

**LAPORAN AKHIR  
SKEMA PENELITIAN UNGGULAN**



**PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING  
DALAM PENERAPAN APLIKASI AUDACITY PADA MATA  
PELAJARAN SEJARAH DI SMA LABSCHOOL UNTAD PALU**

**Oleh :**

**Dr. Hasan, M. Hum/Ketua  
Prof. Dr. H. Juraid, M. Hum/Anggota  
Dr. Suyuti, M. Pd/Anggota**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS TADULAKO  
FEBRUARI 2022**


## HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN AKHIR PENELITIAN

1. Judul : Penggunaan Model Pembelajaran Blended Learning dalam Penerapan Aplikasi Audacity pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Labschool UNTAD Palu
2. Ketua Penelitian :
  - a. Nama lengkap : Dr. Hasan, M.Hum
  - b. Jenis Kelamin : Laki-laki
  - c. NIP/NIDN : 19671020 199303 1 002/0020106707
  - d. Disiplin Ilmu : Pendidikan Sejarah/Ilmu Sosial
  - e. Jabatan Fungsional : Lektor Kepala
  - f. Fakultas/Jurusan : FKIP
  - g. Alamat : Jalan Soekarno Hatta Km 9, Palu, Sulteng
  - h. Tel/faks/email : Telp (0451) 429743
  - i. Alamat Rumah : Perdos Blok C5 / 4 Tondo
  - j. Telpn : 0812 4547 6464
3. Jumlah Anggota Tim Peneliti: 2 Orang  
Nama Anggota : 1. Prof. Dr. H. Juraid M. Hum  
2. Dr. Suyuti, M Pd
5. Lokasi Penelitian : Kota Palu
6. Jumlah Biaya Penelitian : Rp. 21.000.000  
Terbilang : Duapuluh Satu Juta Rupiah


Palu, 16 Agustus 2022

Menyetujui,

Dekan FKIP Universitas Tadulako

  
Dr. Ir. Amirudin Kade, S.Pd., M.Si.  
NIP. 196907031994031004

Ketua Peneliti,

  
Dr. Hasan, M.Hum  
NIP. 19671020 199303 1 002

Mengetahui,

Ketua LPPM UNTAD.

  
Dr. H. Muh. Rusydi H. M.Si  
NIP. 196311131992031001



## RINGKASAN

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan guru dalam mendesain pembelajaran berbasis online, dan para guru belum memiliki kompetensi untuk mengintegrasikan model pembelajaran *Blended Learning* yang dikemas dalam *Audacity* dengan pokok materi pelajaran Sejarah di SMA Labschool UNTAD Palu. Penelitian ini memiliki urgensi untuk dilakukan, sehingga melalui penelitian ini akan melahirkan inovasi-inovasi baru dalam mengkombinasikan antara model pembelajaran *blended learning* dengan *Audacity* dalam proses pembelajaran sejarah dengan mengangkat nilai-nilai sejarah lokal sebagai paket pelajaran di SMA Labschool UNTAD Palu. Penelitian ini berorientasi pada terobosan baru dalam menghadapi era *revolusi industry*. Dalam penelitian ini mengangkat permasalahan 1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *blended learning* dengan menggunakan *Audacity* pada mata pelajaran Sejarah di SMA Labschool UNTAD Palu dan 2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dengan diterapkannya Model Pembelajaran *Blended Learning* dengan Menggunakan *Audacity* pada mata pelajaran Sejarah di SMA Labschool UNTAD Palu. Tujuan penelitian ini berorientasi untuk mengetahui penggunaan Model pembelajaran *Blended Learning* dalam penerapan aplikasi *Audacity* pada mata pelajaran sejarah di SMA Labschool UNTAD Palu. Dengan demikian maka para guru-guru SMA Labschool UNTAD Palu dengan menerapkan model pembelajaran *blended learning* yang dikombinasikan dengan *Audacity* akan memudahkan proses pembelajaran pada mata pelajaran sejarah. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif (Creswell) yang dikaji menggunakan pendekatan model pembelajaran *blended learning* sebagai basis dalam proses pembelajaran yang dikombinasikan dengan teknologi aplikasi *Audacity* sebagai media dalam menyampaikan materi pelajaran sejarah di SMA Labschool UNTAD Palu. Penerapan model pembelajaran *blended learning* yang dikombinasikan dengan *Audacity* pada prinsipnya akan menjadi salah satu solusi dan terobosan untuk mengatasi kesulitan proses pembelajaran pada mata pelajaran sejarah di SMA Labschool UNTAD Palu. Dengan demikian maka proses penelitian ini akan memudahkan para guru-guru dalam mentransfer pengetahuan (*transfer knowledge*) kepada siswa sebagai obyek dalam proses pembelajaran di SMA Labschool UNTAD Palu. Riset ini juga merupakan kebaruan yang dilakukan sebagai terobosan proses pembelajaran sejarah di SMA Labschool UNTAD Palu.

Kata Kunci : Model Pembelajaran *Blended Learning*, *Audacity* dan Pelajaran Sejarah

## **DAFTAR ISI**

<b>HALAMAN PENGESAHAN</b>	<b>ii</b>
<b>RINGKASAN</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI</b>	<b>iv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Permasalahan Penelitian	5
1.3 Tujuan Khusus	5
1.4 Urgensi Penelitian	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1 Komponen Blanded Learning	12
2.2 Manfaat Blanded Learning	12
2.3 Lima kunci Blanded learning	12
2.4 kelebihan Blanded Laerning	14
2.5 Implementasi Blanded Learning	15
2.6 Road Map Penelitian	17
<b>BAB III METODE PENELITIAN.</b>	
3.1 Jenis dan Rancangan Penelitian	18
3.2 Lokasi Penelitian	18
3.3 Pengumpulan Data	19
3.4 Teknik Analisis Data	20
3.5 Alur Penelitian	20
<b>BAB IV HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI</b>	<b>21</b>
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	<b>34</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>35</b>



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan kemajuan Teknologi Informasi komunikasi saat ini telah berkembang secara pesat. Tantangan zaman telah berubah dari Revolusi 3.0 ke Revolusi 4.0. Revolusi 4.0 mendorong setiap lini agar dapat mengoptimalkan Internet sebagai alat komunikasi yang tepat dan cepat. Perubahan tersebut tentu berdampak pada dunia pendidikan baik dalam hal sistem maupun proses pembelajarannya. Adanya teknologi informasi dan komunikasi ini memberikan kesempatan untuk membenahi kualitas belajar peserta didik yaitu dengan terbukanya akses mencari sumber belajar luas bagi guru dan siswa.

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, siswa kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Proses pembelajaran di kelas diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal informasi. Otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut memahami informasi yang diingatnya itu untuk menghubungkan dengan kehidupan sehari-hari. Akibatnya, ketika anak didik lulus dari sekolah, mereka pintar teoritis tetapi mereka miskin aplikasi. Dengan demikian maka, pendidikan di sekolah terlalu menjejali otak anak dengan berbagai bahan ajar yang harus dihafal. Pendidikan tidak diarahkan untuk mengembangkan dan membangun karakter serta potensi yang dimiliki. Dengan kata lain, proses pendidikan kita tidak diarahkan untuk

membentuk manusia cerdas, memiliki kemampuan memecahkan masalah hidup, serta tidak diarahkan untuk membentuk manusia kreatif dan inovatif (Sudarman, 2018).

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk menentukan kualitas proses pendidikan adalah melalui pendekatan sistem, yaitu pendekatan sistem pembelajaran yang berbasiskan pada model pembelajaran *blended learning*. *Blended learning* merupakan suatu bentuk kombinasi antara tatap muka, media off line dan media on line. Pendekatan pembelajaran berbasis *blended learning* ini akan dikombinasikan dengan *Audacity* sebagai aplikasi yang akan memudahkan proses pembelajaran.

Pada dasarnya pembelajaran itu sebagai rangkaian proses kegiatan perkembangan pribadi manusia seutuhnya yang menyangkut jiwa raga, psikofisik yang berarti menyangkut unsur cipta, rasa dan karsa (ranah kognitif, afektif dan psikomotorik). Artinya bahwa proses pembelajaran harus menyenangkan dan bukan hanya menekankan pada apa yang diajarkan tetapi bagaimana mengarahkannya dengan baik dan menyenangkan.

Menurut Hasibuan dan Moedjiono (2019), kelemahan dari pembelajaran konvensional adalah peserta didik cenderung pasif, pengaturan kecepatan secara klasikal ditentukan oleh pengajar, kurang cocok untuk pembentukan ketrampilan dan sikap, dan cenderung menempatkan pengajar sebagai otoritas terakhir. Artinya bahwa guru dituntut tidak hanya sekedar sebagai penyaji atau penyampai pengetahuan kepada siswanya, melainkan guru juga harus mampu membantu para siswanya untuk mengembangkan keterampilan belajar, karena keberhasilan siswa

sangat dipengaruhi oleh kualitas pengajar dalam memanfaatkan model pembelajaran yang baik. Seorang guru yang profesional harus dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan supaya proses belajar lebih menarik bagi para pembelajar.

Model pembelajaran telah berkembang dengan menggabungkan antara model pembelajaran konvensional dengan model pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi atau *e-learning*. Inilah yang dikembangkan sebagai pembelajaran campuran atau lebih dikenal dengan istilah model pembelajaran *blended learning*.

*Blended learning* merupakan sebuah kombinasi pengajaran langsung (*face-to-face*) dan pengajaran *online*, tapi lebih daripada *blended learning* juga merupakan elemen dari interaksi sosial. Dengan menggunakan model pembelajaran *blended learning* dan aplikasi *Audacity* maka guru dan siswa tidak akan mudah jenuh dalam proses belajar melainkan akan menarik minat belajar siswa untuk lebih bersemangat dalam mengikuti proses belajar mengajar karena dengan model ini, memacu siswa untuk terus mengeksplor dirinya dalam menggali dan mengembangkan ilmu pengetahuan dari sumber yang lain melalui internet online, bukan hanya bersumber dari guru saja, namun seorang guru memiliki peranan yang penting untuk dapat mengefektifkan proses belajar mengajar di era revolusi industri 4.0.

Kelebihan dari *Audacity* yakni *e-learning* ini mudah dipelajari penggunaannya oleh guru maupun siswa. Dengan bantuan *Audacity*, guru dapat mengkreasikan materi pelajaran baik berupa dokumen menjadi audio yang dapat



dipadukan dengan gambar maupun video menjadi sebuah bahan belajar yang mudah dipelajari oleh siswa. *E-learning* ini menjadi alternatif yang dinilai mampu memudahkan siswa dan guru agar dapat tetap terhubung baik ketika tatap muka dikelas maupun online diluar kelas.

Berdasarkan hasil observasi tahun 2020, dan temuan data riil dilapangan ditemukan permasalahan bahwa kemampuan guru sejarah dalam penerapan model *blended learning* yang dikombinasikan dengan aplikasi *Audacity* yang berbasiskan pada teknologi pada mata pelajaran sejarah di SMA Labschool UNTAD Palu, masih sangat kurang dan kompetensi guru masih sangat rendah. Pernyataan ini didukung oleh kajian riset yang menguraikan bahwa rendahnya kemampuan guru sejarah dalam mendesain dan mengelola hasil proses pembelajaran yang dibutuhkan adalah perlunya peningkatan kompetensi guru sejarah dalam menghadapi era revolusi industri yang sangat berdampak besar bagi proses pembelajaran.

