

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan proses tanpa akhir yang diupayakan oleh siapa pun, terutama oleh negara. Menurut Munib (2012:31) “pendidikan merupakan usaha sadar dan sistematis, yang dilakukan oleh orang-orang yang disertai tanggung jawab untuk mempengaruhi mahasiswa agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan”. Pendidikan sebagai proses mengubah tingkah laku siswa agar menjadi manusia dewasa yang mampu hidup mandiri dan sebagai anggota masyarakat dalam lingkungan alam sekitar dimana siswa itu berada. Pada dasarnya pendidikan merupakan usaha dari pendidikan sebagai tanggung jawabnya membimbing siswa menuju kedewasaan.

Bagian penting dalam pendidikan adalah kegiatan pembelajaran. Menurut Ashar (2011:21) “pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara guru dengan siswa“. Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi yang terjadi antara guru dengan siswa baik secara langsung yang seperti kegiatan di dalam kelas maupun di luar kelas seperti melalui *Learning Management System (LMS)*.

Melalui perkembangan teknologi, kegiatan pembelajaran tidak hanya dilakukan secara tatap muka di kelas, namun juga dapat dilakukan di luar kelas yang dapat disebut dengan pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran tatap muka adalah proses belajar yang dilakukan secara langsung antara siswa dan guru di sekolah. Pembelajaran tatap muka juga disebut dengan pembelajaran langsung, hal ini sesuai dengan pendapat Husamah (2014:111-112) “pembelajaran tatap muka merupakan aktivitas belajar yang berbentuk interaksi secara langsung antara guru dan siswa”. Menurut Yuniawati(2013:68) “pembelajaran jarak jauh ialah bersifat

fleksibel karena pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja”

Pendidik juga memiliki kebebasan memberikan akses referensi pada peserta didik perihal materi yang hendak disampaikan sehingga proses pembelajaran demikian dapat meningkatkan kualitas dan menunjang kegiatan pembelajaran. Selain pembelajaran jarak jauh dan pembelajaran tatap muka, saat ini berkembang pendekatan pembelajaran yang menggabungkan antara pembelajaran jarak jauh dan pembelajaran tatap muka yang disebut pembelajaran campuran atau *blended learning*.

*Blended learning* adalah metode pembelajaran campuran yang menggabungkan metode pembelajaran langsung dan metode pembelajaran mandiri atau tidak langsung yang dapat dilakukan kapan saja. *Blended learning* juga mempunyai komponen yang terdiri dari pembelajaran *online*, pembelajaran tatap muka, dan belajar mandiri. Menurut Bielawski (2014:16) ”*blended learning* adalah sebuah konsep yang relatif baru dalam pembelajaran dimana guru yang disampaikan melalui gabungan pembelajaran *online* dan tatap muka yang dalam pelaksanaannya dilakukan oleh guru”.

Pembelajaran di sekolah secara umum dilakukan melalui pembelajaran tatap muka. Dalam Pembelajaran tatap muka, kemampuan mengajar guru sangat menentukan, misalnya penguasaan materi pelajaran dan lingkungan tempat belajar. Setiap pembelajaran juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Pembelajaran tatap muka menuntut partisipasi aktif guru dan siswa agar kegiatan pembelajaran menjadi bermakna. Melalui pembelajaran tatap muka siswa dapat membentuk pola pikirnya dengan melihat langsung kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Pembelajaran tatap muka juga memudahkan siswa dalam mengajukan berbagai pertanyaan kepada guru apabila menemui kesulitan dalam pembelajaran, begitu pula guru dapat memantau secara langsung kegiatan belajar siswa. Namun demikian, pembelajaran tatap muka merupakan pembelajaran yang menuntut untuk perencanaan yang matang seperti

penentuan waktu dan lokasi untuk belajar. Pembelajaran tatap muka juga memiliki keterbatasan lainnya terutama apabila dalam kegiatan pembelajaran melibatkan banyak siswa sehingga kondisi seringkali kurang kondusif.

