkan materi pembelajaran.
- 4) Kinerja siswa lebih cepat terdeteksi pada kelas dengan metode *blended learning*.
- 5) Dapat meningkatkan kadar interaksi pembelajaran antara peserta didik dengan guru atau instruktur.¹⁵⁰

¹⁴⁹Ahmadi, *Desain Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran Daring*, 106.

¹⁵⁰Santoso, *Pembelajaran Blended Learning Masa Pandemi*, 111.

Selain itu, adapun kelebihan dari pembelajaran *blended learning* yang diungkapkan oleh Kusairi yaitu:

Pertama, peserta didik leluasa untuk mempelajari materi pelajaran secarman diri dengan memanfaatkan materi yang tersedia secara *online*. Kedua, peserta didik dapat berkomunikasi/berdiskusi dengan pengajar atau peserta didik lain yang tidak harus dilakukan saat di kelas (tatap muka). Ketiga, kegiatan pembelajaran yang dilakukan peserta didik di luar jam tatap muka dapat dikelola dan dikontrol dengan baik oleh pengajaran. Kelima, pengajar dapat menambahkan materi pengayaan melalui fasilitas internet. Keenam, pengajar dapat meminta peserta didik membaca materi atau mengerjakan tes yang dilakukan sebelum pembelajaran. Ketujuh, pengajar dapat menyelenggarakan kuis, memberikan balikan, dan memanfaatkan hasil tes dengan efektif. Kedelapan, peserta didik dapat saling berbagi file dengan peserta didik lainnya.¹⁵¹

Berdasarkan penjelasan di atas bahwa kelebihan dari model pembelajaran *blended learning* adalah pembelajaran dilakukan tidak hanya belajar pada sesi *online* saja akan tetapi juga didukung dengan sesi pembelajaran tatap muka yang sering dilakukan. Kemudian interaksi antar siswa semakin lebih baik, kepuasan siswa, kegiatan pembelajaran dapat dilakukan di kelas maupun diluar kelas dengan memanfaatkan teknologi untuk menambah materi pelajaran dan soal-soal yang diberikan di kelas maupun melalui *online*.

2) Kekurangan Model Pembelajaran *Blended Learning*

Adapun kekurang dari pembelajaran *blended learning* yaitu: (1) Sulit diterapkan apabila sarana dan prasarana tidak mendukung, (2) Tidak meratanya fasilitas yang dimiliki peserta, (3) Akses internet yang tidak merata di setiap

¹⁵¹Agus Wedi Deklara Nanindya Wardani, Anselmus J.E. Toenlio, "Daya Tarik Pembelajaran Di Era 21 Dengan Blended Learning, Jurusan Teknologi Pendidikan," *Fakultas Ilmu Pendidikan* Volume 1 (2018): 15.

tempat, dan sebagainya.¹⁵² Kemudian, memerlukan dukungan sarana dan prasarana yang memadai baik dari sisi lembaga pendidikan, peserta didik, maupun faktor penunjang lainnya, model ini senantiasa menuntut kreativitas pendidikan dalam mengemas pembelajaran baik mengemas aktivitas maupun sumber serta sarana belajar agar kelas tidak terasa membosankan.¹⁵³

Berdasarkan dari uraian diatas dapat kita mengambil kesimpulan bahwa selain adanya kelebihan dari model pembelajaran *blended learning*, ada juga beberapa kekurangan dalam pelaksanaan pembelajaran ini yaitu: dalam menerapkan model pembelajaran ini harus ada fasilitas-fasilitas yang digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung, karena sulit diterapkan apabila sarana prasarana tidak mendukung, dan media yang digunakan beragam serta kurangnya pemahaman masyarakat terhadap penggunaan teknologi sehingga menjadi penghambat dalam pelaksanaan pembelajaran *blended learning*.

4. Model Pembelajaran *Project Based Learning*

a. Karakteristik Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Model pembelajaran merupakan komponen penting dalam kegiatan belajar, dalam hal ini tidak semua karakteristik dari model pembelajaran tersebut

¹⁵²Ahmad Kholiqul Amin, “Kajian Konseptual Model Pembelajaran Blended Learning Berbasis Web Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar, Program Studi Pendidikan Matematika,” *PENDIDIKAN EDUTAMA* Vol 4 (2017): 61.

¹⁵³Putu Mas Dewantara, *ICT & Pendekatan Heutagogi Dalam Pembelajaran Abad Ke-21* (Yogyakarta: Deepublish, 2021), 74.

cocok dengan karakteristik yang dimiliki peserta didik. Menurut Kosasih, Model pembelajaran *Project Based Learning* mempunyai karakteristik sebagai berikut:¹⁵⁴

- 1) Ada sesuatu yang dibutuhkan siswa, baik berupa kegiatan maupun berwujud karya, terkait yang sedang di pelajari.
- 2) Memerlukan pendalaman terhadap materi utama sehingga siswa menemukan kerbermaknaan dari materi tersebut dengan keperluan mereka sehari-hari.
- 3) Keperluan yang dihadapi siswa dinyatakan dalam rumusan masalah yang menggambarkan suatu rancangan kegiatan yang dapat dilakukan siswa melalui proses pembelajaran, baik itu di dalam kelas ataupun di luar pembelajaran.
- 4) Siswa merancang kegiatan ataupun produk yang akan mereka hasilkan, melalui perencanaan, proses kegiatan, sampai pada produknya.
- 5) Siswa melakukan itu secara kolaboratif ataupun perseorangan dengan memanfaatkan pengalaman ataupun materi pembelajaran utama serta informasi-informasi lainnya.
- 6) Penilaian pembelajaran dilakukan sejak kegiatan perencanaan, proses kegiatan, hingga hasilnya, yang mencakup aspek kognitif, psikomotor, dan afektif siswa.

¹⁵⁴Ahmad Hidayat, *Menulis Narasi Kreatif dengan Model Project Based Learning dan Musik Instrumen Teori dan Praktik di Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2021), 20-21.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran PBL (*Project Based Learning*) mempunyai karakteristik yaitu guru mengajukan permasalahan yang harus diselesaikan oleh peserta didik, yang kemudian peserta didik harus mendesain proses dan kerangka kerja untuk membuat solusi dari permasalahan tersebut. Peserta didik harus berkerja sama mencari informasi dan mengevaluasi hasil kerjanya supaya masalah tersebut dapat terselesaikan, sehingga peserta didik dapat menghasilkan produk dari latar belakang masalah tersebut.

b. Prinsip-Prinsip Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Project Based Learning mempunyai beberapa prinsip yang harus dipenuhi, tidak semua kegiatan belajar aktif dan melibatkan proyek dapat disebut pembelajaran PJBL. Suatu pembelajaran berproyek termasuk sebagai pembelajaran berbasis proyek bila memenuhi beberapa prinsip. Menurut Made Wena, prinsip pembelajaran berbasis proyek antara lain:¹⁵⁵

1) Prinsip Keterpusatan (*centrality*)

Menegaskan bahwa kerja proyek merupakan esensi dari kurikulum. Model ini merupakan pusat strategi pembelajaran, dimana siswa belajar konsep utama dari suatu pengetahuan melalui kerja proyek. Oleh karena itu, kerja proyek bukan merupakan praktik tambahan dan aplikasi praktis dari konsep yang sedang dipelajari, melainkan menjadi sentral kegiatan pembelajaran di kelas.

¹⁵⁵Made Wena, 145-147.

2) Prinsip Pertanyaan Pendorong (*driving question*)

Driving question berarti bahwa kerja proyek berfokus pada “pertanyaan permasalahan” yang dapat mendorong siswa untuk berjuang memperoleh konsep atau prinsip utama. Kriteria sebuah “*driving question*” adalah sebagai berikut: Bimbingan pertanyaan yang diberikan harus sederhana tetapi juga memberi informasi yang cukup tentang yang sedang dicari. Hal ini benar-benar diperlukan untuk melakukan proyek dengan mudah. Karena bimbingan pertanyaan seperti ini akan selalu membuat ingatan tentang apa yang sedang dikerjakan dan membantu fokus dalam pengerjaan.

3) Prinsip Investigasi Konstruktif

Proses yang mengarah kepada pencapaian tujuan, yang mengandung kegiatan inkuiri, pembangunan konsep, dan resolusi. Penentuan jenis proyek haruslah dapat mendorong peserta didik untuk mengkonstruksi pengetahuan sendiri untuk memecahkan persoalan yang dihadapinya. Dalam hal ini guru harus mampu merancang suatu kerja proyek yang mampu menumbuhkan rasa ingin meneliti, rasa untuk menginginkan pemecahan masalah, dan rasa ingin tahu yang tinggi.

4) Prinsip Otonomi

Dalam pembelajaran berbasis proyek dapat diartikan sebagai kemandirian peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran, yaitu bebas menentukan pilihannya sendiri, bekerja dengan minimal supervisi, dan bertanggung jawab. Oleh karena itu, lembar kerja peserta didik, petunjuk kerja

praktikum, dan yang sejenisnya bukan merupakan aplikasi dari PBL. Dalam hal ini guru hanya berperan sebagai fasilitator dan motivator untuk mendorong tumbuhnya kemandirian peserta didik.