Dengan demikian bahwa pentingnya untuk mengintegrasikan antara model pembelajaran *blended learning* dengan aplikasi *Audacity* pada mata pelajaran sejarah yang kemasannya adalah kemudahan guru sejarah mentransfer pengetahuan kepada peserta didik. Penelitian ini menjadi riset yang penting untuk dilakukan sehingga melalui penelitian ini melakukan inovasi-inovasi dalam proses pembelajaran dengan mengangkat nilai-nilai sejarah lokal sebagai basis dalam pelajaran sejarah.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut mengenai **“Penggunaan Model Pembelajaran *Blended Learning* Dalam**



## **Penerapan Aplikasi *Audacity* Pada Mata Pelajaran Sejarah Di SMA Labschool UNTAD Palu”.**

### **1.2. Permasalahan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka permasalahan penelitian dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana Penggunaan Model Pembelajaran *Blended Learning* Dalam Penerapan Aplikasi *Audacity* Pada Mata Pelajaran Sejarah Di SMA Labschool UNTAD Palu?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dengan diterapkannya Model Pembelajaran *Blended Learning* Dalam Penerapan Aplikasi *Audacity* pada Mata Pelajaran Sejarah Di SMA Labschool UNTAD Palu?

### **1.3 Tujuan Khusus**

1. Mendeskripsikan penggunaan model pembelajaran *Blended Learning* Dalam Penerapan Aplikasi *Audacity* pada mata pelajaran sejarah di SMA Labschool UNTAD Palu.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan diterapkannya model pembelajaran *Blended Learning* dalam penerapan aplikasi *Audacity* pada mata pelajaran sejarah di SMA Labschool UNTAD Palu.

### **1.4 Urgensi Penelitian**

Penelitian ini akan melakukan penelusuran penggunaan model pembelajaran *Blended Learning* menggunakan *Audacity* pada pelajaran sejarah di SMA Labschool UNTAD Palu, yang didalamnya adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan diterapkannya model pembelajaran

*Blended Learning* dalam penerapan aplikasi *Audacity* pada mata pelajaran sejarah di SMA Labschool UNTAD Palu.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

Penelitian ini akan memungkinkan penggabungan dari model pembelajaran berbasis pada *blended learning* yang dikolaborasikan dengan penggunaan aplikasi *Audacity* sebagai media yang akan digunakan oleh para guru dalam mentranfer pengetahuan mata pelajaran sejarah kepada peserta didik di SMA Labschool UNTAD Palu.

Proses pembelajaran dengan Metode *Blended Learning* melalui *Audacity* ini membuat proses pembelajaran menjadi menarik, efektif, menumbuhkan motivasi, menumbuhkan sikap belajar mandiri, aktif, dan kreatif. Selain itu, metode ini juga dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik.

Penelitian ini akan menimbulkan rasa bersemangat dan memperoleh hasil bahwa kombinasi antara pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran *e-learning* memudahkan terjadinya interaksi belajar antara guru dan peserta didik atau antar siswa. Akses informasi dan materi pelajaran dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun. *Audacity* diciptakan sebagai program yang berguna untuk merekam suara, mengkonversi kaset pita ke dalam bentuk rekaman digital, membuat file suara MP3, WAV, mengedit dan mencampurkan berbagai macam suara menjadi satu, Estu Pitarto (2014: 18). Aplikasi *Audacity* dapat digunakan untuk mengelola materi pelajaran yakni berbagai bentuk sumber belajar yang dapat dikonversi menjadi audio kemudian digabungkan dengan sumber visual, sehingga lebih praktis dan menarik dibandingkan pembelajaran konvensional. Sehingga sangat membantu



meringankan pekerjaan guru dalam meramu materi pelajaran yang akan disampaikan. Model Pembelajaran *blended learning* dan *Audacity* sangat memungkinkan dalam mengefektifkan proses belajar mengajar di era revolusi industri 4.0.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Dedi (2021) tentang “Pemanfaatan Video Pembelajaran Dengan Aplikasi Camtasia dan Audacity” pada guru di SMK Penerbangan PBD Sumatera Utara. Hasil menunjukkan 95% guru dapat membuat Media Pembelajaran Video memiliki nilai lebih dibanding bahan pembelajaran tercetak biasa, media pembelajaran Video mampu mengaktifkan siswa untuk belajar dengan motivasi yang tinggi karena ketertarikannya pada sistem multimedia yang mampu menyuguhkan tampilan Animasi, Suara, grafik dan teks, penggunaan media yang cocok dalam pembelajaran akan memberikan pengaruh bagi siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru..

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Said Ahmad Zulfi Fathullah (2020) tentang “Penggunaan Model Pembelajaran *Blended Learning* Pada Era Revolusi Industri 4.0” dapat disimpulkan bahwa Model pembelajaran *blended learning* sangat tepat digunakan pada era sekarang yaitu revolusi industri 4.0 seiring perkembangan teknologi dan ilmu informasi sekarang yang mendukung teori belajar siberetik. Teori belajar siberetik menekankan pada sistem informasi yang diproses dalam pembelajaran. Riset dari para peneliti membuktikan bahwa model pembelajaran *blended learning* bagus diterapkan dalam pembelajaran yang berkualitas dengan berbasis teknologi informasi. Pengajar diharapkan mampu menguasai teknologi dan memanfaatkan sarana pembelajaran dengan

menggunakan model pembelajaran *blended learning* serta memberikan saran kepada peserta didik agar memanfaatkan fasilitas yang ada dengan baik.

Berdasarkan uraian pendapat pada riset-riset sebelumnya mengenai urgensi model pembelajaran *blended learning* yang dan aplikasi *blended learning* memberikan dukungan penuh kepada guru dalam mengatasi masalah dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu kajian mengenai penggunaan model pembelajaran *blended learning* yang dikombinasikan dengan aplikasi *Audacity* pada mata pelajaran sejarah di SMA Labschool UNTAD Palu, perlu untuk dilakukan penelitian, karena memberikan kemudahan bagi para pendidik untuk memberikan pengetahuan kepada peserta didik. Kajian-kajian penelitian ini banyak sekali diteliti, mengingat penggunaan ini sangat mudah untuk dilakukan.

Dalam hal ini, penggunaan adalah suatu perbuatan mempraktekkan suatu teori, metode, dan hal lain untuk mencapai tujuan tertentu dan untuk suatu kepentingan yang diinginkan oleh suatu kelompok atau golongan yang telah terencana dan tersusun sebelumnya.

Menyikapi uraian-uraian penelitian sebelumnya yang telah diuraikan di atas, sehingga penulis mengangkat penelitian ini sebagai kajian tentang nilai kearifan lokal dalam sejarah, yang dipolakan dengan sistem *blended learning*.

Istilah *Blended Learning* terdiri dari dua kata yaitu *Blended* yang berarti campuran dan *Learning* memiliki makna umum yang berarti belajar, dengan demikian sepintas mengandung makna pola pembelajaran yang mengandung unsur penggabungan antara satu pola dengan pola yang lainnya.

Menurut Rusman (2011) *blended learning* sebagai kombinasi atau penggabungan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran elektronik atau *e-learning*. Kombinasi pendekatan aspek berupa *web-based instruction*, *video streaming*, audio, komunikasi *synchronous* dan *asynchronous* dengan pembelajaran tatap muka, termaksud juga metode mengajar, teori belajar, dan dimensi pedagogik”. Garrison & Vaughan (2008) menyatakan “*blended learning is the thoughtful fusion of face to face and online learning experiences*”, atau *blended learning* merupakan gabungan pengalaman belajar tatap muka dan *online*. Semler (2005) mengemukakan “*blended learning combines the best aspects of online learning, structured face-to-face activities, and real world practice. Online learning systems, classroom training, and on-the-job experience have major drawbacks by themselves. The blended learning approach uses the strengths of each to counter the others weaknesses*”.

Berdasarkan pada definisi yang telah dikemukakan diatas maka *blended learning* bisa dikatakan sebagai program pendidikan dimana peserta didik pada sebagian waktu mengikuti kegiatan belajar tatap muka dan sebagian waktu lagi belajar *online*.

Menurut Sari dan Asmendri (2019:14) *Blended Learning* pada dasarnya mengombinasikan keunggulan berbagai teknik pembelajaran. *Blended Learning* muncul sebagai jawaban terhadap kelemahan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran *online* jika pembelajaran tersebut dilaksanakan secara terpisah. Namun masing-masing pembelajaran ini juga memiliki kelebihan-kelemahan.



Kelebihan pembelajaran tatap muka yang utama adalah terjadinya interaksi langsung antara pendidik dan peserta didik dan peserta didik dengan peserta didik lainnya, interaksi ini membuat perasaan lebih kuat terhubung ke pendidik. Kelemahan pembelajaran tatap muka adalah proses pembelajaran yang terjadi dibatasi oleh ruang dan waktu sehingga pembelajaran dirasakan kurang maksimal oleh pendidik.

Rusman (2011) mengemukakan kelebihan pembelajaran *online* adalah:

- a. Memungkinkan setiap orang mempelajari apapun tanpa dibatasi ruang dan waktu, karena akses tersedia kapanpun dan dimanapun;
- b. Biaya operasional setiap peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran menjadi lebih terjangkau;
- c. Pengawasan terhadap perkembangan peserta didik menjadi lebih mudah;
- d. Rancangan pembelajaran *online* memungkinkan dilakukan kegiatan pembelajaran yang sudah terpersonalisasi;
- e. Materi pembelajaran bisa diperbaharui secara lebih mudah.

Namun demikian pembelajaran *online* juga memiliki kekurangan, yaitu:

- a. Keberhasilan pembelajaran bergantung pada kemampuan dan motivasi pembelajaran;
- b. Akses untuk mengikuti pembelajaran dengan menggunakan web sering kali menjadi masalah bagi peserta didik;
- c. Peserta didik cepat merasa bosan dan jenuh jika mereka tidak mengakses informasi, dikarenakan tidak terdapatnya peralatan yang memadai;

- d. Dibutuhkan panduan bagi peserta didik untuk mencari informasi yang relevan karena informasi yang terdapat didalam web sangat beragam;
- e. Adanya keterbatasan dalam hal fasilitas komunikasi;

Banyak sekolah yang sudah menggunakan model belajar *blended learning* untuk menunjang proses belajar mengajar sehingga siswa dapat melakukan pembelajaran dengan lebih mudah disesuaikan dengan situasi pembelajaran.

### **1. Komponen *Blended learning***

Berdasarkan definisi *blended learning* menurut para ahli, maka *blended learning* mempunyai 2 komponen pembelajaran yaitu:

- a. Pembelajaran tatap muka
- b. *Online learning (e-learning)*

### **2. Manfaat *Blended Learning***

*Blended Learning* bermanfaat untuk:

- a. Meningkatkan hasil pembelajaran melalui pendidikan jarak jauh
- b. Meningkatkan kemudahan belajar sehingga siswa menjadi puas dalam belajar melalui pendidikan jarak jauh
- b. Mengurangi biaya pembelajaran.