Melalui perkembangan teknologi, saat ini sekolah tidak hanya dapat melaksanakan pembelajaran secara tatap muka di kelas namun juga dapat menerapkan pembelajaran campuran atau *blended learning*. Menurut Carlier (2005:234) "*blended learning* sebagai mengintegrasikan atau menggabungkan program belajar yang memiliki format yang berbeda untuk mencapai tujuan umum". Menurut Isa (2005:73) "*blended learning* terbukti efektif dan efisien karena melalui *blended learning* dapat menghemat sumber daya seperti waktu bahkan biaya yang dikeluarkan. Melalui *blended learning* siswa bisa mengakses pembelajaran di mana saja dan kapan pun. Metode pembelajaran dalam *blended learning* juga bisa dikembangkan secara fleksibel, siswa bisa mengakses modul pembelajaran yang mudah karena dilakukan dengan secara online. Guru bisa menyampaikan materi dengan berbagai macam metode misalnya video pembelajaran, modul pembelajaran dan sebagainya. *Blended learning* juga memiliki keterbatasan di mana siswa tidak didukung dengan sarana dan prasarana yang memadai. Selain itu akses internet di tempat tertentu juga masih menjadi masalah dari para siswa yang mengikuti dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran kompetensi keahlian Teknologi Komputer dan Jaringan (TKJ) di SMK Negeri 1 Jawai saat ini dilaksanakan secara tatap muka. Proses pembelajaran secara tatap muka di TKJ SMK Negeri 1 Jawai terdapat kendala terutama pada saat pembelajaran praktikum. Permasalahan yang terjadi adalah jumlah komputer yang digunakan untuk kegiatan pratikum belum mencukupi untuk seluruh siswa. Jumlah komputer yang ada di sekolah SMK Negeri 1 Jawai terdiri dari dua puluh komputer sedangkan siswa dalam satu kelas terdiri dari tiga puluh lima siswa, sehingga satu komputer terkadang digunakan oleh dua orang siswa.

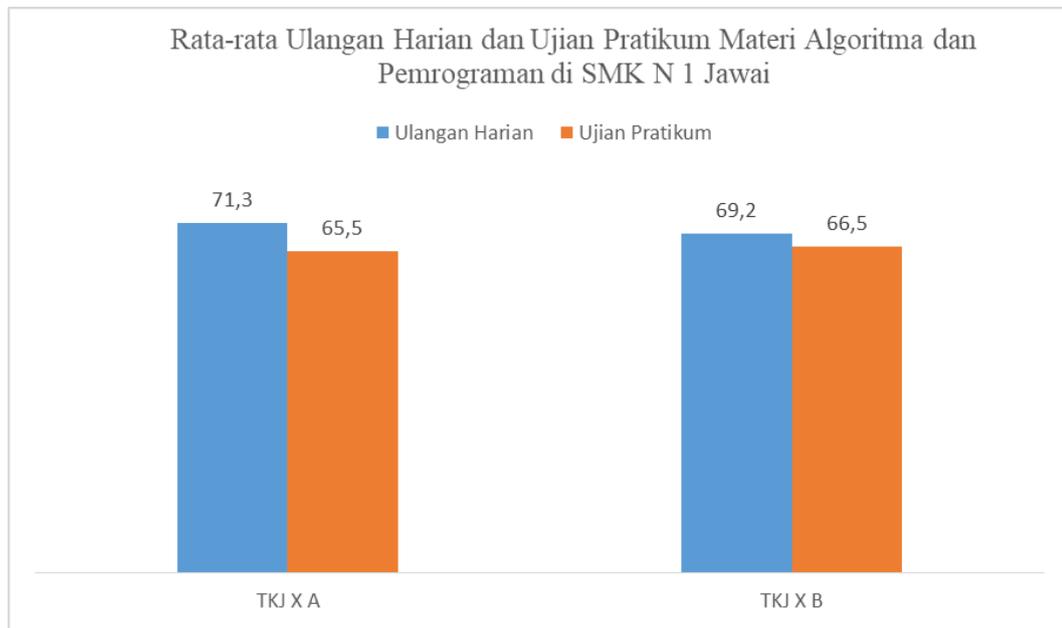
Selain masih kekurangan komputer, fasilitas praktikum lainnya untuk kompetensi keahlian TKJ di SMK Negeri 1 Jawai juga belum mencukupi hal ini terlihat dari batasnya jumlah perangkat jaringan yang ada di SMK Negeri 1 Jawai seperti router, tang crimping atau crimping tools, maupun RJ-45 dan RJ-11. Alat-alat tersebut merupakan alat pendukung atau bahkan dapat dikatakan pula menjadi alat yang utama bagi siswa untuk mengenal jaringan komputer.

