**IMPLEMENTASI *BLANDED LEARNING* DENGAN MENGGUNAKAN
WHATSAPP DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH DI KELAS XI
MAN TANAH BUMBU**

PROPOSAL SKRIPSI

Oleh :

M. Andy Anwari

NIM 1710111310005

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
JURURSAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT**

2020

DAFTAR ISI

COVER.....	i
DAFTAR ISI	ii
BAB I	
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Pembatasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penelitian	3
F. Manfaat Penelitian	3
BAB II	
LANDASAN TEORI.....	5
A. Kajian Teori	5
1. Blended Learning	5
2. WhatsApp.....	7
B. Karangka Berpikir	8
C. Hipotesis	9
BAB III	
MATODE PENELITIAN	10
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	10
B. Jenis Penelitian.....	10
C. Teknik Pengumpulan Data	10
D. Populasi, Sampel, Sampling	10
E. Teknik Aanalisis Data	10
DAFTAR PUSTAKA	12

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di dunia sekarang ini sedang marak-maraknya wabah *coronavirus*. *Coronavirus* itu sendiri adalah keluarga besar virus yang menyebabkan penyakit mulai dari gejala ringan sampai berat. Ada setidaknya dua jenis corona virus yang diketahui menyebabkan penyakit yang dapat menimbulkan gejala berat. *Coronavirus Diseases 2019* (COVID-19) adalah penyakit jenis baru yang belum pernah diidentifikasi sebelumnya pada manusia. Tanda dan gejala umum infeksi Covid-19 antara lain gejala gangguan pernapasan akut seperti demam, batuk, dan sesak napas. Masa inkubasi rata-rata 5-6 hari dengan masa inkubasi terpanjang 14 hari. Pada tanggal 30 Januari 2020 WHO telah menetapkan kedaruratan kesehatan masyarakat yang meresahkan dunia. Pada tanggal 2 Maret 2020, Indonesia melaporkan 2 kasus konfirmasi Covid-19. (Yurianto, Ahmad, Bambang Wibowo, 2020).

Dengan adanya virus Covid-19 di Indonesia saat ini berdampak bagi seluruh masyarakat. Menurut Kompas, 28/03/2020 dampak virus covid-19 terjadi berbagai bidang seperti sosial, ekonomi, pariwisata dan pendidikan. Surat Edaran (SE) yang dikeluarkan pemerintah pada 18 Maret 2020 segala kegiatan didalam dan diluar ruangan disemua sektor sementara waktu ditunda demi mengurangi penyebaran corona terutama pada bidang pendidikan. Pada tanggal 24 maret 2020 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran COVID-19, dalam surat tersebut dijelaskan bahwa proses belajar dilakukan dirumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Belajar dirumah dapat difokuskan pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemi Covid-19.

Blended Learning adalah salah satu revolusi di bidang pendidikan berbasis teknologi internet yang bisa digunakan untuk pendidikan jarak jauh maupun panjang pembelajaran. Dalam pelaksanaannya meskipun sama-sama memanfaatkan teknologi internet blended learning tidak mewajibkan pembelajaran dengan menggunakan metode online saja, tetapi pelaksanaannya pembelajaran harus tetap dikombinasikan dengan metode tatap muka (Amal, 2019).

Media sosial WhatsApp atau WA merupakan aplikasi program yang didirikan oleh Brian Acton dan Jan Koum pada 2009, Aplikasi ini menjadi media komunikasi yang terdapat di smarphone. WA dapat digunakan sebagai media bertukar informasi dalam bentuk pesan teks, gambar, audio,file, serta video. WA mempunyai banyak fitur yang menarik dengan memberikan audiocall dan videocall sebagai salah satu kelebihannya, walau pun pengguna wa harus disertai penggunaan jaringan internet yang memadai namun aplikasi ini menjadi aplikasi yang banyak digunakan dalam kalangan, termasuk belajar. WA menjadi media yang banyak digunakan masyarakat dengan posisi ke-3 aplikasi yang paling laris diunduh melalui nokia Ovi store setelah swipe dan NHL game center premium pada November 2010 (Chumi Zahroul Fitriyah, 2018)

Pembelajaran di Man Tanah Bumbu menggunakan sistem yaitu mengambil bahan pelajaran di perpustakaan sekolah untuk digunakan belajar dirumah, setiap kelas mempunyai grup WA untuk memberi tahu siswa agar Turun kesekolah mengambil bahan pelajaran seperti buku paket. Ketika siswa turun untuk mengambil bahan pelajaran tersebut tidak dibolehkan turun semua. Hanya satu kelas saja satu hari atau satu minggu sekali. Permasalahannya adalah siswa tidak merata mempunyai whatsapp messenger, dan juga siswa kadang tidak mempunyai kuota internet.

