

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam perkembangan zaman yang kian pesat seperti pada era digital seperti sekarang, dimana yang dikenal sebagai revolusi industri 4.0. Perkembangan pendidikan di era digital yang dikenal seperti sekarang ini menuntut siswa agar menjadi cerdas, kritis, mandiri dan kreatif & inovatif serta memiliki daya saing yang tinggi agar selaras dengan perkembangan zaman abad ke-21. Era revolusi industri 4.0 dalam dunia pendidikan telah mengubah sistem pendidikan dimana pendidik maupun peserta didik diharapkan mampu memanfaatkan segala bentuk media yang ada. Dengan adanya perkembangan pendidikan yang semakin luas maka terdapat banyak sekali model pembelajaran yang diterapkan, salah satunya yang selaras adalah pembelajaran berbasis *e-learning* dimana dengan pembelajaran berbasis *e-learning* ini pendidik mampu mengoptimalkan penggunaan teknologi sebagai alat bantu pendidikan.

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 menyatakan bahwa Pendidikan Nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dalam mencapai tujuan dari pendidikan nasional tersebut maka dalam penerapan pembelajaran matematika haruslah dikemas secara menarik, sehingga menjaikan siswa kreatif dan mandiri yaitu dengan memanfaatkan segala potensi yang dimiliki siswa. Dari pemaparan tujuan pendidikan di atas terdapat dua hal

yang bisa menunjang terciptanya tujuan pembelajaran matematika tersebut yaitu kemandirian belajar dan prestasi belajar siswa.

Kemandirian belajar adalah suatu perilaku atau sikap siswa dalam mewujudkan kehendak dan keinginannya dengan tidak bergantung pada orang lain. Siswa harus mampu melakukan belajar sendiri, mampu menyelesaikan permasalahan dalam tugas-tugas belajar dengan baik dan mampu melakukan aktivitas pembelajaran lain secara mandiri. Namun pada kenyataannya kemandirian belajar masih belum tercapai sesuai harapan atau bisa dikatakan rendah. Dari hasil observasi peneliti rendahnya kemandirian belajar siswa disebabkan oleh kurang mampunya siswa memahami dan memperdalam materi secara mandiri sementara itu pembelajaran di kelas sering tidak ada waktu dan kesempatan untuk siswa memahami dan memperdalam materi, hal ini memicu rendahnya kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal maupun berdiskusi secara mandiri.

Sedangkan prestasi belajar adalah suatu hasil usaha siswa yang dapat dicapai yang berupa pengetahuan, kemampuan, ketrampilan dan sikap setelah mengikuti proses pembelajaran yang dapat dibuktikan dengan hasil tes. Menurut Winkel (2007:168) Prestasi belajar adalah bukti keberhasilan belajar siswa dan hasil kemampuan siswa dalam kegiatan belajar sesuai dengan bobot yang dicapainya. Bobot yang dimaksudkan adalah nilai siswa yang dapat dilihat atau dinyatakan dalam bentuk rapor, indeks prestasi belajar, angka kelulusan dan predikat keberhasilan. Pada kenyataan kembali prestasi belajar siswa masih belum tercapai sesuai harapan. Salah satu pemicunya karena rendahnya kemandirian belajar seperti dipaparkan pada paragraf sebelumnya. Dengan rendahnya kemandirian belajar siswa yang tidak mampu menyelesaikan soal secara mandiri, tidak mempunyai

kemauan mendalami materi secara mandiri, sehingga hal-hal itu akan merujuk ke rendahnya prestasi belajar siswa.

Berdasarkan dua hal diatas disimpulkan bahwa pada kenyataanya dapat dikatakan masih belum mampu tercapai sesuai dengan harapan. Salah satunya pada kelas VIII A1 SMP Negeri 1 Singaraja. Adapun hasil wawancara dengan guru matematika di SMP Negeri 1 Singaraja menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran matematika belum tercapai sepenuhnya, masih terdapat kendala-kendala yang dihadapi siswa kelas VIII A1 SMP Negeri 1 Singaraja selama proses pembelajaran. Pelajaran matematika masih dianggap sebagai pembelajaran yang perlu pemahaman dan pendalaman materi yang lama karena banyaknya rumus-rumus yang harus dihapal dan dipahami. Hal ini tentunya disebabkan oleh adanya kesenjangan dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu pembelajaran matematika juga dianggap rumit karena adanya rumus-rumus yang sulit dipahami, sehingga siswa menjadi malas dan enggan untuk mencoba mengkontruksi pemahamannya secara mandiri. Hal seperti ini mengakibatkan kurangnya kemandirian siswa dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran sehingga akan berakibat juga pada rendahnya prestasi belajar matematika siswa. Sehubungan dengan hal tersebut, maka untuk menelusuri terkait permasalahan peneliti melakukan wawancara dengan guru matematika di kelas VIII A1 SMP Negeri 1 Singaraja (*terlampir*) dan observasi saat proses pembelajaran di kelas VIII A1 SMP Negeri 1 Singaraja dan ditemukan beberapa permasalahan yang dihadapi yaitu sebagai berikut.