Terbatasnya alat praktikum menjadi kendala bagi siswa untuk mengasah kemampuan yang dimiliki sebab harus menunggu giliran dengan siswa lainnya untuk dapat mempelajari dari masing-masing alat. Meskipun telah berlakukan sistem pembagian kelompok namun dengan minimnya beberapa alat yang tersedia tentunya kurang mengefektifkan proses pembelajaran karena akan menimbulkan kurangnya rasa mandiri pada siswa. Tentunya hal tersebut akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, utamanya bagi siswa yang tidak memiliki pengetahuan dasar mengenai jaringan komputer, karena dengan ketersediaan alat yang kurang akan menimbulkan rasa enggan berpartisipasi dalam melakukan kegiatan kelompok yang ada.

Kurangnya fasilitas untuk kegiatan praktikum TKJ di SMK Negeri 1 Jawai mengakibatkan proses pembelajaran pada materi Algoritma dan Pemrograman. Fasilitas praktikum untuk siswa SMK Negeri 1 Jawai merupakan bagian penting untuk mendapatkan keterampilan yang dibutuhkan. Kurangnya fasilitas praktikum di SMK Negeri 1 Jawai khususnya komputer menyebabkan satu komputer digunakan oleh dua orang siswa. Keadaan ini tentunya kurang ideal bagi siswa karena siswa TKJ perlu mempraktikkan langsung secara mandiri materi Algoritma dan Pemrograman untuk memperoleh keterampilan yang diharapkan.

Proses pembelajaran pada materi proses Algoritma dan Pemrograman yang belum berjalan secara optimal tersebut berdampak pada hasil belajar siswa TKJ di SMK Negeri 1 Jawai yang belum maksimal. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai ulangan harian dan ujian

praktek tahun ajaran 2022/2023. Berdasarkan data yang diperoleh diketahui bahwa nilai rata-rata ulangan harian pada dan ujian praktikum tabel 1.1 adalah sebagai berikut:



Gambar 1.1 Rata-rata Ulangan Harian dan Ujian Praktikum Algoritma dan Pemrograman di SMK N 1 Jawai

Berdasarkan gambar 1.1 diketahui bahwa rata-rata nilai ulangan harian dan ujian praktikum siswa TKJ kelas X di SMK Negeri 1 Jawai masih belum mencukupi KKM sebesar 75. Hal ini dapat dilihat dari hasil ulangan harian untuk kelas A yang memperoleh rata-rata nilai sebesar 71,3 dan kelas B sebesar 69,2. Sedangkan untuk ujian praktikum rata-rata nilai yang diperoleh untuk kelas A adalah 69,2 dan kelas B adalah 66,5.

Hasil belajar merupakan hasil akhir atau prestasi belajar yang menjadi gambaran pencapaian yang didapatkan siswa setelah melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang. Menurut Faiqul (2017:59), "Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya". Salah satu cara yang

dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar yaitu menggunakan metode pembelajaran yang tepat. Menurut Djamarah (2016:90) berpendapat bahwa, “penggunaan metode mengajar yang bervariasi dapat menyenangkan siswa, tidak monoton dan membosankan agar materi pembelajaran yang disampaikan kepada siswa dapat diterima dengan senang, antusias dalam kegiatan belajar”. Dengan demikian maka dapat dikatakan bahwa adanya penggunaan metode pembelajaran yang tepat dan baik oleh guru maka terdapat peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan yang ada di sekolah SMK Negeri 1 Jawai peneliti menyimpulkan untuk menerapkan *Blended learning* dalam proses belajar mengajar. *Blended learning* ini juga bisa dikatakan sangat membantu dalam sistem belajar mengajar. *Blended learning* ini tetap menggunakan pembelajaran tatap muka dan *e-learning*, di mana siswa dan guru TKJ di SMK Negeri 1 Jawai mengadakan pembelajaran di kelas dengan metode ceramah, tugas, diskusi, demonstrasi dan lain-lain. Sekaligus mendorong siswa untuk mendapatkan kemandirian belajar dengan cara *e-learning* menggunakan media dan teknologi. Dengan cara seperti ini siswa dapat belajar kapanpun dan di mana pun, hal ini tentu saja akan menciptakan kemudahan belajar bagi siswa dan akan mendapatkan hasil belajar yang ingin dicapai.