6) Prinsip Realistis

Berarti bahwa proyek merupakan sesuatu yang nyata. PJBL harus dapat memberikan perasaan realistis kepada peserta didik dan mengandung tantangan nyata yang berfokus pada permasalahan autentik, tidak dibuat-buat, dan solusinya dapat diimplementasikan di lapangan.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa prinsip model pembelajaran PBL (*Project Based Learning*) adalah prinsip keterpustakaan model ini merupakan pusat strategi pembelajaran, dimana siswa belajar konsep utama dari suatu pengetahuan melalui kerja proyek. Proses yang mengarah kepada pencapaian tujuan, yang mengandung kegiatan inkuiri, pembangunan konsep, dan resolusi. Pembelajaran ini menekankan bahwa pembelajaran harus berpusat pada peserta didik karena model pembelajaran ini menggunakan masalah yang mungkin dialami pada kehidupan nyata yang sudah ditentukan tema dan topiknya. Peserta didik juga harus melakukan umpan balik, diskusi, presentasi dan evaluasi terhadap peserta didik menghasilkan umpan balik yang berharga. Hal ini mendorong ke arah pembelajaran berdasarkan pengalaman.

c. Tujuan Model pembelajaran *Project Based Learning*

Beberapa tujuan dari model *Project Based Learning*, yakni:¹⁵⁶

- 1) Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pemecahan masalah proyek.
- 2) Memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam pembelajaran.
- 3) Membuat peserta didik lebih aktif dalam memecahkan masalah proyek yang kompleks dengan hasil produk nyata.
- 4) Mengembangkan dan meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola bahan atau alat untuk menyelesaikan tugas atau proyek.
- 5) Meningkatkan kolaborasi peserta didik khususnya pada PjBL yang bersifat kelompok.

Menurut Kosasih, tujuan model pembelajaran project based learning adalah sebagai berikut :

- a. Siswa memperoleh kebermaknaan yang bisa dirasakan langsung dari pelajaran yang mereka ikuti bagi kehidupan sehari-harinya.
- b. Siswa bisa berkreasi, berinovasi, dan mengembangkan potensi dirinya dalam bentuk kegiatan dan karya dari proses pembelajaran yang dilakukan, baik secara berkelompok ataupun individu.
- c. Potensi siswa bisa lebih aktif dan teroptimalkan, tidak hanya potensi intelektual, tetapi juga fisik, emosi, sosial, dan spiritualnya.
- d. Siswa diharapkan dapat mengembangkan kemampuan dan keterampilannya di dalam mengelola dan memanfaatkan sumber, bahan, dan potensi lingkungan, masyarakat, dan budayanya menjadi sesuatu yang bermakna bagi dirinya dan orang lain.¹⁵⁷

¹⁵⁶Ahmad Dahlan, “*Model Project Based Learning*”, Blog Ahmad Dahlan.<http://www.eurekapedidikan.com/2014/12/model-project-based-learning-landasan.html> (13 September 2015).

¹⁵⁷Minarsih, *Upaya Meningkatkan Kompetensi Guru Mts Di Wilaya Kerja Batang Timur Kabupaten Batang Dalam Merancang Model Project Based Learning Melalui Workshop Pada Semester Gasal Tahun 2018/2019*, *Jurnal Pendidikan Konvergensi*, (Edisi 29/Volume VI/Juli 2019), 67-79.

Dari tujuan di atas dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dalam *project based learning* lebih menekankan kebermaknaan dalam proses pembelajaran karena siswa dituntut untuk dapat mengkonstruksi pengetahuan itu sendiri secara nyata, hal tersebut dapat mengembangkan potensi yang mereka miliki secara optimal. Sehingga peserta didik akan memperoleh sesuatu yang bermanfaat dan bermakna baik bagi diri sendiri maupun orang lain.

d. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Langkah-langkah pembelajaran dalam *Project Based Learning* sebagaimana yang dikembangkan oleh The George Lucas Educational Foundation terdiri dari:¹⁵⁸

1) Penyajian Permasalahan

Permasalahan diajukan dalam bentuk pertanyaan. Pertanyaan awal yang diajukan adalah pertanyaan esensial (penting) yang dapat memotivasi siswa untuk terlibat dalam belajar. Topik penugasan sesuai dengan dunia nyata yang relevan untuk siswa dan dimulai dengan sebuah investigasi mendala.

2) Membuat Perencanaan

Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara guru dan siswa. Dengan demikian siswa diharapkan akan merasa “memiliki” atas proyek tersebut. Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan esensial, dengan cara

¹⁵⁸Trianto Ibnu Badar al-Tabany, Op.Cit, h. 52-53.

mengintegrasikan berbagai subjek yang mungkin, serta mengetahui alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek.

3) Menyusun Penjadwalan

Guru dan siswa secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Aktivitas yang dilakukan pada tahap ini antara lain: a) Membuat timeline (alokasi waktu) untuk menyelesaikan proyek; b) Membuat deadline (batas waktu akhir) penyelesaian proyek; c) Membawa peserta didik agar merencanakan cara yang baru; d) Membimbing peserta didik ketika mereka membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek; dan e) Meminta peserta didik untuk membuat penjelasan (alasan) tentang pemilihan suatu cara.

4) Memonitor Pembuatan Proyek

Pelaksanaan pekerjaan siswa harus dimonitor dan difasilitasi prosesnya, paling sedikit pada dua tahapan yang dilakukan oleh siswa (checkpoint). Fasilitasi yang juga perlu dilakukan adalah memberi kesempatan pada siswa untuk bekerja di laboratorium atau fasilitas lainnya jika dibutuhkan. Guru perlu melakukan monitoring pelaksanaan proses, serta menyediakan rubrik dan instruksi tentang apa yang harus dilakukan untuk setiap konten pembelajaran.

5) Melakukan Penilaian

Penilaian dilakukan secara autentik dan guru perlu memvariasikan jenis penilaian yang digunakan. Penilaian proyek merupakan kegiatan penilaian terhadap suatu tugas yang harus diselesaikan dalam periode/waktu tertentu. Tugas tersebut berupa suatu investigasi sejak dari perencanaan, pengumpulan

data, pengorganisasian, pengolahan, dan penyajian data. Penilaian proyek dapat digunakan untuk mengetahui pemahaman, kemampuan mengaplikasikan, kemampuan melakukan penyelidikan, dan kemampuan menerapkan keterampilan membuat produk atau karya.

6) Evaluasi

Evaluasi dimaksudkan untuk memberikan kesempatan pada siswa dalam melakukan refleksi pembelajaran yang telah dilakukan baik secara individual maupun kelompok. Siswa perlu berbagi perasaan dan pengalaman, mendiskusikan apa yang sukses, mendiskusikan apa yang perlu diubah, dan berbagi ide yang mengarah pada inkuiri baru. Pembelajaran *Project Based Learning* memiliki langkah secara umum yaitu: *planning* (perencanaan), *creating* (Implementasi), *Processing* (pengolahan).¹⁵⁹

7) Sistem penilaian dalam Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Menurut Widiasworo, Penilaian proyek merupakan penilaian terhadap suatu tugas yang harus diselesaikan dalam periode/ waktu tertentu. Tugas tersebut berupa investigasi sejak dari perencanaan, pengumpulan data, pengorganisasian, pengolahan, dan penyajian data. Penilaian proyek dapat dilakukan untuk mengetahui pemahaman, kemampuan pengapliasian, kemampuan penyelidikan dan kemampuan menginformasikan peserta didik

¹⁵⁹Rina Dwi Rezeki dkk, *Penerapan Metode Pembelajaran Project Based Learning Disertai Dengan Peta Konsep Untuk Meningkatkan Prestasi dan Aktivitas Belajar Siswa Pada Materi Redoks Kelas X-3 Sma Negeri Kebakkramat T.P 2013/2014*, jurnal pendidikan kimia vol. 4 no 1 ISSN: 2337- 9995 h. 71.

pada mata pelajaran tertentu secara jelas. Pada penilaian proyek setidaknya ada tiga hal yang perlu dipertimbangkan, yaitu kemampuan pengelolaan, relevansi, dan keaslian. Berikut penjelasannya.¹⁶⁰

- a) Kemampuan pengelolaan, Kemampuan peserta didik dalam memilih topik, mencari informasi, dan mengelola waktu pengumpulan data serta penulisan laporan.
 - b) Relevansi, kesesuaian dengan mata pelajaran, dengan mempertimbangkan tahap pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan dalam pembelajaran.
 - c) Keaslian, proyek yang dilakukan peserta didik harus merupakan hasil karyanya, dengan mempertimnangkan kontribusi guru berupa petunjuk dan dukungan terhadap proyek peserta didik.
- e. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Project Based Learning*

1) Kelebihan Model *Project Based Learning*

Kelebihan dari pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*)

antara lain:

- 1) Meningkatkan motivasi, dimana siswa tekun dan berusaha keras dalam mencapai proyek dan merasa bahwa belajar dalam proyek lebih menyenangkan dari pada komponen kurikulum lain.
- 2) Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, dari berbagai sumber yang mendeskripsikan lingkungan belajar berbasis proyek membuat siswa menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan problem kompleks.
- 3) Meningkatkan kolaborasi, pentingnya kerja kelompok dalam proyek memerlukan peserta didik untuk mengembangkan dan mempraktikan keterampilan komunikasi.
- 4) Meningkatkan keterampilan mengelola sumber, bila diimplementasikan secara baik maka peserta didik akan belajar dan praktik dalam

¹⁶⁰Hari Wibowo, *Model dan Teknik Pembelajaran Bahasa Indonesia* (Depok: Puri Cipta Media, 2020), 41, 42.

mengorganisasi proyek, membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas.