### **3. Lima Kunci *Blended learning***

Chaeruman (2011) menjelaskan ada lima kunci untuk melaksanakan pembelajaran dengan *blended learning* yaitu:

- a. *Live Event* (Pembelajaran Tatap Muka)

Pembelajaran langsung atau tatap muka secara sinkronous dalam waktu dan tempat yang sama ataupun waktu sama tetapi tempat berbeda. Pola

pembelajaran langsung masih menjadi pola utama yang sering digunakan guru dalam mengajar. Pola pembelajaran ini perlu didesain sedemikian rupa untuk mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

b. *Self-paced Learning* (Pembelajaran Mandiri)

Pembelajaran mandiri (*self-paced learning*) memungkinkan peserta belajar didik dapat belajar kapan saja dan dimana saja secara online. Adapun konten pembelajaran perlu dirancang khusus baik yang bersifat teks maupun multimedia, seperti: video, animasi, simulasi, gambar, audio, atau kombinasi semuanya. Selain itu, pembelajaran mandiri juga dapat dikemas dalam bentuk buku, via web, via mobile, streaming audio, maupun streaming video.

c. *Collaboration* (Kolaborasi)

Kolaborasi dalam pembelajaran *blended learning* dengan mengkombinasikan kolaborasi antar pendidik maupun kolaborasi antar peserta didik. Kolaborasi ini dapat dikemas melalui perangkat-perangkat komunikasi, seperti forum, *chatroom*, diskusi, email, website, dan sebagainya. Dengan kolaborasi ini diharapkan dapat meningkatkan konstruksi pengetahuan maupun keterampilan dengan adanya interaksi sosial dengan orang lain.

d. *Assessment* (Penilaian/Pengukuran Hasil Belajar)

Penilaian (*assessment*) merupakan langkah penting dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Penilaian dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana penguasaan kompetensi yang telah dikuasai oleh peserta didik. Selain itu, penilaian juga bertujuan sebagai tindak lanjut guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Adapun pendidik sebagai perancang pembelajaran harus mampu



meramu kombinasi jenis assessment online dan offline baik yang bersifat tes maupun non-tes.

e. *Performance support materials* (Dukungan Bahan Belajar)

Bahan ajar merupakan salah satu komponen penting dalam mendukung proses pembelajaran. Penggunaan bahan ajar akan menunjang kompetensi peserta didik dalam menguasai suatu materi. Dalam pembelajaran dengan *blended learning* hendaknya dikemas dalam bentuk digital maupun cetak sehingga dapat diakses oleh peserta belajar baik secara *offline* maupun *online*. Penggunaan bahan ajar yang dikemas secara online sebaiknya juga mendukung aplikasi pembelajaran online. Contoh penggunaan bahan ajar berbentuk power point pada *e-learning*. Bahan ajar ini mendukung pembelajaran online karena dapat diakses oleh peserta didik. Kelima kunci dari *blended learning* yaitu *Live event*, *self-paced learning*, *collaboration*, *assessment*, dan *performance support materials*, memiliki keterkaitan dan pengaruh yang signifikan dalam kegiatan pembelajaran dengan *blended learning*. Dengan kelima kunci tersebut, pembelajaran yang didesain dengan model pembelajaran *blended learning* diharapkan dapat dilaksanakan sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga berlangsung dengan efektif dan efisien.

#### 4. Kelebihan *Blended learning*

Salah satu kelebihan *blended learning* menurut Dziuban dkk (2004) adalah dapat meningkatkan komunikasi dengan peserta didik. *Blended learning* menawarkan satu level lebih tinggi daripada pengalaman pada pembelajaran tatap muka. Dipertegas oleh Garrison & Kanuka (2004) bahwa keuntungan yang paling spesifik dari model *blended learning* adalah kesempatan untuk membangun rasa

kebersamaan di antara peserta didik. Kebersamaan tersebut terasa apabila para peserta didik dapat bertemu pada pembelajaran tatap muka serta memiliki kesempatan untuk berdialog terbuka, mengalami perdebatan kritis, dan berpartisipasi dalam berkomunikasi dengan berbagai bentuk secara aman serta terbuka. Sedangkan menurut Bates (1995) dalam Riyana (2009) beberapa kelebihan *Learning Management System* berbasis *Blended Learning* adalah sebagai berikut:

- a. Dapat meningkatkan kadar interaksi pembelajaran antara peserta didik dengan guru atau instruktur (*enhance interact VIity*);
- b. Memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran dari mana dan kapan saja (*time and place flexibility*);
- c. Mampu menjangkau peserta didik dalam cakupan yang luas (*potential to reach a global audience*);
- d. Dapat mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran (*easy updating of content as well as archvlable capabilities*).

## 5. Implementasi *Blended learning*

Pada implementasi pembelajaran menggunakan model *blended learning* Wahyuningsih (2013) dengan pendekatan konstruktif dan setting pembelajaran *synchronous* serta *asynchronous* secara tepat guna untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diadopsi dari Chaeruman (2011). Adapun langkah-langkah kegiatan pembelajaran mengacu pada model pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*). Langkah-langkah implementasi *blended learning* yang mengacu pada *problem based learning* menurut Arend (2008), meliputi orientasi, organisasi, investigasi, presentasi, serta analisis dan evaluasi.

Deskripsi langkah implementasi *blended learning* secara lebih detail dijelaskan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 2.1 Langkah Implementasi *Blended Learning*

Fase	Kegiatan
Fase-1 Orientasi	Mendapatkan orientasi tentang permasalahan yang berkaitan dengan materi.
Fase-2 Organisasi	Melakukan organisasi untuk meneliti dan mendefinisikan tugas belajar yang terkait dengan masalah.
Fase-3 Investigasi	Melakukan investigasi mandiri dan kelompok dengan cara mengumpulkan informasi yang sesuai dan melaksanakan eksperimen, serta mencari penjelasan dan solusi.
Fase-4 Presentasi	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya.
Fase-5 Analisis dan Evaluasi	Melakukan analisis untuk merefleksi dan evaluasi terhadap investigasi yang dilakukan dan proses yang digunakan.

Dengan demikian *blended learning* ini merupakan paduan dari beberapa langkah model pembelajaran yang dapat memberikan daya tarik buat peserta didik maupun guru itu sendiri. Apalagi *blended learning* ini dikombinasikan dengan aplikasi *Audacity* yang memiliki karakteristik tersendiri.

Pembelajaran dengan *blended learning* yang dikemas dalam bentuk digital dapat dilakukan melalui aplikasi *Audacity*. Penggunaan program ini tidak terbatas pada mata pelajaran tertentu. Guru atau pendidik dapat memanfaatkan program aplikasi *Audacity* ini untuk berkreatifitas sesuai dengan tujuan pembelajaran.



*Audacity* memiliki banyak kelebihan seperti dapat digunakan untuk mengubah materi ajar, dokumen tertulis, teks wawancara, audio analog ( kaset pita ) menjadi bentuk digital yang kemudia dikombinasikan dengan video atau atau gambar menjadi bahan pembelajaran yang menarik dan mudah difahami oleh peserta didik. Menurut Dedi (2021) Penggunaan media yang cocok dalam pembelajaran akan memberikan pengaruh bagi siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, dalam hal ini media pembelajaran berupa Video merupakan salah satu cara yang dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

### **Road Map Penelitian**

Tahap penelitian awal ini (tahun 2022) akan menfokuskan pada kajian mengenai penerapan model pembelajaran *blended learning* yang dikombinasikan dengan aplikasi *Audacity* dalam pelajaran Sejarah di SMA Labschool UNTAD Palu. Hasil penelusuran terhadap data tersebut, akan dikaji lebih mendalam terkait dengan hasil penggunaan model pembelajaran tersebut.

Road map penelitian selanjutnya Pada tahapan ke dua (tahun 2022) peneliti akan fokus pada pengembangan model pembelajaran sejarah berbasiskan *blended learning* yang akan diimplementasikan bagi seluruh guru SMA Labschool UNTAD Palu.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif, yaitu suatu penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individual maupun kelompok. Penelitian ini menggambarkan atau mendeskripsikan kejadian-kejadian yang menjadi pusat perhatian (persepsi peserta didik tentang metode *blended learning* dengan *Audacity* dalam pembelajaran sejarah) secara kualitatif.

Data yang dihasilkan nantinya berupa kata-kata atau ucapan-ucapan yang diperoleh dari hasil wawancara dan tulisan atau bilangan yang diperoleh dari hasil wawancara.

#### 3.2 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA Labschool UNTAD Palu. Ada beberapa alasan sekolah tersebut dijadikan sebagai tempat dan lokasi penelitian yaitu, sekolah tersebut jarang menggunakan pola model pembelajaran *blended learning* yang dikombinasikan dengan aplikasi *Audacity* dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran sejarah di sekolah tersebut. Pada prinsipnya guru-guru sejarah sudah sebagian besar menggunakan dan mengkombinasikan berbagai model pembelajaran di sekolah. Data inilah akan di padukan dengan data-data yang ada di SMA Labschool UNTAD Palu.

### 3.3 Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan pengumpulan data secara kualitatif. Untuk memperoleh data yang dibutuhkan dari pelaksanaan penelitian, maka teknik yang digunakan yaitu:

1. Observasi

Observasi sebagai teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri spesifik berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam, dan responden yang diamati tidak terlalu besar. Observasi ini memberikan kemudahan terutama dalam hal memperoleh data di lapangan (Sugiyono, 2010).

2. Angket

Angket adalah instrumen non tes yang berupa daftar pertanyaan yang harus dijawab oleh guru dan siswa orang yang menjadi subjek dalam penelitian

3. Wawancara mendalam (*depth interview*)

Wawancara mendalam menurut Esterberg dalam Sugiyono (2010) adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Melalui wawancara tidak terstruktur memungkinkan pihak yang diwawancarai untuk mendefinisikan dirinya dan lingkungannya, untuk menggunakan istilah-istilah mereka sendiri mengenai fenomena yang diteliti, tetapi saat wawancara bisa saja pertanyaan berkembang dan sesuai jawaban. Terkadang bisa bertambah tapi tidak bisa kurang. Kriyantono (2009) menyatakan bahwa pada wawancara mendalam, peneliti relatif tidak mempunyai kontrol atas respon informan, artinya informan bebas memberikan jawaban.



### 3.4 Teknik Analisi Data

Tahapan analisis data pada penelitian ini pendekatannya akan dilakukan secara kualitatif, sesuai dengan temuan data-data di lapangan. Pada tahap analisis ini merujuk pada saduran yaitu:

1. Pengumpulan data secara parsial (wawancara, dokumentasi, penelusuran rekam jejak riset sebelumnya).
2. Mengkategorikan dan melakukan klasifikasi terhadap temuan data di lapangan.
3. Penyajian data
4. Penarikan kesimpulan dan verifikasi data

### 3.5 Alur Penelitian

Alur penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Dan dalam alur pengolahan data dilakukan berdasarkan pada setiap perolehan data dari catatan lapangan, direduksi, dideskripsikan, dianalisis, kemudian ditafsirkan. Prosedur analisis data terhadap masalah lebih difokuskan pada upaya menggali fakta sebagaimana adanya (*natural setting*), dengan teknik analisis pendalaman kajian (*verstegen*). Untuk memberikan gambaran data hasil penelitian maka dilakukan prosedur sebagai berikut:

1. Tahap penyajian data: data disajikan dalam bentuk deskripsi yang terintegrasi.
2. Tahap komparasi: merupakan proses membandingkan hasil analisis data yang telah deskripsikan dengan interpretasi data untuk menjawab masalah yang diteliti.
3. Tahap penyajian hasil penelitian: tahap ini dilakukan setelah tahap komparasi, yang kemudian dirangkum dan diarahkan pada kesimpulan untuk menjawab masalah yang telah dikemukakan peneliti.