Penggunaan *blended learning* pada materi algoritma dan pemrograman dapat mengatasi kurangnya fasilitas yang ada di SMK Negeri 1 Jawai. Melalui pembelajaran *blended learning* siswa dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran secara daring dan sebagian lagi melaksanakan praktikum. Begitu pula sebaliknya, setelah siswa yang telah melaksanakan praktikum dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran secara daring, sedangkan siswa yang sebelumnya melaksanakan pembelajaran daring dapat melaksanakan praktikum. Melalui kegiatan *blended learning* ini diharapkan hasil belajar siswa pada materi algoritma dan pemrograman dapat ditingkatkan. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Siti Alfi Syahrin (2015) mengatakan bahwa hasil penelitian “*blended*

*learning* menunjukkan bahwa hasil belajar siswa lebih tinggi dari pada menggunakan model konvensional dan memberikan pengaruh yang signifikan, memberikan perubahan hasil bagi siswa dan pembelajaran ini digunakan dalam kegiatan pembelajaran guna menciptakan pembelajaran baru”.

Selain penerapan metode pembelajaran yang tepat, faktor lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa adalah gaya belajar. Gaya belajar adalah cara yang paling disukai, paling dominan dalam proses belajarnya, di mana individu dapat menerima, menyerap, mengatur, dan mengolah informasi yang ia dapatkan. Gaya belajar yang sesuai dengan kunci keberhasilan siswa dalam belajar. Penggunaan gaya belajar yang sesuai adalah kunci keberhasilan siswa dalam belajar. Belajar yang dibatasi hanya dalam satu gaya, terutama yang bersifat visual, auditori dan kinestetik. Ada tiga tipe gaya belajar yang dimiliki oleh siswa.

Bagian pertama siswa dalam gaya belajar visual berfokus pada penglihatan. Menurut Rusman (2015:42) “gaya belajar visual adalah gaya belajar dimana gagasan, konsep, data dan informasi lainnya dikemas dalam bentuk gambar”. Saat mempelajari hal baru, biasanya tipe ini perlu melihat sesuatu secara langsung untuk lebih mudah mengerti dan memahami. Selain itu, tipe visual juga lebih nyaman belajar dengan penggunaan warna-warna, garis-garis, maupun bentuk. Bagian kedua gaya belajar auditori, biasanya lebih mengandalkan pendengaran untuk menerima informasi dan pengetahuan. Menurut Deni kurniawan (2011:33-35) “gaya belajar auditori adalah suatu gaya belajar di mana siswa belajar melalui mendengarkan”. Siswa tipe auditori tidak masalah dengan tampilan visual saat mengajar, yang penting adalah mendengarkan pembicaraan guru dengan baik dan jelas. Makanya tipe auditori biasanya paling peka dan hafal dari setiap ucapan yang pernah di dengar bukan apa yang di lihat. Bagian ketiga gaya belajar kinestetik ini menyenangkan belajar yang melibatkan gerakan. Biasanya tipe ini merasa lebih mudah mempelajari sesuatu tidak hanya sekedar membaca buku tetapi

mempraktekkannya. Dengan melakukan atau menyentuh objek yang dipelajari akan memberikan pengalaman tersendiri bagi tipe kinestetik. Menurut Cipi Riyana (2011:33-35) “gaya belajar kinestetik adalah siswa belajar dengan cara melakukan, menyentuh, merasa, bergerak, dan mengalami”.

Dari latar belakang permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik untuk penelitian dengan judul “Perbandingan Pembelajaran Tatap Muka dan *Blended Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Algoritma dan Pemrograman Kelas X SMK Negeri 1 Jawai Ditinjau Dari Gaya Belajar”

## **B. Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang sudah disusun oleh peneliti dalam masalah penelitian eksperimen ini, maka peneliti mendapat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa kelas X SMK Negeri 1 Jawai pada materi Algoritma dan Pemrograman sebelum diberikan perlakuan?
2. Bagaimana hasil belajar siswa kelas X SMK Negeri 1 Jawai pada materi Algoritma dan Pemrograman setelah diberikan perlakuan?
3. Bagaimana gaya belajar siswa kelas X SMK Negeri 1 Jawai pada materi Algoritma dan Pemrograman?
4. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas X SMK Negeri 1 Jawai pada materi Algoritma dan Pemrograman sebelum diberikan perlakuan?
5. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas X SMK Negeri 1 Jawai pada materi Algoritma dan Pemrograman sebelum diberikan perlakuan berdasarkan gaya belajar?
6. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas X SMK Negeri 1 Jawai pada materi Algoritma dan Pemrograman setelah diberikan perlakuan?

7. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas X SMK Negeri 1 Jawai pada materi Algoritma dan Pemrograman setelah diberikan perlakuan berdasarkan gaya belajar?
8. Apakah terdapat interaksi antara pendekatan pembelajaran *blended learning* dengan gaya belajar terhadap hasil belajar siswa kelas X SMK Negeri 1 Jawai pada materi Algoritma dan Pemrograman?

### C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki suatu tujuan yang dapat memberikan kontribusi yang baik. Adapun tujuan penelitian ini, untuk mengetahui:

1. Mengetahui hasil belajar siswa kelas X SMK Negeri 1 Jawai pada materi Algoritma dan Pemrograman sebelum diberikan perlakuan.
2. Mengetahui hasil belajar siswa kelas X SMK Negeri 1 Jawai pada materi Algoritma dan Pemrograman setelah diberikan perlakuan.
3. Mengetahui gaya belajar siswa kelas X SMK Negeri 1 Jawai pada materi Algoritma dan Pemrograman.
4. Mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas X SMK Negeri 1 Jawai pada materi Algoritma dan Pemrograman sebelum diberikan perlakuan,
5. Mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas X SMK Negeri 1 Jawai pada materi Algoritma dan Pemrograman sebelum diberikan Perlakuan berdasarkan gaya belajar.
6. Mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas X SMK Negeri 1 Jawai pada materi Algoritma dan Pemrograman setelah diberikan Perlakuan.
7. Mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas X SMK Negeri 1 Jawai pada materi Algoritma dan Pemrograman setelah diberikan Perlakuan berdasarkan gaya belajar.
8. Mengetahui apakah terdapat interaksi antara pendekatan pembelajaran *blended learning* dengan gaya belajar terhadap hasil belajar siswa

kelas X SMK Negeri 1 Jawai pada materi Algoritma dan Pemrograman.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut :

##### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian yang dilakukan peneliti di kelas X TKJ SMK Negeri 1 Jawai diharapkan dapat menjadi salah satu acuan yang berguna bagi sekolah untuk melihat perbandingan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tatap muka dan *blended learning* khusus model *flipped classroom*. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan bacaan untuk menambah wawasan terkait penerapan *blended learning* khususnya model pembelajaran *flipped classroom*. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat sebagai acuan bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian terkait dengan *blended learning* khususnya model pembelajaran *flipped classroom*.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat melihat dan memberikan gambaran mengenai pembelajaran tatap muka dan *blended learning* ditinjau dari gaya belajar. Serta dapat memberi informasi pentingnya gaya belajar visual, auditori dan kinestetik, yang akan memberikan hasil belajar yang maksimal sesuai dengan harapan.

###### b. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat melihat hasil pembelajaran tatap muka dan *blended learning* dalam pembelajaran sehingga mendorong guru untuk berkembang secara profesional dan meningkatkan hasil belajar siswa. Dapat menambah wawasan guru dalam penggunaan metode pembelajaran, serta dapat menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang muncul didalam kelas dan bisa membandingkan antara pembelajaran tatap muka

dan *blended learning* dimana yang lebih aktif untuk siswa menerima pembelajaran.

c. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi sekolah untuk mendukung dan memfasilitasi sarana dan prasarana terutama berkaitan dengan meningkatkan hasil belajar yang lebih baik dengan harapan menghasilkan mutu lulusan yang baik.

## **E. Ruang Lingkup Penelitian**

### **1. Variabel Penelitian**

Variabel Penelitian merupakan sesuatu yang dianggap mempunyai banyak pengaruh terhadap suatu hal, sehingga hal itulah yang menyebabkan terjadinya suatu kejadian atau masalah tersebut. Menurut Nikmatur Ridha (2017; 66), “Variabel penelitian adalah suatu atribut, nilai atau sifat dari objek, individu atau kegiatan yang mempunyai banyak variasi tertentu antara satu dan lainnya yang telah ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan dicari informasinya serta ditarik kesimpulannya”. Menurut Arikunto (2014:20) menyatakan bahwa “Variabel penelitian adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian”. Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa variabel merupakan segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut.