- 5) Meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola sumber belajar.
- 6) Mendorong peserta didik untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi.
- 7) Menyediakan pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik kompleks dan dirancang untuk berkembang sesuai dunia nyata.
- 8) Membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, sehingga peserta didik maupun pendidik menikmati proses pembelajaran.¹⁶¹

Menurut sani yang dikutip oleh Murfiah, kelebihan *project based*

learning sebagai berikut:

- 1) Melibatkan siswa dalam permasalahan dunia nyata yang kompleks, yang membuat siswa dapat mendefinisikan isu atau permasalahan yang beramakna.
- 2) Membutuhkan proses inkuiri, penelitian, keterampilan merencanakan, berpikir kritis, dan keterampilan menyelesaikan masalah dalam upaya membuat proyek.
- 3) Melibatkan siswa dalam belajar menerapkan pengetahuan dan keterampilan dengan konteks yang bervariasi ketika bekerja membuat proyek.
- 4) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dan melatih keterampilan interpersonal ketika bekerja sama dalam kelompok dan orang dewasa.
- 5) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk melatih keterampilan yang dibutuhkan untuk hidup dan bekerja (mengalokasikan waktu, bertanggung jawab, belajar melalui pengalaman dan sebagainya).
- 6) Mencakup aktivitas refleksi yang mengarahkan siswa untuk berpikir kritis tentang pengalaman dan menghubungkan pengalaman tersebut pada standar belajar.¹⁶²

Kelebihan model pembelajaran *Project Based Learning* dari penjelasan para ahli diatas dapat disimpulkan yaitu diantaranya dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan problem-problem kompleks, meningkan kolaborasi

¹⁶¹Daryanto, 25.

¹⁶²Ahmad Hidayat. *Menulis Narasi Kreatif dengan Model Project Based Learning dan Musik Instrumen Teori dan Praktik di Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2021), 24, 25.

peserta didik, dan memberikan pengalaman kepada peserta didik pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasi proyek.

2) Kelemahan Model *Project Based Learning*

Sebagai model pembelajaran tentu saja model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) juga memiliki kelemahan pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) adalah:

- 1) Membutuhkan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah dan menghasilkan produk.
- 2) Membutuhkan biaya yang cukup.
- 3) Membutuhkan guru yang terampil dan mau belajar.
- 4) Membutuhkan fasilitas, peralatan, dan bahan yang memadai.
- 5) Tidak sesuai untuk peserta didik yang mudah menyerah dan tidak memiliki pengetahuan serta ketrampilan yang dibutuhkan.
- 6) Kesulitan melibatkan semua peserta didik dalam kerja kelompok.¹⁶³

Model pembelajaran *Project Based Learning* juga memiliki beberapa kekurangan dalam penerapannya. Kelemahan tersebut diantaranya:¹⁶⁴

- 1) Manakala siswa tidak memiliki minat atau tidak memiliki kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba.

¹⁶³Ridwan Abdullah Sani, *Pembelajaran Sainifik Kurikulum 2013*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2014), 178-179.

¹⁶⁴Dwijaja Utama, *Jurnal Pendidikan: Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning*, (Surakarta: Media Pengembangan Pendidik 2017), 109.

- 2) Keberhasilan model pembelajaran melalui PBL membutuhkan persiapan.
- 3) Tanpa pemahaman mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari.

Kekurangan atau kelemahan dari model pembelajaran *Project Based Learning* dapat disimpulkan antara lain memerlukan banyak waktu yang harus disediakan untuk menyelesaikan permasalahan yang kompleks, memerlukan biaya yang lebih besar dibanding dengan model pembelajaran lain, ada kemungkinan peserta didik yang kurang aktif dalam kerja kelompok, dan apabila topik yang diberikan pada masing-masing kelompok berbeda, dikhawatirkan peserta didik tidak memahami topik secara keseluruhan. Siswa juga harus memiliki pemahaman karna tanpa pemahaman mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari. Akan tetapi dari beberapa kekurangan tersebut pasti dapat dicari solusinya yaitu dengan membatasi waktu peserta didik dalam menyelesaikan proyek, meminimalisir biaya dengan cara menggunakan peralatan sederhana yang terdapat dilingkungan sekitar dan memilih lokasi penelitian yang mudah dijangkau.

5. Model Pembelajaran *E-Learning*

a. Karakteristik Model Pembelajaran *E-Learning*

Littlejohn & Pegler berpendapat bahwa ada beberapa prinsip penerapan *e-learning* dalam pembelajaran, yaitu: Personalisasi, Keamanan, Belajar Mandiri, Tracking, dan Aplikasi Pihak Ketiga.¹⁶⁵

1) Personalisasi

Penggunaan *e-learning* memungkinkan peserta didik dapat belajar sesuai dengan kecepatannya sendiri. *E-learning* juga memungkinkan peserta didik dapat belajar berdasarkan minat peserta didik. Bukan hanya itu, ketika peserta didik menggunakan *e-learning*, maka peserta didik dapat belajar sesuai dengan kebutuhan belajarnya. Di samping itu peserta didik mendapatkan respon secara personal dari pendidik atau salah satu teman tanpa diketahui teman yang lain. Melalui sistem online baik peserta didik maupun pendidik dapat menentukan dengan tegas interaksi sosial yang dijalin, dengan cara mengizinkan atau menolak interaksi dari *user* lain.

2) Keamanan

Setiap orang pasti mendambakan setiap sumber dan hasil belajarnya yang bermakna dapat disimpan dengan aman. Dalam *e-learning*, salah satu fasilitas yang ditawarkan adalah sistem untuk menyimpan data atau dokumen berupa catatan, tugas, dan ujian dengan aman pada server. Data yang disimpan dalam

¹⁶⁵Allison Littlejohn dan Pegler Chris, *Preparing for Blended E-Learning* (New York: Routledge, 2007), 12-14.

bentuk digital pada server akan tetapi aman dan terjaga kontennya selama tidak ada kerusakan server tersebut. Cara ini dianggap lebih baik disbanding menyimpannya dalam bentuk cetak atau hard copy saja. dalam bentuk cetak, resiko dokumen usang karena faktor usia serta kemungkinan terjadi kecelakaan dan musibah seperti kebakaran dan banjir sangat mudah menghancurkan dokumen tersebut. Selain itu, menyimpan dokumen cetak dalam jumlah yang besar banyak memakan tempat. Melalui sitem online user dimudahkan dengan fasilitas penyimpanan bahkan ketika pekerjaan belum selesai dikerjakan. Sehingga data yang terkumpul lebih aman karena tersimpan dalam bentuk digital.

3) Belajar Mandiri

Penggunaan *e-learning* membuat peserta didik untuk belajar mandiri. Artinya *e-learning* mengijinkan peserta didik untuk meninjau kembali materi sesering yang mereka inginkan. Dengan cara ini peserta didik dapat belajar dengan kecepatannya masing-masing. Peserta didik akan lebih berpusat kepada kemampuan individual, bukan pada kecepatan yang ditetapkan oleh orang lain. Komputer dengan jaringan internetnya tidak pernah bosan menjelaskan konten yang sama dan pada umunya tidak memaksakan batas waktu pada aktivitas yang dilakukan oleh penggunanya.

4) Tracking

Dengan penggunaan *e-learning* memungkinkan pendidik melakukan penggalan aktivitas yang dilakukan peserta didik baik secara individu. Bukan hanya secara individu, tetapi pendidik dapat melakukan penggalan aktivitas yang dilakukan peserta didik secara kelompok. Aktivitas itu meliputi penggunaan waktu dan bantuan serta tugas yang berhasil diselesaikan. Informasi yang diperoleh melalui pelacakan ini dapat digunakan sebagai peringatan ketika peserta didik mengalami kesulitan dalam belajar. Pelacakan juga dapat berfungsi sebagai masukan bagi pendidik untuk menghilangkan atau memasukkan konten mana yang banyak menarik minat atau dibutuhkan peserta didik.