Melihat latar belakang masalah tersebut, maka penulis bermaksud mengadakan penelitian dengan judul “IMPLEMENTASI *BLANDED LEARNING* DENGAN MENGGUNAKAN *WHATSAPP* DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH DI KELAS XI MAN TANAH BUMBU”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar Belakang yang di paparkan di atas maka dapat di identifikasikan Masalah sebagai berikut :

1. Tidak semua siswa aktif dalam kegiatan belajar di grup WhatsApp
2. Grup WhastApp dominan digunakan untuk non formal atau diluar pembelajaran

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan Identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini hanya akan dibatasi pada:

Implementasi Blended Learning dengan Menggunakan WhatsApp dalam Pembelajaran Sejarah di Man Tanah Bumbu

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Blended Learning yang digunakan di Man Tanah Bumbu?
2. Bagaimana Penggunaan WhatsApp dalam Blended Learning di Man Tanah Bumbu

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas dan rumusan masalah tersebut, maka tujuan Penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui minat belajar siswa mennggunakan WhatsApp
2. Untuk mengetahui Penggunaan WhatsApp menggunakan Blended Learning di Man Tanah Bumbu

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumbangsih pemikiran di lingkungan pendidikan

- b. Dapat dijadikan rujukan guru untuk meningkatkan Blended Learning di sekolah

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

- Dapat menambah pengetahuan tentang pennggunaan blended learning menngunakan whatsapp
- Dapat meningkatkan kreativitas dalam mengajar menngunakan blended learning dan whatsapp

b. Bagi Siswa

- Dapat meningkatkan minat belajar siswa menngnakan whatsapp dan blended learning
- Dapat menambah wawasan pengetahuan tentang blended learning dan whatsapp

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Blended Learning

a. Pengertian Blended Learning

Secara etimologi istilah Blended Learning terdiri dari dua kata yaitu blended dan learning. Kata blend campuran, bersama untuk meningkatkan kualitas agar bertambah baik atau formula suatu penyelarasan kombinasi atau perpaduan. Sedangkan learning memiliki makna umum yakni belajar, dengan demikian sepintas mengandung makna pola pembelajaran yang mengandung campuran, atau penggabungan antara satu pola dengan pola yang lainnya.

Menurut Mosa (dalam Rusman, 2011:242) menyampaikan bahwa pola belajar yang dicampurkan adalah dua unsur utama yakni pembelajaran dikelas dengan elearning online. Dalam pembelajaran online ini terdapat pembelajaran menggunakan jaringan internet yang didalamnya ada pembelajaran berbasis web. Blended Learning ini merupakan panduan dari teknologi multimedia, CD-ROM, video, streaming, kelas virtual, e-mail, voicemail dan lain-lain. Intinya penggabungan atau campuran dua pendekatan pembelajaran yang digunakan sehingga tercipta pola pembelajaran baru dan tidak akan menimbulkan rasa bosan pada peserta didik.

b. Karakteristik Blended Learning

Adapun karakteristik blended learning menurut Jhon Watson yaitu:

1. Pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pembelajaran, gaya pembelajaran, serta berbagai media berbasis teknologi yang beragam.
2. Sebagai sebuah kombinasi pengajaran 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.
 4. Guru dan orang tua pembelajaran memiliki peran yang sama penting, guru sebagai fasilitator, dan orangtua sebagai pendukung
- c. Tujuan Blended Learning
1. Membantu peserta didik untuk berkembang lebih baik didalam proses belajar, sesuai dengan gaya belajar dan preferensi dalam belajar.
 2. Menyediakan peluang yang praktis realistis bagi guru dan peserta didik untuk pembelajaran secara mandiri, bermanfaat, dan terus berkembang.
 3. Peningkatan penjadwalan fleksibel bagi peserta didik, dengan menggabungkan aspek terbaik dari tatp muka dan intruksi online. Kelas tatap muka dapat digunakan untuk melibatkan para siswa dalam pengalaman interaktif. Sedangkan porsi online membrikan peserta didik dengan konten multimedia yang kaya akan pengetahuan pada setiap saat, dan dimana saja selama peserta didik memiliki akses Internet.
 4. Mengatasi masalah pembelajaran yang membutuhkan penyelesaian melalui penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi.
- d. Manfaat Blended Learning
1. Proses belajar mengajar tidak hanya tatap muka saja, tetapi ada penambahan waktu pembelajaran dengan manfaat media online.
 2. Mempermudah dan mempercepat proses komunikasi antara guru dan siswa (mitra belajar)
 3. Membantu motivasi keaktifan siswa untuk ikut terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini akan membentuk sikap kemandirian belajar pada siswa.