- a. Banyak siswa memiliki semangat dan antusias tinggi, namun sering kekurangan waktu belajar di kelas, sehingga karena materi yang banyak dan

waktu yang tidak cukup mengakibatkan siswa tidak dapat memahami materi secara maksimal.

- b. Kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran rendah, sehingga siswa hanya menunggu arahan guru dalam setiap langkah pembelajaran yang berlangsung. Selain itu siswa juga kurang memiliki inisiatif tersendiri untuk mempersiapkan materi pembelajaran secara mandiri
- c. Kurangnya peran aktif siswa selama pembelajaran berlangsung, hal ini mengakibatkan siswa tidak memanfaatkan pembelajaran dengan baik, sehingga kemauan siswa untuk berdiskusi juga rendah.
- d. Kurangnya rasa percaya diri siswa untuk berkomunikasi dan menyatakan pendapat secara langsung, sehingga kemauan siswa dalam mengemukakan pendapat maupun menjawab pertanyaan secara mandiri begitu rendah.
- e. Siswa sudah mampu memanfaatkan sumber belajar lain seperti internet untuk menuntun dalam pembelajaran, hanya saja siswa masih sulit menemukan konten dan topik yang sesuai dengan materi yang dipelajari.

Selain melakukan wawancara dengan guru dan observasi di kelas, peneliti juga melakukan wawancara dengan siswa terkait dengan proses pembelajaran matematika di kelas tersebut. Hal ini dilakukan untuk mengukur seberapa besar kemandirian siswa dalam pembelajaran matematika. Adapun beberapa jawaban siswa yang menjadi faktor rendahnya kemandirian belajar matematika siswa selama kegiatan pembelajaran yaitu seperti (1) banyak siswa yang mengaku kekurangan waktu untuk memahami pembelajaran selama di kelas, (2) banyak siswa yang mengaku sudah semangat dalam mengikuti pembelajaran, namun kurang mampunya siswa dalam memahami materi yang ada pada buku secara mandiri,

sementara waktu yang disediakan terbatas, sehingga siswa merasa semakin tidak mampu, dan (3) banyak siswa yang mengandalkan teman maupun guru les untuk menyelesaikan persoalan matematika dan tidak mau untuk mencoba secara mandiri. Untuk memahami materi-materi dalam pembelajaran matematika yang dikenal rumit tentunya siswa harus sering mencoba dan latihan-latihan secara mandiri, serta siswa harus menggali kembali secara mandiri materi yang telah dijelaskan agar tidak bergantung hanya pada penjelasan dari guru saja. Selain permasalahan-permasalahan yang ditemukan dalam proses pembelajaran, penulis juga mendapatkan skor ulangan siswa untuk melihat tingkat prestasi belajar matematika siswa kelas VIII A1 SMP Negeri 1 Singaraja. Adapun skor ulangan siswa ini dapat dilihat pada Tabel. 1.1 berikut.

Tabel 1. 1 Data Skor Ulangan Tengan Semester Siswa Kelas VIII A1 SMP Negeri 1 Singaraja Selama Tiga Semester

Tahun Ajaran	Skor Tertinggi	Skor Terendah	Rata – rata Skor	Banyak Siswa yang Belum Tuntas	Presentase Ketuntasan Belajar Klasikal
2018/2019	100	16	69,78	18	43,75%
2018/2019	100	35	69,50	19	40,63%
2019/2020	95	20	59,84	20	37,5%

Berdasar Tabel 1.1 dapat dilihat bahwa skor-skor yang diperoleh siswa di setiap semesternya mengalami penurunan. Dari 32 orang siswa di kelas VIII A1 SMP Negeri 1 Singaraja tidak ada setengahnya yang memenuhi KKM. KKM di SMP Negeri 1 Singaraja adalah 76, sehingga presentase ketuntasan dikelas tersebut

berturut-turut setiap semesternya adalah 43,75%, 40,63% dan 37,5%, ini berarti prestasi belajar matematika siswa di kelas VIII A1 masih tergolong rendah.