5) Aplikasi Pihak Ketiga

Penggunaan teknologi komputer yang dilengkapi dengan internet beserta aplikasinya menjadi senjata yang ampuh. Senjata ampuh yang dimaksud adalah untuk mengembangkan materi yang menarik. Dengan penyajian konten materi yang menarik dapat meningkatkan kemudahan dan kenyamanan belajar, sehingga pembelajaran lebih berkualitas. Dalam penggunaan teknologi komputer dan internet banyak aplikasi pihak ketiga yang dapat dimanfaatkan user untuk menyelesaikan tugasnya. Contohnya user menggunakan LMS untuk membantu mengelola kegiatan pembelajaran secara online.

Nursalam berpendapat mengenai karakteristik e-learning, yaitu:

- a) Memanfaatkan jasa teknologi elektronik, artinya dimana guru dan siswa, siswa dan sesama siswa atau guru dan sesama guru dapat berkomunikasi dengan relatif mudah dengan tanpa dibatasi oleh hal-hal yang protokolor.
- b) Memanfaatkan keunggulan komputer (digital media dan komputer networks).
- c) Menggunakan bahan ajar yang bersifat mandiri (*self learning materials*) kemudian disimpan di komputer, sehingga dapat diakses oleh dosen dan mahasiswa kapan saja dan dimana saja. memanfaatkan jadwal pembelajaran, kurikulum, hasil kemajuan belajar, dan hal-hal yang berkaitan dengan administrasi pendidikan dapat dilihat setiap saat di komputer.¹⁶⁶
- d) Memanfaatkan jadwal pembelajaran, kurikulum, hasil kemajuan belajar dan hal-hal yang berkaitan dengan administrasi pendidikan dapat dilihat setiap saat di komputer.¹⁶⁷

Sedangkan menurut Rusman dkk *e-learning* memiliki karakteristik, antara lain: *Interactitivity* (interaktivitas), *Independency* (kamandirian), *Accessibility* (aksesibilitas), dan *Enrichment* (pengayaan).¹⁶⁸ Jadi dari beberapa pendapat di atas Penulis dapat menyimpulkan bahwa *e-learning* memiliki

¹⁶⁶Toto Sugiarto, *E-Learning Berbasis Schoology Tingkatkan Hasil Belajar Fisika* (Yogyakarta: CV. Mine, 2020), 19.

¹⁶⁷Ade Kusmana, "E-Learning Dalam Pembelajaran: Lentera Pendidikan" 14, no. 1 (Juni 2019): 38.

¹⁶⁸Rusman, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi, Mengembangkan Profesionalitas Guru* (Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2011), 264.

karakteristik yaitu: 1) Personalisasi yang dimana peserta didik dapat mengatur sendiri kecepatan belajarnya dan peserta didik akan cenderung menjadi interaktif karena peserta didik dapat mengatur kapan dia harus belajar. 2) Keamanan yang dimana peserta didik dapat menyimpan materi-materi yang telah dipelajarinya dengan mudah dan aman karena teknologi dan aplikasi yang sudah sangat canggih. 3) Belajar Mandiri yang dimana peserta didik dapat belajar dimana, kapanpun itu sesuai keinginan peserta didik dengan akses yang mudah melalui internet. 4) Tracking yang dimana peserta didik dapat menggali informasi apapun yang berguna bagi peserta didik. 5) Aplikasi Pihak Ketiga yang dimana peserta didik dapat menggunakan komputer atau aplikasi-aplikasi lain untuk menunjang keberhasilan peserta didik dalam mencari materi.

b. Fungsi Modal Pembelajaran *E-Learning*

E-learning juga memiliki beberapa fungsi yang dapat kita ketahui. Dian Wahyuningsih dan Rakhmat Makmur menjelaskan di dalam bukunya bahwa terdapat tiga fungsi *e-learning* dalam kegiatan pembelajaran yaitu sebagai *supplement* (tambahan), *complement* (pelengkap), dan *replacement* (pengganti), ketiga fungsi tersebut mencakup dimensi bentuk kegiatan belajar serta cakupan dan jenis materinya.¹⁶⁹ Ketiga fungsi tersebut memiliki penjelasan sebagai berikut:

¹⁶⁹Dian Wahyuningsih dan Rakhmat Makmur, *E-Learning Teori Dan Aplikasi*, 17.

1) Suplemen

Sebagai suplemen peserta didik mempunyai kebebasan untuk memilih. Apabila peserta didik mempunyai kebebasan memilih, peserta didik bebas memilih apakah akan memanfaatkan materi pembelajaran elektronik atau tidak. Dalam hal ini tidak ada kewajiban atau keharusan bagi peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran elektronik. Sekalipun sifatnya opsional, peserta didik berhak untuk memilih. Peserta didik yang memanfaatkannya tentu akan memiliki tambahan pengetahuan atau wawasan.

2) Komplemen

Sebagai komplemen apabila materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima oleh siswa di dalam kelas. Sebagai komplemen berarti materi pembelajaran diprogramkan untuk menjadi materi *reinforcement* (penguatan) atau remedial bagi peserta didik di dalam mengikuti kegiatan pembelajaran konvensional. Materi pembelajaran dikatakan sebagai enrichment (pengayaan) apabila kepada peserta didik yang dapat dengan cepat menguasai/memahami materi pelajaran yang disampaikan guru secara tatap muka (*fast learners*) diberikan kesempatan untuk mengakses materi pembelajaran elektronik yang memang secara khusus dikembangkan untuk mereka.

Tujuannya agar semakin memantapkan tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi pelajaran yang disajikan guru di dalam kelas. Dikatakan sebagai program remedial apabila peserta didik yang mengalami kesulitan memahami materi pelajaran yang disajikan oleh guru secara tatap muka di

kelas (slow learners), diberikan kesempatan untuk materi pembelajaran yang secara khusus dirancang untuk mereka.

3) Pengganti

Dikatakan sebagai pengganti apabila *e-learning* dilakukan sebagai pengganti kegiatan belajar. Contohnya adalah dengan menggunakan model-model kegiatan pembelajaran. Ada tiga alternative model yang dapat dipilih, yaitu: sepenuhnya secara tatap muka, sebagian secara tatap muka dan sebagian lagi melalui internet, atau bahkan sepenuhnya melalui internet. Model ini oleh beberapa perguruan tinggi di Negara-negara maju digunakan sebagai alternatif kegiatan pembelajaran/perkuliahan kepada para mahasiswanya. Tujuannya agar para mahasiswa dapat secara fleksibel mengelola kegiatan perkuliahannya sesuai dengan waktu dan aktivitas lain sehari-hari mahasiswa.

Siahaan juga menjelaskan bahwa fungsi *e-learning* setidaknya ada tiga fungsi pembelajaran elektronik terhadap kegiatan pembelajaran di dalam kelas (*classroom instruction*), yaitu: Sebagai tambahan (suplemen) yang sifatnya opsional, Sebagai pelengkap (komplemen), Sebagai pengganti (substitusi).¹⁷⁰ Jadi dari beberapa penjelasan para ahli di atas tentang fungsi *e-learning* Penulis dapat menyimpulkan bahwa fungsi *e-learning* meliputi tambahan (suplemen) yang sifatnya opsional, Sebagai pelengkap (komplemen) yang dimana berarti materi pembelajaran diprogramkan untuk menjadi materi pengayaan dan

¹⁷⁰Sri Rahayu Chandrawati, "Pemanfaatan E-Learning Dalam Pembelajaran", *Cakrawala Pendidikan* 8, no. 2 (2010): 175.

remedial bagi peserta didik, Sebagai pengganti (substitusi) yang dimana peserta didik dapat fleksibel mengolah waktu belajarnya.

c. Jenis-Jenis Model Pembelajaran *E-Learning*

Secara umum terdapat dua persepsi dasar tentang *e-learning* sebagai pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik. Dua persepsi itu, yaitu yang pertama adalah electronic based *e-learning* dan yang kedua adalah internet based.¹⁷¹ Lidia Simanihuruk menjelaskan di dalam bukunya bahwa *E-learning* dapat dibedakan menjadi lima jenis, yaitu: *learned-led e-learning, instructor-led e-learning, facilitated e-learning, embedded e-learning, and telementoring and e-coaching*.¹⁷² Berikut adalah penjelasan dari jenis-jenis *e-learning*:

1) *Electronic based e-learning*

Electronic based *e-learning* adalah pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi berupa internet, komputer, video, kaset, OHP, proyektor, dan lain-lain.¹⁷³

2) *Internet based*

Internet based adalah pembelajaran menggunakan fasilitas internet yang bersifat online sebagai instrument utamanya agar peserta didik dapat mengakses pembelajaran secara online yang tidak terbatas dengan jarak, ruang,

¹⁷¹Muhammad Rusli, *Memahami E-Learning: Konsep, Teknologi, dan Arah Perkembangan*, 3.

¹⁷²Lidia Simanihuruk, *E-Learning: Implementasi, Strategi, dan Inovasinya*, 14.