Untuk memperjelas kembali mengenai variabel yang digunakan dalam penelitian ini, maka terdapat empat variabel yang dimaksud yaitu variabel bebas, variabel terikat, variabel moderator dan variabel kontrol:

a. Variabel bebas

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat)” (Sugiyono, 2018: 54). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pembelajaran tatap muka dan *blended learning*

b. Variabel terikat

Variabel terikat adalah variabel yang mendapatkan pengaruh dari adanya variabel bebas. Menurut Sugiyono (2018: 64), “variabel terikat merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas”. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa SMK Negeri 1 Jawai pada materi algoritma dan pemrograman.

c. Variabel moderator

Menurut Ghozali (2018:221) Variabel moderator adalah variabel bebas (idependen) yang akan memperkuat atau memperlemah hubungan antara variabel idependen lainnya terhadap variabel dependen. Variabel Moderator dalam penelitian ini adalah gaya belajar siswa yang terdiri dari gaya belajar visual, gaya belajar auditori, gaya belajar kinestetik.

d. Variabel kontrol

Menurut Sugiyono (2014:41) bahwa variabel kontrol adalah variabel yang dikendalikan atau dibuat konstan sehingga pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen tidak dipengaruhi oleh faktor luaryang tidak sedang diteliti. Variabel Kontrol merupakan variabel yang dikendalikan sehingga pengaruh bebas terhadap variabel tidak dipengaruhi oleh faktor luar yang tidak diteliti.

Variabel kontrol dalam penelitian ini adalah :

- 1) Guru yang mengajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen sama yaitu peneliti.

- 2) Materi yang diajarkan pada kelas kontrol dan eksperimen sama yaitu algoritma dan pemrograman.
- 3) Durasi mengajar untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen sama yaitu 3 jam pertemuan.
- 4) Media pembelajaran yang digunakan pada kelas kontrol dan eksperimen sama yaitu media presentasi, buku paket dan model praktikum.

## 2. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah dimensi penelitian yang menyediakan data bagi peneliti untuk mengetahui bagaimana metode dalam mengukur atau menilai variabel. Definisi operasional merupakan panduan yang benar dalam menakar sebuah variabel, yang mana akan menolong peneliti dalam mempertimbangkan variabel yang setara. Definisi operasional yaitu pemberian atau penetapan makna bagi suatu variabel dengan spesifikasi kegiatan atau pelaksanaan atau operasi yang dibutuhkan untuk mengukur, mengkategorisasi, atau manipulasi variable. (Sutama, 2016:52).

### a. Pembelajaran tatap muka

Pembelajaran tatap muka merupakan pendekatan pembelajaran yang paling umum dilakukan dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran tatap muka merupakan pembelajaran yang dilaksanakan pada suatu ruangan dimana guru dan siswa bertemu secara langsung untuk melaksanakan pembelajaran yang dilaksanakan pada suatu ruangan dimana guru dan siswa bertemu secara langsung untuk melaksanakan proses belajar mengajar. Metode yang digunakan dalam pembelajaran tatap muka pada penelitian ini menggunakan metode *direct learning*.

### b. *Blended learning*

*Blended Learning* merupakan pendekatan yang menggabungkan antara pembelajaran tatap muka dan tatap maya. *Blended learning* adalah metode pembelajaran tatap muka

(konvensional) yang digabung dengan metode *e-learning* atau jarak jauh yang berbasis teknologi digital untuk bisa saling melengkapi. Metode yang digunakan dalam *blended learning* pada penelitian ini adalah *flipped classroom*.

c. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan hasil akhir yang menjadi acuan dalam menilai suatu keberhasilan atau tidaknya dari proses belajar yang telah ditempuh oleh siswa. Hasil belajar yang akan menjadi variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar pada materi algoritma dan pemrograman. Hasil belajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah portofolio dan pilihan ganda.

d. Gaya belajar

Gaya belajar adalah cara yang konsisten yang dilakukan seorang siswa untuk menangkap stimulus atau informasi, cara mengingat, berpikir dan memecahkan masalah soal. Gaya belajar dibagi menjadi tiga yaitu:

1) Gaya belajar visual

Gaya belajar visual adalah gaya belajar yang mengandalkan penglihatan untuk menerima informasi dan pengetahuan.

2) Gaya belajar auditori

Gaya Belajar auditori adalah gaya belajar yang mengandalkan pendengaran untuk menerima informasi dan pengetahuan.

3) Gaya belajar kinestetik

Gaya Belajar kinestetik adalah gaya belajar yang mengandalkan gerakan-gerakan fisik untuk menerima informasi dan pengetahuan.