## **BAB IV**

### **HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI**

Sarana dan prasarana SMA Labschool Palu memiliki prasarana yaitu 12 ruang belajar atau kelas, 4 laboratorium yaitu lab. Biologi, lab. Fisika, lab. Kimia dan lab. Komputer, memiliki lapangan olahraga, lapangan basket dan lapangan bulu tangkis, Mushola, ruang ibadah Agama Kristen, ruang ibadah Agama Hindu, Perpustakaan, ruang BK, ruang guru, ruang kepala sekolah, ruang OSIS, ruang tata usaha, ruang UKS, ruang tamu, ruang PIK, 2 buah aula/ruang pertemuan, 4 WC untuk guru dan siswa serta 1 buah gudang.

SMA Labschool Palu terdiri dari 2 kelompok jurusan yaitu IIS dan MIA. Adapun jumlah peserta didik di SMA Labschool Palu tahun 2022 yaitu sebanyak 272 siswa. Adapun komposisi peserta didik di SMA Labschool Palu dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 4.1**  
**Jumlah peserta didik SMA Labschool Palu**

No	Nama Rombongan Belajar	Tingkat Kelas	Jumlah Siswa		
			L	P	Total
1	Kelas X IIS	10	6	11	17
2	Kelas X MIA I	10	3	17	20
3	Kelas X MIA II	10	5	16	21
4	Kelas X MIA III	10	9	12	21
5	Kelas XI IIS	11	8	14	22
6	Kelas XI MIA I	11	10	16	26
7	Kelas XI MIA II	11	9	14	23
8	Kelas XI MIA III	11	8	15	23
9	Kelas XII IIS	12	9	10	19
10	Kelas XII MIA I	12	8	18	26
11	Kelas XII MIA II	12	11	17	28
12	Kelas XII MIA III	12	8	18	26
Jumlah			94	178	272

Sumber: Profil SMA Labschool Palu, 2022

#### 4.1. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan pada 44 peserta didik SMA Labschool Palu, yang terdiri dari 11 orang kelas X MIA I, sebanyak 12 orang kelas X MIA II, sebanyak 12 orang kelas X MIA III, dan 9 orang kelas X IIS. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *proportional random sampling* untuk menentukan jumlah peserta didik tiap kelas secara proporsi kemudian dilanjutkan dengan teknik



*purposive sampling*, teknik pengumpulan data menggunakan observasi, kuesioner, wawancara dan studi pustaka, dengan hasil penelitian dapat dilihat sebagai berikut:

#### 4.1.1. Karakteristik Responden

##### 1. Jenis Kelamin

Pada penelitian ini jenis kelamin peserta didik dibedakan menjadi dua kategori, yaitu laki-laki dan perempuan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 4.2.

**Tabel 4.2.**  
**Distribusi Peserta Didik SMA Labschool Palu**  
**Berdasarkan Jenis Kelamin**

No	Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase (%)
1	Laki-laki	11	25
2	Perempuan	33	75
Total		44	100

Sumber: Data Primer, 2022

Tabel 4.2 menunjukkan bahwa dari 44 peserta didik yang menjadi responden dalam penelitian ini, lebih banyak berjenis kelamin perempuan yaitu 33 orang (75%) dibanding laki-laki yaitu 11 orang (25%).

##### 2. Umur

Pada penelitian ini umur peserta didik dibedakan menjadi dua kategori, yaitu 15 tahun dan 16 tahun. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 4.3. dibawah ini,

**Tabel 4.3.**  
**Distribusi Peserta Didik SMA Labschool Palu**  
**Berdasarkan Umur**

No	Umur	Frekuensi	Persentase (%)
1	15 tahun	12	27,3
2	16 tahun	32	72,7
Total		44	100

Sumber: Data Primer, 2022

Tabel 4.3 menunjukkan bahwa dari 44 peserta didik yang menjadi responden dalam penelitian ini, lebih banyak berumur 16 tahun yaitu 32 orang (72,7%) dibanding umur 15 tahun yaitu 12 orang (27,3%).

### 3. Jurusan

Pada penelitian ini jurusan peserta didik dibedakan menjadi dua kategori, yaitu IPA dan IPS. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 4.4.

**Tabel 4.4.**  
**Distribusi Peserta Didik SMA Labschool Palu**  
**Berdasarkan Jurusan**

No	Jurusan	Frekuensi	Persentase (%)
1	IPA	35	79,6
2	IPS	9	20,4
Total		44	100

Sumber: Data Primer, 2022

Tabel 4.4 menunjukkan bahwa dari 44 peserta didik yang menjadi responden dalam penelitian ini, lebih banyak jurusan IPA yaitu 35 orang (79,6%) dibanding jurusan IPS yaitu 9 orang (20,4%).

#### 4. Kelas

Pada penelitian ini kelas peserta didik dibedakan menjadi empat kategori, yaitu X MIA I, X MIA II, X MIA III dan X IIS. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 4.5.

**Tabel 4.5.**  
**Distribusi Peserta Didik SMA Labschool Palu**  
**Berdasarkan Kelas**

No	Kelas	Frekuensi	Persentase (%)
1	X MIA I	11	25
2	X MIA II	12	27,3
3	X MIA III	12	27,3
4	X IIS	9	20,4
Total		44	100

Sumber: Data Primer, 2022

Tabel 4.5 menunjukkan bahwa dari 44 peserta didik yang menjadi responden dalam penelitian ini, lebih banyak kelas X MIA II dan X MIA III yaitu 12 orang (27,3%) dibanding kelas X MIA I yaitu 11 orang (25%) dan X IIS yaitu 9 orang (20,4%).

#### 4.1.2. Penggunaan Model Pembelajaran *Blended Learning* dengan penerapan aplikasi Audacity mata pelajaran Sejarah di SMA Labschool

Berikut merupakan hasil angket dari persepsi tentang model *blended learning* dengan aplikasi audacity dalam pembelajaran sejarah yang terdiri dari 10 pernyataan.



Hasil rekap angket untuk pernyataan pertama yaitu “saya merasa sulit memahami pembelajaran berbasis aplikasi *audacity*” ditunjukkan pada Tabel 4.6.

**Tabel 4.6.**  
**Rekap Angket Pernyataan Pertama**

No	Jawaban	Frekuensi	Persentase (%)
1	Sangat sulit	0	0
2	Sulit	13	29,5
3	Kurang merasa sulit	21	47,7
4	Tidak sulit	10	22,7
Total		44	100

Sumber: Data Primer, 2022

Berdasarkan Tabel 4.6 dapat disimpulkan bahwa lebih banyak peserta didik yang mempersepsikan kurang merasa sulit terhadap pernyataan tentang “saya merasa sulit memahami pembelajaran berbasis aplikasi *audacity*, yaitu ada 21 orang (47,7%), selanjutnya disusul dengan peserta didik yang mempersepsikan sulit sebanyak 13 orang (29,5%) dan yang terendah adalah yang mempersepsikan tidak sulit sebanyak 10 orang (22,7%).

Dari Tabel 4.6 diperoleh hasil bahwa lebih banyak peserta didik yang menjawab kurang setuju pada pernyataan “saya merasa sulit memahami pembelajaran berbasis aplikasi *audacity*, hal ini disebabkan berdasarkan hasil wawancara pada peserta didik yang menjawab kurang setuju dan tidak setuju bahwa mereka menyukai pembelajaran sejarah dengan model *blended learning* menggunakan berbasis aplikasi *audacity* karena dianggap memudahkan proses belajar, mereka juga bisa saling berinteraksi atau tanya jawab tanpa harus tatap muka, selain itu peserta didik juga dapat memutar kembali video pembelajaran

sejarah, sehingga dapat dipelajari kembali agar lebih dipahami. Namun adapula peserta didik yang menjawab setuju pada pernyataan “saya merasa sulit memahami pembelajaran berbasis pada aplikasi audacity tersebut, hal ini disebabkan peserta didik tersebut menyatakan kurang menyukai pembelajaran sejarah dengan model *blended learning* menggunakan berbasis pada aplikasi audacity karena mereka merasa belajar secara langsung lebih mudah dipahami dibanding belajar secara *online*.

Peserta didik tersebut merasa pembelajaran sejarah dengan model *blended learning* berbasis pada aplikasi audacity berbasis pada aplikasi audacity menjadikan mereka bermalas-malasan dan cepat bosan karena hanya melalui via *Zoom* yang terkadang koneksinya terputus akibat gangguan jaringan, menyebabkan mereka sering tertinggal pembelajaran, selain itu mereka biasanya harus menonton video berulang kali agar dapat memahami, berbeda jika belajar secara langsung mereka bisa menyimak dan menanyakan saat itu juga jika ada yang tidak dipahami pada pembelajaran sejarah tanpa ada kendala.

Hasil rekap angket untuk pernyataan kedua yaitu “saya merasa kurang partisipatif dalam pembelajaran berbasis pada aplikasi audacity karena mendapatkan respon secara tidak instan” ditunjukkan pada Tabel 4.7.

**Tabel 4.7.**  
**Rekap Angket Pernyataan Kedua**

No	Jawaban	Frekuensi	Persentase (%)
1	Sangat setuju	5	11,4
2	Setuju	13	29,5
3	Kurang setuju	16	36,4

4	Tidak setuju	10	22,7
Total		44	100

Sumber: Data Primer, 2022

Berdasarkan Tabel 4.7 dapat disimpulkan bahwa lebih banyak peserta didik yang mempersepsikan kurang setuju terhadap pernyataan tentang “saya merasa kurang partisipatif dalam pembelajaran berbasis pada aplikasi audacity karena mendapatkan respon secara tidak instan” yaitu ada 16 orang (36,4%), selanjutnya disusul dengan peserta didik yang mempersepsikan setuju sebanyak 13 orang (29,5%), kemudian yang mempersepsikan tidak setuju sebanyak 10 orang (22,7%) dan yang terendah adalah yang mempersepsikan sangat setuju sebanyak 5 orang (11,4%).

Dari Tabel 4.7 diperoleh hasil bahwa lebih banyak peserta didik yang menjawab kurang setuju pada pernyataan “saya merasa kurang partisipatif dalam pembelajaran berbasis pada aplikasi audacity karena mendapatkan respon secara tidak instan”, hal ini disebabkan berdasarkan hasil wawancara pada peserta didik yang menjawab kurang setuju dan tidak setuju, bahwa mereka justru merasa pembelajaran sejarah dengan model *blended learning* menggunakan berbasis pada aplikasi audacity membuat mereka mudah untuk saling berinteraksi walaupun secara *online*, bukan hanya pada sesama peserta didik saja, namun pada guru pula, mereka juga menilai kurangnya partisipatif justru akan menyulitkan dalam memahami materi pembelajaran sejarah yang diberikan. Namun adapula peserta didik yang menjawab setuju dan sangat setuju pada pernyataan “saya merasa kurang partisipatif dalam pembelajaran berbasis pada aplikasi audacity karena



mendapatkan respon secara tidak instan” tersebut karena peserta didik ini merasa belajar berbasis pada aplikasi audacity mengurangi partisipatif mereka dalam belajar disebabkan paket internet yang terbatas.