¹⁷³Muhammad Rusli, 3.

dan waktu. Semua materi pembelajaran akan di-upload oleh pendidik melalui internet dan peserta didik akan mudah untuk mengakses materi tersebut.¹⁷⁴

3) *Learner-led E-Learning*

Learner-led e-learning merupakan *e-learning* yang dirancang untuk membuat peserta didik dapat belajar secara mandiri. Peserta didik dapat mempelajari materi ajar dengan menggunakan komputer dan tanpa melalui jaringan internet atau web. Materi ajar disusun ke dalam CD-ROM atau DVD.¹⁷⁵

4) *Instructor-led E-Learning*

Instructor-led e-learning adalah kebalikan dari *learner-led e-learning* karena jenis ini menggunakan jaringan internet atau intranet atau web dalam proses pembelajaran. *Instructor-led e-learning* memerlukan teknologi seperti video, audio, chatting, bulletin board dan sejenisnya.¹⁷⁶

5) *Facilitated E-Learning*

Facilitated e-learning merupakan perpaduan antara *learner-led* dan *instructor-led e-learning*. Peserta didik dapat belajar mandiri dengan mengakses materi ajar seperti video, gambar bergerak dalam berbagai format dari website. Peserta didik juga dapat melakukan interaksi seperti komunikasi

¹⁷⁴Lidia Simanihuruk, *E-Learning: Implementasi, Strategi, dan Inovasinya*, 14.

¹⁷⁵Lidia Simanihuruk, *E-Learning: Implementasi, Strategi, dan Inovasinya*, 14.

¹⁷⁶*Ibid*, 14.

dan berkomunikasi melalui website. Interaksi tersebut dapat dilakukan melalui konferensi, forum, diskusi, chatting, dan lainnya.¹⁷⁷

6) *Embedded E-Learning*

Embedded e-learning merupakan alat yang dapat memberikan bantuan kepada peserta didik ketika mengalami kesulitan belajar. Bantuan tersebut dapat berupa instruksi, diagram, atau metode yang tersedia untuk membimbing peserta didik.¹⁷⁸

7) *Telementoring and e-coaching*

Telementoring and e-coaching merupakan jenis *e-learning* yang menggunakan jaringan internet dan web dalam melakukan pembelajaran jarak jauh. Dalam proses pembelajaran digunakan telekonferensi, *instant messaging* dan *chatting* untuk membantu peserta didik menguasai pengetahuan. Dari pemaparan di atas, Peneliti dapat menyimpulkan bahwa jenis *e-learning* dapat dibedakan menjadi dua, yaitu *electronic based e-learning* dan *Internet based*. *Electronic based e-learning* adalah jenis *e-learning* yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi berupa internet, komputer, video, kaset, OHP, proyektor, dan lain-lain. Sedangkan *Internet based* adalah *e-learning* yang memanfaatkan fasilitas internet yang bersifat online sebagai instrument

¹⁷⁷Lidia Simanihuruk, *E-Learning: Implementasi, Strategi, dan Inovasinya*, 14.

¹⁷⁸*Ibid*, 14.

utamanya agar peserta didik dapat mengakses pembelajaran secara online yang tidak terbatas dengan jarak, ruang, dan waktu.

d. Manfaat Model Pembelajaran *E-Learning*

E-learning memiliki beberapa manfaat, baik bagi peserta didik, dan pendidik.¹⁷⁹ E-learning juga memiliki manfaat dalam pembelajaran. Berikut adalah manfaat e-learning, yaitu:

1) Bagi Peserta Didik

Dengan adanya kegiatan e-learning manfaat yang diperoleh bagi peserta didik yaitu dimungkinkan berkembangnya fleksibilitas belajar yang tinggi. Artinya, peserta didik dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang. Peserta didik juga dapat berkomunikasi dengan pendidik setiap saat. Dengan kondisi yang demikian, peserta didik dapat lebih memantapkan penguasaan terhadap materi pembelajaran.

2) Bagi Pendidik

Dengan adanya kegiatan *e-learning* beberapa manfaat yang diperoleh pendidik/instructor antara lain: Pertama, lebih melakukan pemutakhiran bahan-bahan belajar yang menjadi tanggungjawab sesuai dengan tuntutan perkembangan keilmuan yang terjadi. Kedua, mengembangkan diri atau melakukan penelitian guna peningkatan wawasannya karena waktu luang yang dimiliki relative banyak. Ketiga, mengontrol kegiatan belajar peserta didik,

¹⁷⁹Muhammad Arifin dan Rini Ekayati, "*E-Learning Berbasis Edmodo*", (Yogyakarta: Deepublish, 2019), 8.

bahkan pendidik/instructor juga dapat mengetahui kapan peserta didiknya belajar, topic apa yang dipelajari, berapa lama sesuai topic dipelajari serta beberapa kali topic tertentu dipelajari ulang. Keempat, mengecek apakah peserta didik telah mengerjakan soal-soal latihan setelah mempelajari topic tertentu. Kelima, memeriksa jawaban peserta didik dan memberitahukan hasilnya kepada peserta didik.

3) Bagi Pembelajaran

Menurut Rijal, ada sembilan manfaat e-learning dalam pembelajaran.¹⁸⁰

Manfaat tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a) Pembelajaran lebih realistis dan kontekstual. Pendidik bisa memutar video sebagai bentuk belajar yang lebih realistis dan kontekstual dengan menggunakan proyektor dan LCD dalam pembelajaran.
- b) Penggunaan media *e-learning* sangat efisien dan praktis. Menggunakan media elektronik, selain media pembelajaran akan lebih tahan dan awet karena disimpan dalam bentuk file, selain itu untuk menggunakan *e-learning* lebih mudah dan praktis, hanya perlu menyalakan laptop atau komputer dan disambungkan dengan proyektor, peserta didik langsung bisa diperlihatkan materi-materi pelajaran yang akan dipelajari, peserta didik juga bisa mengakses materi pelajaran dengan android yang dimilikinya sebagai media yang akan dijadikan sebagai sarana pembelajaran,

¹⁸⁰Toto Sugiarto, *E-Learning Berbasis Schoology Tingkatkan Hasil Belajar Fisika* (Yogyakarta: CV. Mine, 2020), 20-27.

- c) Pendidik hanya perlu googling di internet untuk mencari media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran yang akan diajarkan,
- d) *E-learning* sebagai sumber belajar. Media elektronik memiliki berbagai kelebihan dibandingkan sumber belajar seperti buku, majalah, dan lain-lain yakni melalui media elektronik siswa bisa mengakses internet untuk mencari materi pelajaran dari berbagai sumber sehingga pengetahuan peserta didik akan lebih banyak, dan juga peserta didik akan mudah dalam menemukan materi pelajaran melalui internet menjadi nilai lebih tersendiri bagi peserta didik,
- e) Berfungsi sebagai media pembelajaran. Adanya media pembelajaran elektronik materi pelajaran yang dulunya hanya dijelaskan dengan metode ceramah bisa disaksikan langsung dengan keberadaan internet melalui tayangan video misalnya melalui YouTube sehingga pembelajaran tidak terkesan sebatas konsep semata namun bisa membuat pembelajaran menjadi lebih konkret sehingga pengalaman belajar siswa menjadi lebih berkesan dan membekas dalam memori lebih lama,
- f) Membuat peserta didik lebih peka dengan kemajuan teknologi. Melalui media pembelajaran elektronik siswa akan menjadi lebih peka terhadap teknologi sehingga mereka tidak gagap teknologi,
- g) Kelas online. Adanya fasilitas internet peserta didik tidak harus untuk hadir dalam kelas untuk mengikuti pembelajaran melainkan bisa mengikuti pembelajaran melalui bantuan internet yakni melalui kelas online,

- h) Memudahkan pelaksanaan ujian nasional. Hadirnya UNBK yang dapat menghemat biaya pelaksanaan ujian nasional juga meminimalisir kecurangan dalam ujian, dan juga membuat proses pemeriksaan hasil ujian lebih singkat dengan hasil yang akurat,
- i) Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Menyenangkan karena dalam pembelajaran dapat memutar video-video yang bertemakan pendidikan, pembelajaran yang serius juga bisa diselingi dengan kegiatan menonton film yang memiliki pesan-pesan positif bagi peserta didik.

Sejalan dengan penjelasan di atas, penulis merasakan betapa *e-learning* memiliki manfaat yang sangat besar bagi peserta didik, pendidik, bahkan di dalam pembelajaran.

e. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *E-Learning*

Berikut ini Peneliti akan membahas kelebihan dan kekurangan e-learning sebagai berikut:

1) Kelebihan Model Pembelajaran *E-Learning*

Ada beberapa kelebihan dalam menggunakan e-learning antara lain: Menurut Muhammad Russli di dalam bukunya Memahami E-Learning: Konsep, Teknologi, dan Arah Perkembangan menuliskan kelebihan menggunakan *e-learning*. Kelebihan *e-learning* tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a) Menghemat waktu proses pembelajaran. Pendidik memberikan semua materi di *e-learning* untuk di download sebelum pembelajaran dimulai.