Rendahnya kemandirian dan prestasi belajar siswa perlu ditangani dengan pemilihan model pembelajaran yang sesuai dan tepat. Selain rendahnya kemandirian dan prestasi belajar kendala lain yang ada yaitu kurangnya alokasi waktu pembelajaran dikelas yang mengakibatkan kurang maksimalnya proses pembelajaran yang ada dikelas. Model pembelajaran memiliki pengaruh yang besar dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa. Mampu menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan tidak membosankan serta memberikan ruang waktu yang maksimal akan dapat meningkatkan kemandirian belajar dan prestasi belajar siswa di kelas. Salah satu model pembelajaran yang mampu mewujudkan hal tersebut adalah pembelajaran *blended learning*. *Blended learning* adalah pembelajaran yang mengkombinasikan antara pembelajaran secara tatap muka dan secara *online* yang saling melengkapi satu sama lain untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien untuk siswa. Adapun tipe pembelajaran *blended learning* yang memungkinkan dilaksanakan untuk mengatasi permasalahan siswa di kelas VIII A1 SMP Negeri 1 Singaraja adalah *blended learning* tipe “*Flipped Classroom*”. *Blended learning* tipe *flipped classroom* ini memfokuskan pada *student centered* dimana siswa dituntut untuk aktif dalam memahami materi secara mandiri, sehingga tumbuhnya rasa kemandirian dalam belajar. Model pembelajaran ini sangat efektif dan efisien dari segi waktu, tenaga dan tempat karena tidak sebatas dilakukan tatap muka di kelas melainkan dapat dilakukan dimana saja selama ada koneksi internet (Ratnaningrum, 2018:3). Dari beberapa penelitian yang telah dikaji menyatakan bahwa pembelajaran dengan

Blended Learning lebih baik dari pembelajaran konvensional, hal ini semakin mendukung peneliti dalam melaksanakan penelitian ini.

Penelitian oleh Sulihin Sjukur (2012) yang berjudul “Pengaruh *Blended Learning* Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Tingkat SMK”. Dalam penelitian ini Sulihin menyatakan bahwa hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *blended learning* memiliki rata-rata skor yang jauh lebih tinggi dari pada hasil belajar di kelas konvensional. Kemudian hasil penelitian oleh Lina Rihatul (2015) yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran Bauran (*Blended Learning*) Terhadap Motivasi Siswa Pada Materi Relasi dan Fungsi”. Dalam penelitian ini Lina menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam pembelajaran *blended learning* terhadap motivasi belajar siswa yang berarti bahwa kelas dengan model pembelajaran *blended learning* lebih baik daripada kelas konvensional, dan hasil penelitian oleh Akhbar Galang (2016) yang berjudul “Penggunaan Model Pembelajaran *Blended Learning* Terhadap Hasil Belajar Matematika kelas VIII di SMPN 38 Surabaya”. Dalam penelitian ini Akhbar menyimpulkan bahwa hasil belajar siswa di kelas dengan model pembelajaran *blended learning* lebih baik daripada hasil belajar pada kelas konvensional.

Pembelajaran *blended learning* memiliki keunggulan tersendiri dibandingkan dengan model pembelajaran lainnya, yaitu pembelajarannya dapat menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi masa kini yang dapat diakses secara online. Hal ini dapat memberikan daya tarik tersendiri pada siswa untuk menghapuskan anggapan siswa tentang pembelajaran yang membosankan dan tidak menyenangkan. Selain itu *blended learning* juga akan mampu meningkatkan keterlibatan dan kemandirian siswa dalam diskusi di kelas maupun dalam forum

diskusi online. Salah satu media pembelajaran yang mampu menunjang pembelajaran online dari *blended learning* ini adalah dengan menggunakan bantuan media pembelajaran berupa video tutorial.

Video tutorial adalah suatu media yang dikategorikan sebagai media audio visual. Dalam video tutorial akan ditampilkan pembelajaran yang meniru sistem tutor (guru) di dalam kelas, yang dikemas secara menarik dalam bentuk video. Informasi yang disampaikan dalam video tutorial yaitu menjelaskan secara detail terkait materi pembelajaran, cara menyelesaikan personal-persoalan, serta menjawab pertanyaan-pertanyaan yang sering muncul dari siswa yang bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi. Dengan adanya media pembelajaran yang inovatif dan dikemas dengan desain yang menarik seperti ini tentunya akan mampu meningkatkan atusiasme siswa dalam memahami materi pembelajaran, yang nantinya akan berpengaruh pada kemandirian dan prestasi belajar matematika siswa.