Hasil rekap angket untuk pernyataan ketiga yaitu “saya merasa tidak nyaman dengan pembelajaran berbasis pada aplikasi audacity karena banyak faktor penghambat pembelajaran tersebut” ditunjukkan pada Tabel 4.8.

**Tabel 4.8.**  
**Rekap Angket Pernyataan Ketiga**

No	Jawaban	Frekuensi	Persentase (%)
1	Sangat setuju	3	6,8
2	Setuju	16	36,4
3	Kurang setuju	16	36,4
4	Tidak setuju	9	20,5
Total		44	100

Sumber: Data Primer, 2022

Berdasarkan Tabel 4.8 dapat disimpulkan bahwa lebih banyak peserta didik yang mempersepsikan setuju dan kurang setuju terhadap pernyataan tentang “saya merasa tidak nyaman dengan pembelajaran berbasis pada aplikasi audacity karena banyak faktor penghambat pembelajaran tersebut” yaitu ada 16 orang (36,4%), selanjutnya disusul dengan peserta didik yang mempersepsikan tidak setuju sebanyak 9 orang (20,5%), dan yang terendah adalah yang mempersepsikan sangat setuju sebanyak 3 orang (6,8%).

Dari Tabel 4.8 diperoleh hasil bahwa lebih banyak peserta didik yang menjawab setuju dan kurang setuju pada pernyataan “saya merasa tidak nyaman dengan pembelajaran berbasis pada aplikasi audacity karena banyak faktor

penghambat pembelajaran tersebut”, hal ini disebabkan berdasarkan hasil wawancara pada peserta didik yang menjawab kurang setuju dan tidak setuju, menilai pembelajaran berbasiskan pada aplikasi audacity lebih banyak memberi manfaat dalam proses belajar sejarah karena bisa memperoleh materi lebih banyak melalui link yang diberikan guru, dan mereka cukup menyimpan file atau video dari materi-materi tersebut tanpa harus mencatat, selain itu mereka juga mudah menanyakan guru tentang materi tersebut melalui chat. Namun pada peserta didik yang menjawab setuju dan sangat setuju pada pernyataan “saya merasa tidak nyaman dengan pembelajaran berbasiskan pada aplikasi audacity karena banyak faktor penghambat pembelajaran tersebut”, disebabkan peserta didik ini merasa belajar menggunakan berbasiskan pada aplikasi audacity banyak menghabiskan waktu dalam pembelajaran.

Hasil rekap angket untuk pernyataan keempat yaitu “dalam situasi pembelajaran aplikasi audacity saya merasa terbantu ketika mendapat tugas karena dapat dikerjakan secara maksimal sesuai dengan *deadline*” ditunjukkan pada Tabel 4.9.

**Tabel 4.9.**  
**Rekap Angket Pernyataan Keempat**

No	Jawaban	Frekuensi	Persentase (%)
1	Sangat setuju	17	38,6
2	Setuju	18	40,9
3	Kurang setuju	9	20,5
4	Tidak setuju	0	0,0
Total		44	100

Sumber: Data Primer, 2021

Berdasarkan Tabel 4.9 dapat disimpulkan bahwa lebih banyak peserta didik yang mempersepsikan setuju terhadap pernyataan tentang “dalam situasi pembelajaran aplikasi audacity saya merasa terbantu ketika mendapat tugas karena dapat dikerjakan secara maksimal sesuai dengan *deadline*” yaitu ada 18 orang (40,9%), selanjutnya disusul dengan peserta didik yang mempersepsikan sangat setuju sebanyak 17 orang (38,6%), dan yang terendah adalah yang mempersepsikan kurang setuju sebanyak 9 orang (20,5%).

Dari Tabel 4.9 diperoleh hasil bahwa lebih banyak peserta didik yang menjawab setuju pada pernyataan “dalam situasi pembelajaran aplikasi audacity saya merasa terbantu ketika mendapat tugas karena dapat dikerjakan secara maksimal sesuai dengan *deadline*”, hal ini disebabkan berdasarkan hasil wawancara pada peserta didik yang menjawab setuju dan sangat setuju bahwa dengan adanya aplikasi audacity mereka cukup terbantu dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru dengan tepat waktu, karena ketika ada tugas yang sulit untuk dikerjakan, guru biasanya akan memberikan link tertentu untuk mempermudah mereka dalam mengerjakan tugas tersebut. Namun pada peserta didik yang menjawab kurang setuju pada pernyataan “dalam situasi pembelajaran aplikasi audacity saya merasa terbantu ketika mendapat tugas karena dapat dikerjakan secara maksimal sesuai dengan *deadline*” tersebut disebabkan peserta didik ini merasa mereka kurang maksimal dalam mengerjakan tugas yang diberikan karena terhambat pada akses jaringan, dan mereka juga merasa akan jauh lebih mudah memahami dan mengerjakan tugas jika guru menjelaskannya secara tatap muka dibanding jika hanya membaca materi yang dikirimkan oleh guru.



Hasil rekap angket untuk pernyataan kelima yaitu “dalam situasi pembelajaran *google classroom* saya merasa terbantu karena saya tetap dapat menerima materi pembelajaran walaupun sedang sakit atau tidak memungkinkan untuk masuk sekolah” ditunjukkan pada Tabel 4.10.

**Tabel 4.10.**  
**Rekap Angket Pernyataan Kelima**

No	Jawaban	Frekuensi	Persentase (%)
1	Sangat setuju	17	38,6
2	Setuju	23	52,3
3	Kurang setuju	4	9,1
4	Tidak setuju	0	0,0
Total		44	100

Sumber: Data Primer, 2022

Berdasarkan Tabel 4.10 dapat disimpulkan bahwa lebih banyak peserta didik yang mempersepsikan setuju terhadap pernyataan tentang “dalam situasi pembelajaran aplikasi *audacity* saya merasa terbantu karena saya tetap dapat menerima materi pembelajaran walaupun sedang sakit atau tidak memungkinkan untuk masuk sekolah” yaitu ada 23 orang (52,3%), selanjutnya disusul dengan peserta didik yang mempersepsikan sangat setuju sebanyak 17 orang (38,6%), dan yang terendah adalah yang mempersepsikan kurang setuju sebanyak 4 orang (9,1%).

Dari Tabel 4.10 diperoleh hasil bahwa lebih banyak peserta didik yang menjawab setuju pada pernyataan “dalam situasi pembelajaran aplikasi *audacity* saya merasa terbantu karena saya tetap dapat menerima materi pembelajaran walaupun sedang sakit atau tidak memungkinkan untuk masuk sekolah”, hal ini

disebabkan berdasarkan hasil wawancara pada peserta didik yang menjawab setuju dan sangat setuju dengan aplikasi audacity, adanya pembelajaran sejarah menggunakan aplikasi audacity membantu mereka untuk tidak tertinggal materi pembelajaran walaupun dalam kondisi apapun, karena materi-materi yang diberikan guru mudah untuk diperoleh melalui aplikasi audacity. Namun pada peserta didik yang menjawab kurang setuju pada pernyataan “dalam situasi pembelajaran aplikasi audacity aplikasi audacity saya merasa terbantu karena saya tetap dapat menerima materi pembelajaran walaupun sedang sakit atau tidak memungkinkan untuk masuk sekolah”, tersebut disebabkan peserta didik ini merasa mereka kurang terbantu untuk memahami materi pelajaran berbasiskan pada aplikasi audacity

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Kesimpulan dan saran dalam penelitian selanjutnya adalah:

1. Peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan aplikasi yang berbasis audacity pada mata pelajaran sejarah. Hal ini sangat penting untuk diteliti mengingat hasil belajar dalam pembelajaran peserta didik dengan menggunakan aplikasi audacity apakah terjadi peningkatan atau justru tidak ada pengaruh sama sekali dengan aplikasi tersebut. Untuk itu, penelitian tahapan selanjutnya adalah mengarah pada hasil belajar dengan menggunakan aplikasi tersebut.
2. Peneliti akan melakukan penelitian terhadap bagaimana tanggapan peserta didik dalam proses penggunaan aplikasi yang berbasis pada audacity



## DAFTAR PUSTAKA

- Arends, R. (2008). *Learning to Teach*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Baihaqi, M.I.F. (2010). *Psikiatri (Konsep Dasar dan Gangguan-gangguan)*. Bandung : PT Refika Aditama.
- Biantoro. (2014). Pengembangan Kelas Virtual Dengan Google Classroom Dalam Keterampilan Pemecahan Masalah (Problem Solving) Topik Vektor pada Siswa SMK untuk Mendukung Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia 2018*.
- Chaeruman, U.A. (2011). *Implementing Blended Learning: A Case Based Sharing Experience*. [Online]. Tersedia: <http://www.teknologipendidikan.net/2011/06/21/implementing-blended-learning-acase-based-sharing-experience/> [14 Januari 2022].
- Drever. (2010). *Persepsi Siswa*. Bandung: Grafindo.
- Dziuban, C.D., Hartman, J.L., & Moskal, P.D. (2004). *Blended Learning*. [Online]. Tersedia: <http://net.educause.edu/ir/library/pdf/ERB0407.pdf> [14 Januari 2022].
- Fathullah, Said A.Z. (2020) . Penggunaan Model Pembelajaran Blended Learning Pada Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan Sosial*. 9, (1).
- Garrison, D.R & Vaughan, N. (2008). *Blended Learning in Higher Education*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Garrison, D.R. & Kanuka, H. (2004). Blended learning: uncovering its transformative potential in higher education. *Internet and Higher Education*. 7, 95-105.
- Handayani, N. (2012). *Psikologi Kesehatan*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Harefa, N dan Sumiyati. (2020). "Persepsi Siswa terhadap Google Classroom sebagai LMS pada masa Pandemi Covid-19". *Science Education and Application Journal (SEAJ)*. 2, (2), 88-100.
- Hasibuan, J.J., dan Moedjiono. (2010). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

- Katili, F., Butar-Butar, R., Agustin, D., Marisi, C.G. (2018). Model Pembelajaran *Blended Learning* dan *Google Classroom* dalam Mengefektifkan Proses Belajar Mengajar Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Teologi dan Pendidikan Agama Kristen*. 3(2);65-72.
- Kriyantono, R. (2009). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Malang: Prenada Media Group.
- Leman, Dedi dan Lubis, C.P. 2021. Pemanfaatan Video Pembelajaran dengan aplikasi Camtasia dan Audacity. *Jurnal Pengabdian Masyarakat STMIK Amik Riau*. 2, (2), 20-27
- Maskar, S dan Wulantina, E. (2019). "Persepsi Peserta Didik terhadap Metode Blended Learning dengan Google Classroom". *Jurnal Inovasi Matematika (Inomatika)*. 1, (2), 110-121.
- Mulyana, D. (2013). *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Pitarto, Etsu. (2014). Make Audio Project With Audacity. [online]. Tersedia <https://docplayer.info/35601415-Make-audio-project-with-audacity-membuat-media-pembelajaran-berbasis-audio.html> [14 Januari 2022]
- Rakhmat, J. (2011). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Riyana, C. (2011). *Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Pembelajaran: Blended Learning*. [Online]. Tersedia: <http://kurtek.upi.edu/tik/content/blended.pdf> [14 Januari 2022].
- Robbin, S.P. (2009). *Perilaku Organisasi*. Jakarta: PT Indeks Gramedia.
- Rusman. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sari, M dan Asmendri. (2019). Analisis Model-model Blended Learning di Lembaga Pendidikan. *NATURAL SCIENCE: Jurnal Penelitian Bidang IPA dan Pendidikan IPA*. 5, (2), 835-847.
- Semler, S. (2005). *Use Blended Learning to Increase Learner Engagement and Reduce Training Cost*. [Online]. Tersedia: [http://www.learningsim.com/content/lnews/blended\\_learning1.html](http://www.learningsim.com/content/lnews/blended_learning1.html) [14 Januari 2022].
- Slamento. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suartama I.K. dan Tastra, I.D.K. (2014). *E-learning Berbasis Moodle*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

- Sudarman. (2018). Problem Based Learning: Suatu Model Pembelajaran untuk Mengembangkan dan Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah. *Jurnal Pendidikan Inovatif*. 2, (2), 68-73.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunaryo. (2010). *Psikologi Untuk Pendidikan*. Jakarta: EGC.
- Sunyoto, D. (2016). *Metodologi Penelitian Akuntansi*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Suranto. (2011). *Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Wahyuningsih, D. (2013). *Implementasi Blended Learning By The Constructive Approach BLCA untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Kemandirian Belajar Mahasiswa dalam Matakuliah Interaksi Manusia dan Komputer Prodi Teknologi Pendidikan FIP UNY*. Thesis, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.