- b) Menghemat biaya pendidikan secara keseluruhan. Secara infrastruktur menghemat ruang kuliah, menghemat gedung perkuliahan yang hanya untuk registrasi saja, dan menghemat buku-buku karena semua materi terbentuk elektronik seperti E-book, E-modul atau file materi lainnya.
- c) Menjangkau wilayah geografis yang lebih luas. Melalui pembelajaran *e-learning* dapat menjangkau peserta didik yang tersebar di seluruh Indonesia dengan wilayah geografis yang berbeda.
- d) Melatih pembelajaran lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan. Materi yang diberikan dapat dibaca oleh peserta didik untuk melakukan evaluasi, maka peserta didik dapat menjawab pertanyaan yang diberikan dalam e-learning dan peserta didik dapat menilai kemampuan masing-masing.¹⁸¹

Dari pemaparan di atas, Penulis dapat menyimpulkan bahwa kelebihan menggunakan e-learning sangat banyak, yaitu mulai dari menghemat waktu, menghemat biaya, dapat menjangkau wilayah geografis lebih luas, menjangkau materi lebih mudah, dan melatih pembelajaran yang lebih mandiri.

2) Kekurangan Model Pembelajaran *E-Learning*

Selain mempunyai kelebihan, e-learning juga mempunyai kekurangan.¹⁸²

Berikut adalah kekurangan yang dimiliki e-learning, yaitu:

¹⁸¹Muhammad Rusli, Dadang Hermawan dan Ni Nyoman Supuwingsih. *Memahami E-Learning: Konsep, Teknologi, dan Arah Perkembangan* (Yogyakarta: ANDI, 2020), 11-12.

¹⁸²Muhammad Rusli, Dadang Hermawan dan Ni Nyoman Supuwingsih, 13-14.

- a) Kurangnya interaksi antara pendidik dengan peserta didik atau antar peserta didik itu sendiri karena semua dilakukan dengan e-learning,
- b) Kecenderungan mengabaikan aspek akademik atau aspek sosial dan sebaliknya mendorong tumbuhnya aspek bisnis/komersial,
- c) Proses belajar dan mengajarnya cenderung ke arah pelatihan, yaitu pengembangan kemampuan secara spesifik, area kemampuan secara psikomotorik, jangka waktu pelaksanaan pendek, materi yang diberikan lebih khusus, dan penggunaan metode pembelajaran inkonvensional, daripada cenderung ke arah pendidikan, yaitu pengembangan kemampuan secara menyeluruh, area kemampuan secara kognitif dan afektif, jangka waktu pelaksanaan panjang, materi yang diberikan lebih umum dan penggunaan metode pembelajaran konvensional,
- d) Berubahnya peran pendidik dari yang semula menguasai teknik pembelajaran konvensional, juga dituntut mengetahui teknik pembelajaran menggunakan ICT (*information and communication technology*),
- e) Peserta didik tidak mempunyai motivasi belajar yang tinggi karena tidak ada pendidik yang mengawasi secara nyata dengan tatap muka,
- f) Tidak semua tempat tersedia fasilitas internet.
- g) Kurangnya tenaga yang mengetahui dan memiliki keterampilan internet.
- h) Kurangnya penguasaan bahasa komputer.¹⁸³

¹⁸³Muhammad Rusli, Dadang Hermawan dan Ni Nyoman Supuwingsih. *Memahami E-Learning: Konsep, Teknologi, dan Arah Perkembangan*, 13-14.

Dari pemaparan di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa *e-learning* memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Dari kelebihan dan kekurangan ini, diharapkan pendidik dan peserta didik yang menggunakan *e-learning* dalam proses pembelajaran dapat menggunakan dengan baik.

B. HASIL TEMUAN PENELITIAN

1. Model Pembelajaran *Discovery Learning* adalah model yang efektif di terapkan di Sekolah Dasar pada periode waktu tahun 2020-2022.

Berdasarkan deskripsi data yang telah dipaparkan di atas, maka ditemukan bahwa model pembelajaran yang efektif diterapkan di Sekolah Dasar adalah model pembelajaran *Discovery Learning*. Model ini dikatakan efektif pada tingkat Pendidikan Sekolah Dasar, dibuktikan sebagai berikut:

- 1) Melalui model pembelajaran ini peserta didik dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran. Suryo Hartanto mengungkapkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* akan meningkatkan partisipasi atau keterlibatan peserta didik.¹⁸⁴ Peserta didik usia sekolah dasar berada pada tahap perkembangan aktif dan rasa ingin tahun yang tinggi. Model pembelajaran ini cocok diterapkan karena akan melibatkan peserta didik dalam setiap proses pembelajaran.
- 2) Model pembelajaran *Discovery Learning* memiliki ciri yang tepat untuk di terapkan di sekolah dasar, yaitu: mengeksplorasi atau dengan kata lain mengadakan penyelidikan (penyelidikan mengenali sumber alam yang

¹⁸⁴Suryo Hartanto, *Lean Manufacturing Goes to School Menajamkan Work Skills Siswa SMK*, 44.

terdapat dilingkungan sekitar) sehingga ditemukan solusi. Peserta didik sekolah dasar sangat senang jika diajak untuk mengeksplorasi sesuatu yang berkaitan dengan alam.

- 3) Salah satu model pembelajaran ini adalah *Guided Discovery Learning*, yaitu model pembelajaran terbimbing. Dalam hal ini Guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran. Jadi, peserta didik dibimbing oleh guru dalam proses pembelajaran sehingga tercapainya tujuan pembelajaran tersebut.
- 4) Model *Discovery Learning* terdiri dari 6 tahapan pembelajaran, yaitu:
pertama, menjelaskan tujuan/mempersiapkan siswa. Kedua, orientasi siswa pada masalah atau menjelaskan masalah sederhana berkaitan dengan materi pembahasan. Ketiga, merumuskan hipotesis atau membimbing siswa untuk memberikan jawaban sementara sesuai dengan masalah yang dikemukakan. Keempat, melakukan kegiatan penemuan/membimbing peserta didik melakukan kegiatan penemuan dengan cara yang sederhana. Kelima, mempresentasikan hasil kegiatan penemuan/membimbing peserta didik untuk menyampaikan hasil yang ditemukan dan merumuskan kesimpulan. Keenam, mengevaluasi kegiatan penemuan.
- 5) Kelebihan model *Discovery Learning* jika diterapkan maka hasilnya, yaitu:
rasa ingin tahu siswa terpenuhi sebab siswa sekolah dasar memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap sesuatu, pengetahuan yang di dapat dapat bertahan lama dalam kehidupan siswa, meningkatkan prestasi siswa, meminimalkan kegiatan menghafal, pengetahuan yang di dapat siswa akan

mudah diingat siswa, dan hasil belajar memiliki efek yang lebih dari pada hasil lainnya.

Model pembelajaran ini di katakan efektif pada tingkat sekolah dasar didukung dari hasil penelitian yang telah dilakukan di salah satu sekolah dasar di Semarang, yaitu SD Daniel Creative School. Hasil penelitian ditemukan sebagai berikut:

Mengetahui nilai variabel efektivitas model pembelajaran *Discovery Learning* dapat dilakukan dengan cara berikut:

$$\text{Harga \% Variabel X} = \frac{\sum \text{Skor Empiris}}{\sum \text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

Keterangan:

Total skor empiris = skor total data variabel = 2269

Total skor ideal = (skor tertinggi tiap item) × (jumlah item variabel X) ×
(jumlah responden)
= 5 × 22 × 26
= 2860

Harga % Variabel X = (2269 : 2860) × 100%
= 79%

Berdasarkan perhitungan diatas diperoleh nilai prosentase efektivitas model pembelajaran *Discovery Learning* adalah 79%. Jika diinterpretasikan dengan tabel interpretasi di bawah ini:

Prosentase	Makna
0-20	Sangat Tidak Efektif
21-40	Tidak Efektif

41-60	Sedang
61-80	Efektif
81-100	Sangat Efektif

Tabel 4.28 Pedoman Untuk Interpretasi Makna Prosentasi Deskriptif¹⁸⁵

Maka nilai yang diperoleh variabel efektivitas model pembelajaran *Discovery Learning* di kelas 6 SD Daniel Creative School Semarang adalah 79% berada dalam kategori **Efektif** (61-80).

Model pembelajaran *Discovery Learning* diterapkan pada periode tersebut mendukung anjuran pemerintah untuk menggunakan kurikulum K13, dimana kurikulum tersebut menuntut peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dalam penerapannya di SD Daniel Creative School mencapai nilai yang efektif yaitu 79%.

2. Model Pembelajaran Jarak Jauh adalah model yang efektif di terapkan di Sekolah Tinggi Teologi Kristus Alfa Omega pada periode waktu tahun 2020-2022.