Lembaga pembelajaran online yang digunakan dalam penerapan *blended learning* adalah salah satu lembaga terobosan *e-learning*. *E-learning* merupakan sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan berupa website yang bisa diakses dimana saja dengan menggunakan jaringan internet (Ratnaningrum, 2018:4). Salah satu lembaga *e-learning* masa kini yang dapat diakses adalah dunia prestasi. Dunia Prestasi merupakan sebuah lembaga pembelajaran online yang memberikan layanan pembelajaran dengan materi yang berkualitas dan belajar yang nyaman, sehingga siswa dapat membuka materi pembelajaran, mengakses informasi secara update, dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru diluar jam pelajaran. Media pembelajaran dalam penerapan

blended learning adalah dengan bantuan video tutorial. Dalam *website* dunia prestasi video tutorial akan di upload guru kedalam sistem *online* (kelas *online*) yang telah di buat di *website* dunia prestasi. Hal ini dapat dilakukan untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa dalam pembelajaran matematika yaitu dengan membuat suatu media pembelajaran yang menarik, yang tidak monoton dan mampu menjelaskan secara detail mengenai materi pembelajaran dan cara menyelesaikan persoalan-persoalan matematika agar siswa mudah memahami sehingga siswa mampu mempelajari secara mandiri dan prestasi belajar siswa akan meningkat. Selain itu dari beberapa penelitian yang telah dikaji menunjukkan bahwa dengan bantuan adanya video tutorial ini memberikan peningkatan yang signifikan dalam pembelajaran siswa. Hal ini dapat dilihat dari penelitian berikut.

Penelitian oleh Putu Prayatna (2018) yang berjudul “Penerapan Pembelajaran Matematika Berbantuan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VIIID SMP Negeri 2 Sawan”. Dalam penelitian ini Putu memaparkan bahwa rata-rata skor prestasi belajar siswa dari 27,54% pada refleksi awal meningkat menjadi 61,93% pada siklus I, 69,67% pada siklus II dan 77,66% pada siklus III. Dapat disimpulkan bahwa indikator keberhasilan telah terpenuhi. Dari penelitian ini dinyatakan rata-rata skor prestasi belajar dengan pembelajaran matematika berbantuan video tutorial meningkat setiap siklusnya, maka dengan dibantu video tutorial mampu meningkatkan prestasi belajar siswa.

Model pembelajaran *blended learning* berbantuan video tutorial dirasa dapat menjadi solusi yang tepat untuk memecahkan permasalahan yang terjadi di kelas VIII A1 SMP Negeri 1 Singaraja karena:

- a. Pembelajaran *blended learning* berbantuan video tutorial yang mudah di akses dalam website dan dapat diakses dimana saja dan dikemas dalam tampilan yang menarik yang memberikan waktu tambahan berupa waktu belajar online di samping waktu belajar tatap muka
- b. Pembelajaran *blended learning* berbantuan video tutorial akan menampilkan video tutorial yang menjelaskan konsep materi secara utuh dan lengkap, sehingga siswa memiliki kesempatan belajar lebih banyak karena video dapat di putar berulang kali, serta mampu mengatasi kendala siswa dalam kekurangan waktu untuk memahami buku secara mandiri di kelas tatap muka.
- c. Dengan adanya kelas online dan diskusi online yang berbantuan video tutorial terkait materi akan meningkatkan peran aktif siswa dalam diskusi online dan meningkatkan kemandirian belajar siswa serta prestasi belajar siswa, selain itu juga mengatasi kendala siswa dalam sulitnya siswa mendapat kesempatan diskusi dalam kelas tatap muka, sehingga dalam diskusi online siswa bebas berpendapat kapanpun sesuai konteks yang dibahas tanpa ada Batasan waktu.
- d. Model pembelajaran *blended learning* dengan melakukan kegiatan diskusi online diharapkan dapat mengajak siswa untuk lebih percaya diri tanpa ada rasa malu-malu dan ragu-ragu dalam mengungkapkan pendapatnya dalam forum diskusi.
- e. Video tutorial menjadi salah satu media pembelajaran untuk siswa menambah pemahaman materi dan mempermudah siswa untuk menyelesaikan persoalan-persoalan yang belum dipahami dalam

pembelajaran di kelas tatap muka. Selain itu *blended learning* berbantuan video tutorial juga menyediakan topik-topik yang terstruktur yang dibahas sesuai materi, sehingga siswa tidak bingung dalam memilih konten atau topik sesuai materi.