**Penggunaan Model Pembelajaran *Blended Learning* dalam Penerapan  
Aplikasi Audacity pada Mata pelajaran Sejarah  
di SMA Labschool Untad Palu**

Hasan<sup>1</sup>  
Juraid<sup>2</sup>  
Suyuti<sup>3</sup>

**Abstrak**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan guru dalam mendesain pembelajaran berbasis online dimasa pandemik, dan para guru belum memiliki kompetensi untuk mengintegrasikan model pembelajaran *Blended Learning* yang dikemas dalam Aplikasi Audacity dengan pokok materi pelajaran Sejarah di SMA Labschool. Penelitian ini memiliki urgensi untuk dilakukan, sehingga melalui penelitian ini akan melahirkan inovasi-inovasi baru dalam mengkombinasikan antara model pembelajaran *blended learning* dengan Aplikasi Audacity dalam proses pembelajaran sejarah dengan mengangkat nilai-nilai sejarah lokal sebagai paket pelajaran di SMA. Penelitian ini berorientasi pada terobosan baru dalam menghadapi era *revolusi industri*. Dalam penelitian ini mengangkat permasalahan 1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *blended learning* dengan menggunakan Aplikasi Audacity pada pelajaran Sejarah di SMA Labschool dan 2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dengan diterapkannya Model Pembelajaran *Blended Learning* dengan Menggunakan Aplikasi Audacity pada Pelajaran Sejarah Di SMA Se Sulawesi Tengah. Tujuan penelitian ini berorientasi untuk mengetahui pola penerapan model pembelajaran *blended learning* menggunakan Aplikasi Audacity pada pelajaran sejarah di SMA Se Sulawesi Tengah. Dengan demikian maka para guru-guru SMA Labschool dengan menerapkan model pembelajaran *blended learning* yang dikombinasikan dengan Aplikasi Audacity akan memudahkan proses pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif (Creswell) yang dikaji menggunakan pendekatan model pembelajaran *blended learning* sebagai basis dalam proses pembelajaran yang dikombinasikan dengan teknologi Audacity sebagai media dalam menyampaikan materi pelajaran sejarah di SMA se Sulawesi Tengah. Penerapan model pembelajaran *blended learning* yang pada prinsipnya akan menjadi salah satu solusi dan terobosan untuk mengatasi kesulitan proses pembelajaran di SMA Labschool. Dengan demikian maka proses penelitian ini akan memudahkan para guru-guru dalam mentransfer pengetahuan (*transfer knowledge*) kepada siswa sebagai obyek dalam proses pembelajaran di SMA Labschool. Riset ini juga merupakan kebaruan yang dilakukan sebagai terobosan proses pembelajaran sejarah di SMA Labschool

Kata Kunci : Model Pembelajaran *Blended Learning*, Aplikasi Audacity dan Pelajaran Sejarah

---

<sup>1</sup> Hasan Dosen Universitas Tadulako, [untadhasan@gmail.com](mailto:untadhasan@gmail.com)

<sup>2</sup> Juraid, Dosen Universitas Tadulako

<sup>3</sup> Suyuti, Dosen Universitas Tadulako

*The Use of Blended Learning Model in the Application of Audacity Applications in History Subjects at SMA Labschool Untad Palu*

**SUMMARY**

*This research is motivated by the low ability of teachers in designing online-based learning during the pandemic, and teachers do not yet have the competence to integrate the Blended Learning learning model packaged in the Audacity Application with the subject matter of History at SMA Labschool. This research has an urgency to be carried out, so that through this research will give birth to new innovations in combining the blended learning model with the Audacity application in the history learning process by raising local historical values as a lesson package in high school. This research is oriented towards new breakthroughs in facing the industrial revolution era. In this study, the problems are 1. How to apply the blended learning model using the Audacity Application in History lessons at SMA Labschool and 2. How to improve student learning outcomes by applying the Blended Learning Model using the Audacity Application to History Lessons in Senior High Schools in Central Sulawesi. The purpose of this study is oriented to determine the pattern of application of the blended learning learning model using the Audacity Application in history lessons at Senior High Schools in Central Sulawesi. Thus, Labschool SMA teachers by applying the blended learning model combined with the Audacity Application will facilitate the learning process. This research is a qualitative research (Creswell) which is studied using a blended learning model approach as the basis in the learning process combined with Audacity technology as a medium in delivering history subject matter in high schools throughout Central Sulawesi. The application of the blended learning learning model which in principle will be one of the solutions and breakthroughs to overcome the difficulties of the learning process at SMA Labschool. Thus, this research process will make it easier for teachers to transfer knowledge (knowledge transfer) to students as objects in the learning process at SMA Labschool. This research is also a novelty that was carried out as a breakthrough in the history learning process at SMA Labschool*

*Keywords: Blended Learning Model, Audacity Application and History Lessons*

## PENDAHULUAN

Perkembangan kemajuan Teknologi Informasi komunikasi saat ini telah berkembang secara pesat. Tantangan zaman telah berubah dari Revolusi 3.0 ke Revolusi 4.0. Revolusi 4.0 mendorong setiap lini agar dapat mengoptimalkan Internet sebagai alat komunikasi yang tepat dan cepat. Perubahan tersebut tentu berdampak pada dunia pendidikan baik dalam hal sistem maupun proses pembelajarannya. Adanya teknologi informasi dan komunikasi ini memberikan kesempatan untuk membenahi kualitas belajar peserta didik yaitu dengan terbukanya akses mencari sumber belajar luas bagi guru dan siswa.

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, siswa kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Proses pembelajaran di kelas diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal informasi. Otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut memahami informasi yang diingatnya itu untuk menghubungkan dengan kehidupan sehari-hari. Akibatnya, ketika anak didik lulus dari sekolah, mereka pintar teoritis tetapi mereka miskin aplikasi. Dengan demikian maka, pendidikan di sekolah terlalu

menjejali otak anak dengan berbagai bahan ajar yang harus dihafal. Pendidikan tidak diarahkan untuk mengembangkan dan membangun karakter serta potensi yang dimiliki. Dengan kata lain, proses pendidikan kita tidak diarahkan untuk membentuk manusia cerdas, memiliki kemampuan memecahkan masalah hidup, serta tidak diarahkan untuk membentuk manusia kreatif dan inovatif (Sudarman, 2018).

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk menentukan kualitas proses pendidikan adalah melalui pendekatan sistem, yaitu pendekatan sistem pembelajaran yang berbasiskan pada model pembelajaran *blended learning*. *Blended learning* merupakan suatu bentuk kombinasi antara tatap muka, media off line dan media on line. Pendekatan pembelajaran berbasis *blended learning* ini akan dikombinasikan dengan *Audacity* sebagai aplikasi yang akan memudahkan proses pembelajaran.

Pada dasarnya pembelajaran itu sebagai rangkaian proses kegiatan perkembangan pribadi manusia seutuhnya yang menyangkut jiwa raga, psikofisik yang berarti menyangkut unsur cipta, rasa dan karsa (ranah kognitif, afektif dan psikomotorik). Artinya bahwa proses pembelajaran harus menyenangkan dan bukan hanya menekankan pada apa yang



diajarkan tetapi bagaimana mengarahkannya dengan baik dan menyenangkan.

Menurut Hasibuan dan Moedjiono (2019), kelemahan dari pembelajaran konvensional adalah peserta didik cenderung pasif, pengaturan kecepatan secara klasikal ditentukan oleh pengajar, kurang cocok untuk pembentukan ketrampilan dan sikap, dan cenderung menempatkan pengajar sebagai otoritas terakhir. Artinya bahwa guru dituntut tidak hanya sekedar sebagai penyaji atau penyampai pengetahuan kepada siswanya, melainkan guru juga harus mampu membantu para siswanya untuk mengembangkan keterampilan belajar, karena keberhasilan siswa sangat dipengaruhi oleh kualitas pengajar dalam memanfaatkan model pembelajaran yang baik. Seorang guru yang profesional harus dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan supaya proses belajar lebih menarik bagi para pembelajar.

Model pembelajaran telah berkembang dengan menggabungkan antara model pembelajaran konvensional dengan model pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi atau *e-learning*. Inilah yang dikembangkan sebagai pembelajaran campuran atau lebih

dikenal dengan istilah model pembelajaran *blended learning*.

*Blended learning* merupakan sebuah kombinasi pengajaran langsung (*face-to-face*) dan pengajaran *online*, tapi lebih daripada *blended learning* juga merupakan elemen dari interaksi sosial. Dengan menggunakan model pembelajaran *blended learning* dan aplikasi *Audacity* maka guru dan siswa tidak akan mudah jenuh dalam proses belajar melainkan akan menarik minat belajar siswa untuk lebih bersemangat dalam mengikuti proses belajar mengajar karena dengan model ini, memacu siswa untuk terus mengeksplor dirinya dalam menggali dan mengembangkan ilmu pengetahuan dari sumber yang lain melalui internet online, bukan hanya bersumber dari guru saja, namun seorang guru memiliki peranan yang penting untuk dapat mengefektifkan proses belajar mengajar di era revolusi industri 4.0.

Kelebihan dari *Audacity* yakni *e-learning* ini mudah dipelajari penggunaannya oleh guru maupun siswa. Dengan bantuan *Audacity*, guru dapat mengkreasi materi pelajaran baik berupa dokumen menjadi audio yang dapat dipadukan dengan gambar maupun video menjadi sebuah bahan belajar yang mudah dipelajari oleh siswa. *E-learning* ini menjadi alternatif yang dinilai mampu

memudahkan siswa dan guru agar dapat tetap terhubung baik ketika tatap muka dikelas maupun online diluar kelas.