Berdasarkan deskripsi data yang telah dipaparkan di atas, maka ditemukan bahwa model pembelajaran yang efektif diterapkan di perguruan tinggi adalah model pembelajaran *Discovery Learning*. Model ini dikatakan efektif pada tingkat Pendidikan perguruan tinggi, dibuktikan sebagai berikut: Pembelajaran Jarak Jauh ini memiliki karakteristik, yaitu: pertama, terpisah pengajar dan siswa. Kedua, penggunaan berbagai media (cetak, audio, video, komputer, atau multimedia). Ketiga, penyediaan komunikasi dua arah sehingga siswa dapat menarik manfaat darinya, dan bahkan mengambil inisiatif dialog. Keempat,

¹⁸⁵Gidion Joshua, 113.

keempat, kemungkinan pertemuan sekali-sekali untuk keperluan pembelajaran dan sosialisasi individu. Kelima, proses pendidikan memiliki bentuk hampir sama dengan proses industri. Media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah google meet, zoom, whatsapp, powerpoint, dan lain sebagainya. Model pembelajaran dikatakan efektif pada perguruan tinggi karena mahasiswa mengerti bagaimana cara mengaplikasikan media-media belajar yang akan digunakan oleh dosen/guru yang mengajar.

Model pembelajaran ini di katakan efektif pada tingkat perguruan tinggi didukung dari hasil penelitian yang telah dilakukan di salah satu perguruan tinggi di Semarang, yaitu Sekolah Tinggi Teologi Kristus Alfa Omega Semarang. Hasil penelitian ditemukan sebagai berikut:

$$\text{Harga \% Variabel X} = \frac{\sum \text{Skor Empiris}}{\sum \text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

Keterangan:

$$\begin{aligned} \text{Total skor empiris} &= \text{Skor total data variabel X} = 10781 \\ \text{Total skor ideal} &= (\text{skor tertinggi tiap item}) \times (\text{jumlah item variabel X}) \\ &\quad \times (\text{jumlah responden}) = 5 \times 24 \times 104 = 12480 \\ \text{Harga \% Variabel X} &= (10781:12480) \times 100\% \\ &= \mathbf{86,38\%} \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan di atas diperoleh nilai prosentase efektivitas model pembelajaran jarak jauh adalah 86,38%. Jika diinterpretasikan dengan tabel interpretasi di bawah ini:

Prosentase	Interpretasi
0 – 20%	Sangat Tidak Efektif
21 – 40%	Tidak Efektif
41 – 60%	Sedang

61 – 80%	Efektif
81 – 100%	Sangat Efektif

Tabel 4.4 Pedoman untuk interpretasi makna prosentasi deskriptif¹⁰⁸

Maka nilai yang diperoleh variabel efektivitas model pembelajaran jarak jauh di Sekolah Tinggi Teologi Kristus Alfa Omega Semarang adalah 86,38%, berada dalam kategori **Sangat Efektif** (81%-100%).

¹⁰⁸Gideon Joshua, *Penelitian Terhadap Hubungan Persepsi Gembala Sidang Tentang Pemimpin Hamba Dengan Keberhasilan Memimpin Gereja Lokal* (Semarang:2009), 113.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil data yang telah dikaji dan pembahasan hasil penelitian yang telah diuraikan di atas, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran *Discovery Learning* adalah model yang efektif di terapkan di Sekolah Dasar pada periode waktu tahun 2020-2022. Model ini dirancang untuk melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Melalui tahapan pembelajaran model *discovery learning* peserta didik dilibatkan dalam pencarian informasi, merumuskan masalah dari topik pembelajaran, setiap peserta didik diberikan kesempatan untuk memberikan jawaban sementara dari masalah yang dibahas, lalu peserta didik dibimbing untuk menemukan jawaban terhadap masalah yang di angkat, dan guru membimbing peserta didik untuk menjelaskan apa yang ditemukan oleh peserta didik di lapangan. Model pembelajaran *discovery learning* mampu menjawab kebutuhan peserta didik tingkat sekolah dasar yaitu: keaktifan siswa sekolah dasar dan rasa ingin tahu yang besar dari peserta didik.
2. Model Pembelajaran Jarak Jauh adalah model yang efektif di terapkan di Sekolah Tinggi Teologi Kristus Alfa Omega pada periode waktu tahun 2020-2022. Pembelajaran Jarak Jauh ini memiliki karakteristik, yaitu: pertama, terpisah pengajar dan siswa. Kedua, penggunaan berbagai media (cetak, audio, video, komputer, atau multimedia). Ketiga, penyediaan komunikasi dua arah sehingga siswa dapat menarik manfaat darinya, dan bahkan mengambil inisiatif

dialog. Keempat, keempat, kemungkinan pertemuan sekali-sekali untuk keperluan pembelajaran dan sosialisasi individu. Kelima, proses pendidikan memiliki bentuk hampir sama dengan proses industri. Media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah google meet, zoom, whatsapp, powerpoint, dan lain sebagainya. Model pembelajaran dikatakan efektif pada perguruan tinggi karena mahasiswa mengerti bagaimana cara mengaplikasikan media-media belajar yang akan digunakan oleh dosen/guru yang mengajar.

B. SARAN

Berdasarkan simpulan di atas, maka penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah yang akan menggunakan model pembelajaran: Sekolah dapat memilih dan menentukan satu model pembelajaran yang akan dijadikan pedoman dalam proses kegiatan belajar mengajar di sekolah tersebut sesuai dengan perkembangan zaman.
2. Bagi Guru: Model pembelajaran yang dipakai oleh guru akan membantu guru untuk mencapai keberhasilan pembelajaran. Guru dapat mengkombinasikan beberapa model pembelajaran sesuai dengan kebutuhan situasi proses pembelajaran.
3. Bagi Sekolah Tinggi Teologi Kristus Alfa Omega: Secara khusus dosen pendidikan agama kristen perlu melatih mahasiswa untuk mahir dalam menerapkan model-model pembelajaran sesuai dengan kebutuhan. Supaya mahasiswa dapat menerapkan model pembelajaran secara efektif ketika mahasiswa mengajar di sekolah tertentu.

DAFTAR PUSTAKA

- Adijaya, Nuryansyah. “*Persepsi Mahasiswa Dalam Pembelajaran Online,*” *Wanastra* Volume 10 2018.
- Ahmadi, Farid. *Desain Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran Daring*. Semarang: Qahar Publisher, 2021.
- Ali, Mohammad dan Mohammad Asrori. *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Bumi Aksara, 2011.
- Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada kurikulum 2013(kurikulum tematik Integratif*. Jakarta: Kencana, 2014.
- Alwasilah, Chaedar. *Contextual Teaching & Learning Menjadikan Kegiatan Belajar-Mengajar Mengasyikkan dan Bermakna*. Bandung: MLC, 2002.
- Ananda, Rusydi. *Inovasi Pendidikan*. Sampali Medan: CV. Widya Puspita, 2017.
- Arends. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktuvutas*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, 1997.
- Ariani, Diana dan Hilman Handoko Dewi Salma Prawiradilaga. *Mozaik Teknologi Pendidikan: E-Learning*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2013.
- Arifin, Muhammad dan Rini Ekayati. *Mengajar Itu Asyik: Dilengkapi Hasil Workshop Pembelajaran*. Medan: Umsu Press, 2021.
- Arkunti, Suharsimi. *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta, 1993.
- Arraniri, Iqbal. *Tantangan Pendidikan Indonesia di Masa Depan*. Cirebon: Insania, 2021.
- Bambang, Warsita. *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2008.
- Chandrawati, Sri Rahayu. “*Pemanfaatan E-learning Dalam Pembelajaran,*” *Cakrawala Pendidikan* 8, no. 2 2010.
- Fatirul, Achmad Noor. *Desain Blended Learning: Desain Pembelajaran Online Hasil Penelitian*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2020.

- Firdianti , Arinda. *Impleimentasi Manajemen Berbasis Sekolah Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*. Yogyakarta: CV Gre Publishing, 2018.
- Gilang. *Pelaksanaan Pembelajaran Daring Di Era Covid-19*. Jawa Tengah: Lutfi Gilang, 2020.
- Hamzah. *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2011.
- Hanifah, Nudinah dan Julia. *Membedah Anatomi Kurikulum 2013 untuk Membangun Masa Depan Pendidikan yang Lebih Baik*. Jawa Barat: UPI Sumedang Press, 2014.
- Harmadji, Dwi Ekasari. *Pembelajaran Jarak Jauh Kondisi Khusus*. Klaten: Tahta Media Group, 2021.
- Hasanah, MF. “Efektivitas Penggunaan Whatsapp Group (WAG) Pada Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di Masa Pandemi Covid-19,” *Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi* Vol. 1 No. 2 Agustus 2021.
- Hayati, Yuniar. *Asyiknya Belajar Daring “WHY NOT”*. Nusa Tenggara Barat: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2022.
- Hermawan, Dadang dan Ni Nyoman Supuwiningsih Muhammad Rusli. *Memahami E-Learning: Konsep, Teknologi, dan Arah Perkembangan*. Yogyakarta: Andi, 2020.
- Hidayat, Ahmad. *Menulis Narasi Kreatif dengan Model Project Based Learning dan Musik Instrumen Teori dan Praktik di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: CV Budi Utama, 2021.
- Irawan, Edi. *Pendidikan Tinggi Di Masa Pandemi: Transformasi, Adaptasi, dan Metamorfosis Menyongsong New Normal*. Yogyakarta: Zahir Publishing, 2020.
- Iskandar, Akbar. *Aplikasi Pembelajaran Berbasis TIK*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Karyanto, Budi. *Administrasi Guru dan Kegiatan Belajar Mengajar*. Fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan: Institut agama islam negeri pekalongan, 2020.
- Kusuma, Ade. “E-learning Dalam Pembelajaran: Lentera Pendidikan” 14, no. 1 Juni 2019.
- Littlejhon, Allison dan Pegler Chris. *Preparing for Blended E-Learning*. New York: Routledge, 2007.