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti tertarik untuk menerapkan model pembelajaran *Blended Learning* dengan menggunakan penelitian tindakan kelas dalam pembelajaran matematika yang berjudul “**Penerapan *Blended Learning* Berbantuan Video Tutorial untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VIII A1 SMP Negeri 1 Singaraja**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana peningkatan kemandirian belajar siswa kelas VIII A1 SMP Negeri 1 Singaraja dalam pembelajaran matematika melalui penerapan *Blended Learning* berbantuan Video Tutorial?
2. Bagaimana peningkatan prestasi belajar siswa kelas VIII A1 SMP Negeri 1 Singaraja dalam pembelajaran matematika melalui penerapan *Blended Learning* berbantuan Video Tutorial?
3. Bagaimana tanggapan siswa kelas VIII A1 SMP Negeri 1 Singaraja terhadap penerapan *Blended Learning* berbantuan Video Tutorial pada pembelajaran matematika?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui peningkatan kemandirian belajar siswa kelas VIII A1 SMP Negeri 1 Singaraja dalam pembelajaran matematika melalui penerapan *Blended Learning* berbantuan Video Tutorial?
2. Untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa kelas VIII A1 SMP Negeri 1 Singaraja dalam pembelajaran matematika melalui penerapan *Blended Learning* berbantuan Video Tutorial?
3. Untuk mengetahui tanggapan siswa kelas VIII A1 SMP Negeri 1 Singaraja terhadap penerapan *Blended Learning* berbantuan Video Tutorial pada pembelajaran Matematika.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran secara umum mengenai proses pembelajaran matematika dengan menerapkan *Blended Learning* berbantuan Video Tutorial untuk meningkatkan kemandirian dan prestasi belajar siswa.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penerapan *Blended Learning* berbantuan video tutorial diharapkan dapat meningkatkan kemandirian dan prestasi belajar matematika serta siswa mendapatkan pengalaman belajar yang bervariasi untuk memotivasi minat belajar siswa

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu gurudalam mengoptimalkan proses pembelajaran di kelas agar lebih kondusif serta mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai model pembelajaran yang dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam pembelajaran matematika

1.5 Definisi Operasional

1.5.1 *Blended Learning*

Blended Learning adalah suatu pembelajaran yang mengkombinasikan antara pembelajaran secara tatap muka dengan pembelajaran secara online yang saling melengkapi satu sama lain untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien untuk siswa.

1.5.2 Video Tutorial

Video tutorial merupakan sebuah media pembelajaran audio visual yang menampilkan pembelajaran dengan meniru sistem tutor yaitu pembelajaran dalam bentuk pemberian arahan, bantuan dan petunjuk terkait penyelesaian persoalan-persoalan yang berkaitan dengan materi yang dikemas secara menarik dalam bentuk video pembelajaran.

1.5.3 *Blended Learning* berbantuan Video Tutorial

Blended Learning berbantuan Video tutorial merupakan pembelajaran yang mengkombinasikan antara pembelajaran tatap muka yang dimana siswa akan belajar secara individu maupun kelompok untuk memecahkan permasalahan dan dengan pembelajaran online berbantuan video tutorial yang merupakan pembelajaran audio visual yang menampilkan pembelajaran dengan meniru sistem tutor yang dikemas secara menarik yang dapat diakses dalam website dunia prestasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan diskusi secara online.

1.5.4 Kemandirian Belajar

Kemandirian belajar adalah suatu perilaku atau sikap siswa dalam mewujudkan kehendak dan keinginannya dengan tidak bergantung pada orang lain. Siswa harus mampu melakukan belajar sendiri, mampu menyelesaikan permasalahan dalam tugas-tugas belajar dengan baik yang berkaitan dengan video tutorial yang telah diunggah dan mampu melakukan aktivitas pembelajaran lain seperti online pada web dunia prestasi, mengakses video tutorial dan melakukan diskusi online secara mandiri.

1.5.1 Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah hasil belajar atau perubahan tingkah laku yang meliputi aspek pengetahuan, ketrampilan dan sikap setelah melalui proses tertentu, sebagai hasil pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Prestasi belajar siswa dilihat melalui skor yang diperoleh siswa saat evaluasi. Menurut Winkel (2007:168) prestasi belajar adalah bukti keberhasilan belajar siswa dan hasil kemampuan siswa dalam kegiatan belajar sesuai dengan bobot yang dicapainya

1.5.6 Tanggapan Siswa

Tanggapan siswa merupakan reaksi social yang dilakukan siswa dalam menanggapi pengaruh atau rangsangan dalam dirinya dari situasi pengulangan yang dilakukan orang lain, seperti tindakan pengulangan guru dalam proses pembelajaran atau dari fenomena social disekitar sekolahnya. Dalam hal ini tanggapan yang dimaksud adalah reaksi dan tanggapan siswa terhadap proses berjalannya pembelajaran *blended learning*.