4. Meningkatkan kemudahan belajar sehingga siswa menjadi puas dalam belajar.
- e. Kelebihan dan Kekurangan Blended Learning
- Kelebihan Blended Learning :
1. Dapat digunakan untuk menyampaikan pembelajaran kapan saja dan dimana saja.
 2. Pembelajaran terjadi secara mandiri dan konvensional, yang keduanya memiliki kelebihan yang dapat saling melengkapi.
 3. Pembelajaran lebih efektif dan efisien.
 4. Meningkatkan aksesibilitas. Dengan adanya blended learning maka pembelajaran semakin mudah dalam mengakses materi pembelajaran.
 5. Pembelajaran menjadi luwes dan tidak kaku.
- Kekurangan Blended Learning L:
1. Media yang dibutuhkan sangat beragam, sehingga sulit diterapkan apabila sarana tidak mendukung.
 2. Tidak meratanya fasilitas yang dimiliki pelajar, seperti komputer dan akses Internet. Padahal dalam blended learning diperlukan akses internet yang memadai, apabila jaringan kurang memadai akan menyulitkan peserta dalam mengikuti pembelajaran mandiri via online.
 3. Kurangnya pengetahuan masyarakat terhadap penggunaan teknologi.
 4. Tidak meratanya fasilitas yang dimiliki pelajar, seperti komputer dan akses internet
 5. Membutuhkan strategi pembelajaran yang tepat untuk dapat memaksimalkan potensi dari blended learning.

2. WhatsApp

1. Pengertian WhatsApp

Perkembangan kemajuan dunia internet yang saat ini berlangsung, sedangkan dirasakan oleh semua orang. Perubahan

zaman yang begitu cepat membuat kehidupan sosialisasi masyarakat menjadi berubah. Akses informasi dengan mudah didapatkan berbeda dengan masa lampau. Dengan kecanggihan internet menghadirkan sebuah media sosial yang digunakan untuk kemudahan berkomunikasi jarak jauh antara penngunanya, salah satu media sosial tersebut yaitu WhatsApp

WhatsApp Messenger merupakan aplikasi pesan lintas platform yang memungkinkan kita bertukar pesan tanpa biaya sms, karena whatsapp messenger menggunakan paket data internet yang sama untuk email, browsing web, dan lain-lain. Jika dibandingkan dengan aplikasi obrolan online yang lain, whatsapp tetap menjadi aplikasi chatting yang banyak di gemari.

2. Kelebihan dan Kekurangan WhatsApp

a. Kelebihan :

1. WhatsApp memiliki fitur yang komplit, karena dengan whatsapp dapat berkirim teks, gambar, video, suara, dan bisa berbagi lokasi GPS.
2. Aplikasi whatsapp memiliki fasilitas broadcast dan grup chat.
3. Aplikasi whatsapp dapat orang berkomunikasi secara bersama-sama dalam kurun waktu yang bersamaan tanpa harus bertemu. Beberapa orang bisa melakukan diskusi didalam sebuah grup whatsapp.

b. Kekurang

Tidak meratanya fasilitas yang dimiliki pelajar seperti akses internet.

B. Karangka Berpikir

Belajar merupakan tindakan untuk melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Belajar juga dapat diperoleh dari pengalaman. Melalui belajar akan timbul aktivitas. Aktivitas yang

dimaksud bukan hanya aktivitas fisik dan aktivitas psikis akan membawa anak menjadi aktif dalam proses pembelajaran.

C. Hipotesis

Menurut Suharsimi Arikunto Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Apabila penulis telah mendalami permasalahan penelitiannya dengan seksama serta menetapkan anggapan dasar, maka penulis dapat membuat suatu teori sementara yang kebenarannya masih harus diuji.

BAB III

MATODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat Penelitian Yaitu di Man Tanah Bumbu

B. Jenis Penelitian

Penelitian Kualitatif

C. Teknik Pengumpulan Data

Agar didapat hasil yang sesuai dengan yang diharapkan maka perlu adanya metode yang tepat. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan kepada responden untuk dijawab, dalam hal ini ditunjukkan kepada siswa mengenai respon diterapkannya model Blended Learning.

D. Populasi, Sampel, Sampling

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian. Sedangkan sample adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti, dalam penelitian ini penulis menggunakan sample.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data kualitatif dilakukan apabila data empiris yang diperoleh adalah data kualitatif berupa kumpulan berwujud kata-kata dan buku rangkaian angka serta tidak dapat disusun dalam kategori-kategori/struktur klasifikasi. Data bisa saja dikumpulkan dalam aneka macam cara (observasi, wawancara, intisari dokumen, pita rekaman) dan biasanya diproses terlebih dahulu sebelumsiap digunakan (melalui

pencatatan, pengetikan, penyuntingan, atau alih-tulis), tetapi analisis kualitatif tetap menggunakan perhitungan matematis atau statika sebagai alat bantu analisis.

DAFTAR PUSTAKA

- Amal, B. K. (2019). Pembelajaran Blended Learning Melalui WhastApp Group (WAG). *<http://semnasfis.unimed.ac.id>*, 1-3.
- Chumi Zahroul Fitriyah, S. I. (2018). Model Pembelajaran Berbasis Blended Learning Melalui Media WhatsApp dalam Menumbuhkan Critical Thingking pada Siswa SD. *<https://jurnal.unej.ac.id/index.php/fkip-epro>*, 118.
- Yurianto, Ahmad, Bambang Wibowo, K.P. (2020). Pedoman Pencegahan dan Pengendalian Corona Virus Disease (COVID-19) (M.I. Listiana Azizah, Adistikah Aqmaria (ed.)).