- Lubis, Henny Zurika. *Inovasi Pembelajaran di Masa Merdeka Belajar Kampus Merdeka (New Normal): Antara Peluang dan Tantangan*. Medan: Umsu Press, 2021.
- Magdalena, Ina. "Pemanfaatan Whatsapp pada Pembelajaran di Pendidikan Sekolah Dasar Negeri Karawaci Baru 1 di Masa Pandemi Covid-19," *Jurnal Pendidikan dan Sains* Volume 3, Nomor 2 Agustus 2021.
- Malawi, Ibadullah dan Ani Kadarwati. *Teori dan Aplikasi Pembelajaran Terpadu*. Jawa Timur: Cv. Ae Media Grafika, 2019.
- Mandagi, Mieke. *Book Chapter Inovasi Pembelajaran Di Pendidikan Tinggi*. Yogyakarta: CV Budi Utama, 2020.
- Mandagi. *Book Chapter Inovasi Pembelajaran di Pendidikan Tinggi*.
- Maryati, Kun and Juju Suryawati. *Sosiologi*. Jakarta: ESIS, 2006.
- Miarso, Yusufhadi. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group, 2004.
- Mulyasa, E. *Kurikulum Berbasis Kompetensi; Konsep, Karakteristik, Implementasi dan Inovasi*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2003.
- Mulyoto, Galih Puji dan Mohammad Miftahusyai'an. *Konsep Dasar dan Pengembangan Pembelajaran PPKN Untuk MI/SD*. Jakarta: IKAPI, 2020.
- Munir. *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta, 2009.
- Murdiyatomoko, Janu. *Sosiologi-Memahami dan Mengkaji Masyarakat*. Jakarta: Grafindo Media Pratama, 2006.
- Muvid, Muhamad Basyrul. *Eksistensi Perguruan Tinggi di Era Society 5.0: Peran dan Tantangan*. Surabaya: Global Aksara Pres, 2021.
- Negara, Gede Agus Jaya. *Transformasi Media Pembelajaran Sebagai Upaya Optimalisasi Perkuliahan*. Bali: Yayasan Mertajati Widya Mandala, 2021.
- Ngabidish, Minhajul. *Pembelajaran di Masa Pandemi, Inovasi Tiada Henti: Kumpulan Best Practices Inovasi Pembelajaran pada Sekolah Model di Masa Pandemi Covid 19*. Yogyakarta: Deepublish, 2021.
- Noor, Juliansyah. *Metodologi Penelitian – Skripsi, Tesis Disertasi & Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011.

- Nugroho, Arif Ganda. *Mewujudkan Kemandirian Indonesia Melalui Inovasi Dunia Pendidikan*. Cirebon: Insani, 2021.
- Okvireslian, Sischa. "Pemanfaatan Aplikasi Whatsapp Sebagai Media Pembelajaran Dalam Jaringan Kepada Peserta Didik Paket B UPTD SPNF SKB Kota Cimahi," *Jurnal Comm-Edu* Volume 4, Nomor 3 September 2021.
- Panggabean, Suvriadi dan Srie Faizah Lisnasari. *Sistem Student Center Learning dan Teacher Center Learning*. Bandung: CV. Media Sains Indonesia, 2021.
- Prabowo dan Ardhi. *Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Pemahaman Mahasiswa atas Permasalahan Statistika pada Perkuliahan Studi Kasus dan Seminar dalam JURNAL KREANO*, ISSN : 2086-2334 Volume 3 Nomor 2.
- Rahmawati, Ita. *Efektivitas Penggunaan Media Sosial untuk Pengembangan UMKM*. Jombang: LPPM Universitas KH. A. Wahab Hasbullah, 2020.
- Rezeki, Rina Dwi. *Penerapan Metode Pembelajaran Project Based Learning Disertai Dengan Peta Konsep Untuk Meningkatkan Prestasi dan Aktivitas Belajar Siswa Pada Materi Redoks Kelas X-3 Sma Negeri Kebakkramat T.P 2013/2014*, *jurnal pendidikan kimia* vol. 4 no 1 ISSN: 2337- 9995 h. 71.
- Ronggowulan, Lintang. *Problematika Pembelajaran di Era Covid-19*. Klaten: Lakeisha, 2021.
- Rose & Prasetya. *Keefektifan Strategi Project Based Learning Berbantuan Modul Pada Hasil Belajar Kimia Siswa*, *Jurnal Pendidikan Kimia*, 8(2), 2014, 360-369.
- Rusilowati, Ani. *Pengembangan Instrumen Karakter Dalam Pembelajaran IPA*. Jawa Tengah: Pustaka Rumah C1nta, 2021.
- Rusli, Muhammad. *Memahami E-Learning: Konsep, Teknologi, dan Arah Perkembangan*.
- Rusman. *Belajar & Pembelajaran: Orientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2018.
- Rusman. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi, Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2011.
- Santoso, Subhan Adi. *Pembelajaran Blended Learning Masa Pandemi*. Jawa Timur: Qiara Media, 2019.

- Sarwa. *Pembelajaran Jarak Jauh: Konsep, Masalah dan Solusi*. Indramayu: Adab, 2020.
- Sayidah, Nur Sayidah. *Metodologi Penelitian Disertai Dengan Contoh Penerapannya dalam Penelitian*. Sidoarjo: Zifatama Jawara, 2018.
- Semiawan, Conny R. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Penerbit Grasindo, 2000.
- Septiawan, Yudi dan I Putu Yoga Purandina. *Strategi dan Metode Pembelajaran Era Society 5.0 di Perguruan Tinggi*. Jawa Barat: Goresan Pena, 2020.
- Simanihuruk, Lidia. *E-Learning: Implementasi, Strategi, dan Inovasinya*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2014.
- Singerin, Sarlota. *Administrasi dan Manajemen Sekolah*. Sumatera Barat: Cv. Azka Pustaka, 2022.
- Subagyono, Andreas B. *Pengantar Riset: Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung: Yayasan Kalam Hidup, 2004.
- Sudjana. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset, 2004.
- Sugianto, Toto. *E-learning Berbasis Schoology Tingkatkan Hasil Belajar Fisika*. Yogyakarta: CV. Mine, 2020.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfa Beta, 2010.
- Susana, Afria. *Pembelajaran Discovery Learning Menggunakan Multimedia Aktif*. Bandung: Tata Akbar, 2019.
- Susanti, Lidia. *Strategi Pembelajaran Online Yang Inspiratif*.
- Sutirman. *Media dan Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013.
- Toharudin. *Buku Ajar Manajemen Kelas*. Janteng: Lakeisha, 2019.
- Tubagus, Munir. *Model Pembelajaran Terbuka Jarak Jauh: Kajian Teoritis dan Inovasi*. Makassar: PT. Nas Media Indonesia, 2021.
- Umrati dan Wijaya. *Analisis Data Kualitatif Teori Konsep dalam Penelitian Pendidikan*.
- Unaradjan, Dolet. *Pengantar Metode Penelitian Ilmu Sosial*. Jakarta: PT. Grasindo, 2000.
- Usman, Husaini dan Purnomo Setiady Akbar. *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2008.

- Wahyuningsih, Dian dan Rakhmat Makmur. *E-learning Teori dan Aplikasi*. Bandung: Informatika, 2017.
- Warsihna, Jaka. "pendidikan Jarak Jauh Jenjang Menengah Sebagai Alternatif Penunjang Pendidikan Menengah Universal," *Jurnal Teknodik* Vol. 17 No 4, November 2013, 450-451.
- Wena, Made. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: PT Bumi Aksara 2014.
- Wibowo, Hari. *Model dan Teknik Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Depok: Puri Cipta Media, 2020.
- Widyantini. *Penerapan Model Project Based Learning*. Yogyakarta: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PPPPTK), 2014.
- Wijoyo, Hadion. *Blended Learning Suatu Panduan*. Sumatra Barat: Cendekia, 2020).
- Wijoyo. *Blended Learning Suatu Panduan*.
 _____ . *Monograf Model Pendidikan Upacara Puja Bakti Umum dan Kematiantradisi Mahayana Berbasis Blended Learning*. Sumatra Barat: Insan Cendekia Mandiri, 2021.
- Wulandari, Yosi. *Praktik Gerakan Sekolah Menyenangkan*. Yogyakarta: UAD Press, 2021.
- Yulhendri. *Pendidikan Ekonomi Untuk Sekolah Menengah*. Jakarta: Kencana, 2016.

Sumber Lainnya:

Siaran Pers Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor: 272 /sipres/A6/IX/2020.

UU No. 20 tahun 2003 pasal 31 ayat 1 dan 2