Berdasarkan hasil observasi tahun 2021, dan temuan data riil dilapangan ditemukan permasalahan bahwa kemampuan guru sejarah dalam penerapan model *blended learning* yang dikombinasikan dengan aplikasi *Audacity* yang berbasiskan pada teknologi pada mata pelajaran sejarah di SMA Labschool UNTAD Palu, masih sangat kurang dan kompetensi guru masih sangat rendah. Pernyataan ini di dukung oleh kajian riset yang menguraikan bahwa rendahnya kemampuan guru sejarah dalam mendesain dan mengelola hasil proses pembelajaran yang dibutuhkan adalah perlunya peningkatan kompetensi guru sejarah dalam menghadapi era revolusi industri yang sangat berdampak besar bagi proses pembelajaran.

Dengan demikian bahwa pentingnya untuk mengintegrasikan antara model pembelajaran *blended learning* dengan aplikasi *Audacity* pada mata pelajaran sejarah yang kemasannya adalah kemudahan guru sejarah mentransfer pengetahuan kepada peserta didik. Penelitian ini menjadi riset yang penting untuk dilakukan sehingga melalui penelitian ini melakukan inovasi-inovasi dalam proses pembelajaran dengan

mengangkat nilai-nilai sejarah lokal sebagai basis dalam pelajaran sejarah.

## METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif, yaitu suatu penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individual maupun kelompok. Penelitian ini menggambarkan atau mendeskripsikan kejadian-kejadian yang menjadi pusat perhatian (persepsi peserta didik tentang metode *blended learning* dengan *Audacity* dalam pembelajaran sejarah) secara kualitatif.

Data yang dihasilkan nantinya berupa kata-kata atau ucapan-ucapan yang diperoleh dari hasil wawancara dan tulisan atau bilangan yang diperoleh dari hasil wawancara.

Penelitian ini dilakukan di SMA Labschool UNTAD Palu. Ada beberapa alasan sekolah tersebut dijadikan sebagai tempat dan lokasi penelitian yaitu, sekolah tersebut jarang menggunakan pola model pembelajaran *blended learning* yang dikombinasikan dengan aplikasi *Audacity* dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran sejarah di sekolah tersebut. Pada prinsipnya guru-guru sejarah sudah sebagian besar menggunakan dan mengkombinasikan berbagai model pembelajaran di sekolah. Data inilah akan

di padukan dengan data-data yang ada di SMA Labschool UNTAD Palu.

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan pengumpulan data secara kualitatif. Untuk memperoleh data yang dibutuhkan dari pelaksanaan penelitian, maka teknik yang digunakan yaitu:

Observasi sebagai teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri spesifik berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam, dan responden yang diamati tidak terlalu besar. Observasi ini memberikan kemudahan terutama dalam hal memperoleh data di lapangan (Sugiyono, 2010).

Angket adalah instrumen non tes yang berupa daftar pertanyaan yang harus dijawab oleh guru dan siswa orang yang menjadi subjek dalam penelitian

Wawancara mendalam menurut Esterberg dalam Sugiyono (2010) adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Melalui wawancara tidak terstruktur memungkinkan pihak yang diwawancarai untuk mendefinisikan dirinya dan lingkungannya, untuk menggunakan istilah-istilah mereka sendiri mengenai fenomena yang diteliti, tetapi saat wawancara bisa saja pertanyaan berkembang dan sesuai

jawaban. Terkadang bisa bertambah tapi tidak bisa kurang. Kriyantono (2009) menyatakan bahwa pada wawancara mendalam, peneliti relatif tidak mempunyai kontrol atas respon informan, artinya informan bebas memberikan jawaban.

Tahapan analisis data pada penelitian ini pendekatannya akan dilakukan secara kualitatif, sesuai dengan temuan data-data di lapangan. Pada tahap analisis ini merujuk pada saduran yaitu:

1. Pengumpulan data secara parsial (wawancara, dokumentasi, penelusuran rekam jejak riset sebelumnya).
2. Mengkategorikan dan melakukan klasifikasi terhadap temuan data di lapangan.
3. Penyajian data
4. Penarikan kesimpulan dan verifikasi data

Alur penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Dan dalam alur pengolahan data dilakukan berdasarkan pada setiap perolehan data dari catatan lapangan, direduksi, dideskripsikan, dianalisis, kemudian ditafsirkan. Prosedur analisis data terhadap masalah lebih difokuskan pada upaya menggali fakta sebagaimana adanya (*natural setting*), dengan teknik analisis pendalaman kajian (*verstegen*). Untuk memberikan gambaran



data hasil penelitian maka dilakukan prosedur sebagai berikut:

1. Tahap penyajian data: data disajikan dalam bentuk deskripsi yang terintegrasi.
2. Tahap komparasi: merupakan proses membandingkan hasil analisis data yang telah deskripsikan dengan interpretasi data untuk menjawab masalah yang diteliti.
3. Tahap penyajian hasil penelitian: tahap ini dilakukan setelah tahap komparasi, yang kemudian dirangkum dan diarahkan pada kesimpulan untuk menjawab masalah yang telah dikemukakan peneliti.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Penggunaan Model Pembelajaran *Blended Learning* dengan penerapan aplikasi Audacity mata pelajaran Sejarah di SMA Labschool

Berikut merupakan hasil angket dari persepsi tentang model *blended learning* dengan aplikasi audacity dalam pembelajaran sejarah yang terdiri dari 10 pernyataan.

Hasil rekap angket untuk pernyataan pertama yaitu “saya merasa sulit memahami pembelajaran berbasis aplikasi *audacity*” ditunjukkan pada Tabel 4.1.

**Tabel 4.1.**

#### Rekap Angket Pernyataan Pertama

No	Jawaban	Frekuensi	(%)
1	Sangat sulit	0	0
2	Sulit	13	29,5
3	Kurang merasa sulit	21	47,7
4	Tidak sulit	10	22,7
Total		44	100

Sumber: Data Primer, 2022

Berdasarkan Tabel 4.6 dapat disimpulkan bahwa lebih banyak peserta didik yang mempersepsikan kurang merasa sulit terhadap pernyataan tentang “saya merasa sulit memahami pembelajaran berbasis aplikasi audacity, yaitu ada 21 orang (47,7%), selanjutnya disusul dengan peserta didik yang mempersepsikan sulit sebanyak 13 orang (29,5%) dan yang terendah adalah yang mempersepsikan tidak sulit sebanyak 10 orang (22,7%).

Dari Tabel 4.6 diperoleh hasil bahwa lebih banyak peserta didik yang menjawab kurang setuju pada pernyataan “saya merasa sulit memahami pembelajaran berbasis aplikasi audacity, hal ini disebabkan berdasarkan hasil wawancara pada peserta didik yang menjawab kurang setuju dan tidak setuju bahwa mereka menyukai pembelajaran sejarah dengan model *blended learning* menggunakan berbasis pada aplikasi audacity karena dianggap memudahkan proses belajar, mereka juga bisa saling berinteraksi atau

tanya jawab tanpa harus tatap muka, selain itu peserta didik juga dapat memutar kembali video pembelajaran sejarah, sehingga dapat dipelajari kembali agar lebih dipahami. Namun adapula peserta didik yang menjawab setuju pada pernyataan “saya merasa sulit memahami pembelajaran berbasis pada aplikasi audacity tersebut, hal ini disebabkan peserta didik tersebut menyatakan kurang menyukai pembelajaran sejarah dengan model *blended learning* menggunakan berbasis pada aplikasi audacity karena mereka merasa belajar secara langsung lebih mudah dipahami dibanding belajar secara *online*.

Peserta didik tersebut merasa pembelajaran sejarah dengan model *blended learning* berbasis pada aplikasi audacity menjadikan mereka bermalas-malasan dan cepat bosan karena hanya melalui via *Zoom* yang terkadang koneksinya terputus akibat gangguan jaringan, menyebabkan mereka sering tertinggal pembelajaran, selain itu mereka biasanya harus menonton video berulang kali agar dapat memahami, berbeda jika belajar secara langsung mereka bisa menyimak dan menanyakan saat itu juga jika ada yang tidak dipahami pada pembelajaran sejarah tanpa ada kendala.

Hasil rekap angket untuk pernyataan kedua yaitu “saya merasa kurang partisipatif dalam pembelajaran berbasis pada aplikasi audacity karena mendapatkan respon secara tidak instan” ditunjukkan pada Tabel 4.2.

**Tabel 4.2**

**Rekap Angket Pernyataan Kedua**

No	Jawaban	Frekuensi	(%)
1	Sangat setuju	5	11,4
2	Setuju	13	29,5
3	Kurang setuju	16	36,4
4	Tidak setuju	10	22,7
Total		44	100

Sumber: Data Primer, 2022

Berdasarkan Tabel 4.7 dapat disimpulkan bahwa lebih banyak peserta didik yang mempersepsikan kurang setuju terhadap pernyataan tentang “saya merasa kurang partisipatif dalam pembelajaran berbasis pada aplikasi audacity karena mendapatkan respon secara tidak instan” yaitu ada 16 orang (36,4%), selanjutnya disusul dengan peserta didik yang mempersepsikan setuju sebanyak 13 orang (29,5%), kemudian yang mempersepsikan tidak setuju sebanyak 10 orang (22,7%) dan yang terendah adalah yang mempersepsikan sangat setuju sebanyak 5 orang (11,4%).

Dari Tabel 4.7 diperoleh hasil bahwa lebih banyak peserta didik yang menjawab kurang setuju pada pernyataan “saya

merasa kurang partisipatif dalam pembelajaran berbasis pada aplikasi audacity karena mendapatkan respon secara tidak instan”, hal ini disebabkan berdasarkan hasil wawancara pada peserta didik yang menjawab kurang setuju dan tidak setuju, bahwa mereka justru merasa pembelajaran sejarah dengan model *blended learning* menggunakan berbasis pada aplikasi audacity membuat mereka mudah untuk saling berinteraksi walaupun secara *online*, bukan hanya pada sesama peserta didik saja, namun pada guru pula, mereka juga menilai kurangnya partisipatif justru akan menyulitkan dalam memahami materi pembelajaran sejarah yang diberikan. Namun adapula peserta didik yang menjawab setuju dan sangat setuju pada pernyataan “saya merasa kurang partisipatif dalam pembelajaran berbasis pada aplikasi audacity karena mendapatkan respon secara tidak instan” tersebut karena peserta didik ini merasa belajar berbasis pada aplikasi audacity mengurangi partisipatif mereka dalam belajar disebabkan paket internet yang terbatas.

Hasil rekap angket untuk pernyataan ketiga yaitu “saya merasa tidak nyaman dengan pembelajaran berbasis pada aplikasi audacity karena banyak faktor penghambat pembelajaran tersebut” ditunjukkan pada Tabel 4.3.

Tabel 4.3.

**Rekap Angket Pernyataan Ketiga**

No	Jawaban	Frekuensi	(%)
1	Sangat setuju	3	6,8
2	Setuju	16	36,4
3	Kurang setuju	16	36,4
4	Tidak setuju	9	20,5
Total		44	100

Sumber: Data Primer, 2022

Berdasarkan Tabel 4.3 dapat disimpulkan bahwa lebih banyak peserta didik yang mempersepsikan setuju dan kurang setuju terhadap pernyataan tentang “saya merasa tidak nyaman dengan pembelajaran berbasis pada aplikasi audacity karena banyak faktor penghambat pembelajaran tersebut” yaitu ada 16 orang (36,4%), selanjutnya disusul dengan peserta didik yang mempersepsikan tidak setuju sebanyak 9 orang (20,5%), dan yang terendah adalah yang mempersepsikan sangat setuju sebanyak 3 orang (6,8%).

Dari Tabel 4.8 diperoleh hasil bahwa lebih banyak peserta didik yang menjawab setuju dan kurang setuju pada pernyataan “saya merasa tidak nyaman dengan pembelajaran berbasis pada aplikasi audacity karena banyak faktor penghambat pembelajaran tersebut”, hal ini disebabkan berdasarkan hasil wawancara pada peserta didik yang menjawab kurang setuju dan tidak setuju, menilai pembelajaran berbasis pada aplikasi audacity lebih



banyak memberi manfaat dalam proses belajar sejarah karena bisa memperoleh materi lebih banyak melalui link yang diberikan guru, dan mereka cukup menyimpan file atau video dari materi-materi tersebut tanpa harus mencatat, selain itu mereka juga mudah menanyakan guru tentang materi tersebut melalui chat. Namun pada peserta didik yang menjawab setuju dan sangat setuju pada pernyataan “saya merasa tidak nyaman dengan pembelajaran berbasis pada aplikasi audacity karena banyak faktor penghambat pembelajaran tersebut”, disebabkan peserta didik ini merasa belajar menggunakan berbasis pada aplikasi audacity banyak menghabiskan waktu dalam pembelajaran.

Hasil rekap angket untuk pernyataan keempat yaitu “dalam situasi pembelajaran aplikasi audacity saya merasa terbantu ketika mendapat tugas karena dapat dikerjakan secara maksimal sesuai dengan *deadline*” ditunjukkan pada Tabel 4.4.

**Tabel 4.4**

**Rekap Angket Pernyataan Keempat**

No	Jawaban	Frekuensi	(%)
1	Sangat setuju	17	38,6
2	Setuju	18	40,9
3	Kurang setuju	9	20,5
4	Tidak setuju	0	0,0
Total		44	100

Sumber: Data Primer, 2021

Berdasarkan Tabel 4.4 dapat disimpulkan bahwa lebih banyak peserta didik yang mempersepsikan setuju terhadap pernyataan tentang “dalam situasi pembelajaran aplikasi audacity saya merasa terbantu ketika mendapat tugas karena dapat dikerjakan secara maksimal sesuai dengan *deadline*” yaitu ada 18 orang (40,9%), selanjutnya disusul dengan peserta didik yang mempersepsikan sangat setuju sebanyak 17 orang (38,6%), dan yang terendah adalah yang mempersepsikan kurang setuju sebanyak 9 orang (20,5%).

Dari Tabel 4.4 diperoleh hasil bahwa lebih banyak peserta didik yang menjawab setuju pada pernyataan “dalam situasi pembelajaran aplikasi audacity saya merasa terbantu ketika mendapat tugas karena dapat dikerjakan secara maksimal sesuai dengan *deadline*”, hal ini disebabkan berdasarkan hasil wawancara pada peserta didik yang menjawab setuju dan sangat setuju bahwa dengan adanya aplikasi audacity mereka cukup terbantu dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru dengan tepat waktu, karena ketika ada tugas yang sulit untuk dikerjakan, guru biasanya akan memberikan link tertentu untuk mempermudah mereka dalam mengerjakan tugas tersebut. Namun pada peserta didik yang menjawab kurang setuju pada pernyataan “dalam situasi pembelajaran aplikasi audacity saya merasa

terbantu ketika mendapat tugas karena dapat dikerjakan secara maksimal sesuai dengan *deadline*” tersebut disebabkan peserta didik ini merasa mereka kurang maksimal dalam mengerjakan tugas yang diberikan karena terhambat pada akses jaringan, dan mereka juga merasa akan jauh lebih mudah memahami dan mengerjakan tugas jika guru menjelaskannya secara tatap muka dibanding jika hanya membaca materi yang dikirimkan oleh guru.

## Tabulasi Data

[illegible]

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka peneliti menarik kesimpulan yaitu lebih banyak peserta didik di SMA Labschool Palu yang memiliki persepsi baik tentang model *blended learning* dengan Aplikasi Audacity dalam pembelajaran sejarah yaitu 54,5% dibanding yang memiliki persepsi kurang baik yaitu 45,5%.

## Saran

- [illegible]

## DAFTAR PUSTAKA

- Arends, R. (2008). *Learning to Teach*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Baihaqi, M.I.F. (2010). *Psikiatri (Konsep Dasar dan Gangguan-gangguan)*. Bandung : PT Refika Aditama.
- Biantoro. (2014). Pengembangan Kelas Virtual Dengan Google Classroom Dalam Keterampilan Pemecahan Masalah (Problem Solving) Topik Vektor pada Siswa SMK untuk Mendukung Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia 2018*.
- Chaeruman, U.A. (2011). *Implementing Blended Learning: A Case Based Sharing Experience*. [Online]. Tersedia:  
<http://www.teknologipendidikan.net>

- /2011/06/21/ implementing-blended-learning-acase-based-sharing-experience/ [14 Januari 2022].
- Drever. (2010). *Persepsi Siswa*. Bandung: Grafindo.
- Dziuban, C.D., Hartman, J.L., & Moskal, P.D. (2004). *Blended Learning*. [Online]. Tersedia: <http://net.educause.edu/ir/library/pdf/ERB0407.pdf> [14 Januari 2022].
- Fathullah, Said A.Z. (2020) . Penggunaan Model Pembelajaran Blended Learning Pada Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan Sosial*. 9, (1).
- Garrison, D.R. & Kanuka, H. (2004). Blended learning: uncovering its transformative potential in higher education. *Internet and Higher Education*. 7, 95-105.
- Garrison, D.R & Vaughan, N. (2008). *Blended Learning in Higher Education*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Handayani, N. (2012). *Psikologi Kesehatan*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Harefa, N dan Sumiyati. (2020). “Persepsi Siswa terhadap *Google Classroom* sebagai LMS pada masa Pandemi Covid-19”. *Science Education and Application Journal (SEAJ)*. 2, (2), 88-100.
- Hasibuan, J.J., dan Moedjiono. (2010). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Katili, F., Butar-Butar, R., Agustin, D., Marisi, C.G. (2018). Model Pembelajaran *Blended Learning* dan *Google Classroom* dalam Mengefektifkan Proses Belajar Mengajar Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Teologi dan Pendidikan Agama Kristen*. 3(2):65-72.
- Kriyantono, R. (2009). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Malang: Prenada Media Group.
- Leman, Dedi dan Lubis, C.P. 2021. Pemanfaatan Video Pembelajaran dengan aplikasi Camtasia dan Audacity. *Jurnal Pengabdian Masyarakat STMIK Amik Riau*. 2, (2), 20-27
- Maskar, S dan Wulantina, E. (2019). “Persepsi Peserta Didik terhadap Metode Blended Learning dengan *Google Classroom*”. *Jurnal Inovasi Matematika (Inomatika)*. 1, (2), 110-121.
- Mulyana, D. (2013). *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Pitarto, Etsu. (2014). Make Audio Project With Audacity. [online]. Tersedia <https://docplayer.info/35601415-Make-audio-project-with-audacity-mem-buat-media-pembelajaran-berbasis-audio.html> [14 Januari 2022]
- Rakhmat, J. (2011). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Riyana, C. (2011). *Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Pembelajaran: Blended Learning*. [Online]. Tersedia: <http://kurtek.upi.edu/tik/content/blended.pdf> [14 Januari 2022].
- Robbin, S.P. (2009). *Perilaku Organisasi*. Jakarta: PT Indeks Gramedia.
- Rusman. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Sari, M dan Asmendri. (2019). Analisis Model-model Blended Learning di Lembaga Pendidikan. *NATURAL SCIENCE: Jurnal Penelitian Bidang IPA dan Pendidikan IPA*. 5, (2), 835-847.
- Semler, S. (2005). *Use Blended Learning to Increase Learner Engagement and Reduce Training Cost*. [Online]. Tersedia: [http://www.learningsim.com/content/lsnews/blended\\_learning1.html](http://www.learningsim.com/content/lsnews/blended_learning1.html) [14 Januari 2022].
- Slamento. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suartama I.K. dan Tastra, I.D.K. (2014). *E-learning Berbasis Moodle*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudarman. (2018). Problem Based Learning: Suatu Model Pembelajaran untuk Mengembangkan dan Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah. *Jurnal Pendidikan Inovatif*. 2, (2), 68-73.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunaryo. (2010). *Psikologi Untuk Pendidikan*. Jakarta: EGC.
- Sunyoto, D. (2016). *Metodologi Penelitian Akuntansi*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Suranto. (2011). *Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Wahyuningsih, D. (2013). *Implementasi Blended Learning By The Constructive Approach BLCA untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Kemandirian Belajar Mahasiswa dalam Matakuliah Interaksi Manusia dan Komputer Prodi* *Teknologi Pendidikan FIP UNY. Thesis, Yogyakarta: UNY, Yogyakarta*





# NOSARARA

## JURNAL PENDIDIKAN DAN ILMU SOSIAL

[HOME](#) [ABOUT](#) [USER HOME](#) [SEARCH](#) [CURRENT](#) [ARCHIVES](#) [ANNOUNCEMENTS](#)
[Home](#) > [User](#) > [Author](#) > **Active Submissions**

## Active Submissions

[ACTIVE](#) [ARCHIVE](#)

ID	MM-DD SUBMIT	SEC	AUTHORS	TITLE	STATUS
19407	10-17	ART	Hasan, Juraid, Suyuti	PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING DALAM...	Awaiting assignment

1 - 1 of 1 Items

## Start a New Submission

[CLICK HERE](#) to go to step one of the five-step submission process.

## Refbacks

[ALL](#) [NEW](#) [PUBLISHED](#) [IGNORED](#)

DATE ADDED	HITS	URL	ARTICLE	TITLE	STATUS	ACTION
There are currently no refbacks.						

[Publish](#) [Ignore](#) [Delete](#) [Select All](#)

ISSN: 2614-2554

### MAIN MENU

[Focus and Scope](#)[Editorial Team](#)[Contact](#)

### SUBMISSIONS

[Online Submissions](#)[Author Guidelines](#)

### PUBLICATIONS

[Publication Ethics](#)[License & Copyright](#)[Peer Review Process](#)[Publication Frequency](#)[Plagiarism Tools](#)

### OPEN JOURNAL SYSTEMS

### JOURNAL HELP

### USER

You are logged in as...

**hasansejarah**

- » [My Journals](#)
- » [My Profile](#)
- » [Log Out](#)

### AUTHOR

[Submissions](#)

- » [Active \(1\)](#)
- » [Archive \(0\)](#)
- » [New Submission](#)

### NOTIFICATIONS

- » [View](#)
- » [Manage](#)

### JOURNAL CONTENT

Search

Search Scope

All ▼

[Browse](#)

- » [By Issue](#)

- » By Author
- » By Title
- » Other Journals

FONT SIZE

INFORMATION

- » For Readers
- » For Authors
- » For Librarians

KEYWORDS

Citra IPS Pembelajaran Sejarah  
Peta Sejarah aktivitas belajar audio  
visual berpikir spasial budaya organisasi  
geografi hasil belajar kinerja  
guru motivasi belajar  
**pembelajaran sejarah**  
pendidikan orang tua, motivasi, anak  
persepsi pranata pendidikan prestasi  
belajar sejarah sejarah smartphone  
sumber belajar