

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Model Pembelajaran

a. Definisi Model Pembelajaran

Joyce dan Weil mengartikan model pembelajaran sebagai suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran.³⁶

Menurut Kokom Komalasari model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir pembelajaran yang disajikan oleh pendidik, dan merupakan wadah dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran.³⁷

Model pembelajaran merupakan konsep yang mendeskripsikan mekanisme sistematis untuk mengolah pengalaman belajar siswa guna menggapai orientasi pembelajaran serta berguna untuk pedoman pembelajaran serta guru pada perencanaan serta pelaksanaan aktivitas pendidikan dan belajar.³⁸

b. Karakteristik Model Pembelajaran

Model pembelajaran yang di miliki oleh dunia pendidikan mempunyai empat ciri khusus yaitu:³⁹

- 1) Pembenaan logis dan teoretis yang dirangkum oleh pencipta
- 2) Orientasi pembelajaran yang ingin digapai
- 3) Perilaku pendidikan yang digunakan untuk keberhasilan metode

³⁶ Joyce & Weil, "*Models of Teaching*", (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), hal. 7

³⁷ Kokom Komalasari, "*Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*", (Bandung: Rafika Aditama, 2010), hal. 57

³⁸ Desmita, "*Psikologi Perkembangan Peserta Didik*", (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), hal. 63

³⁹ Saifuddin Azwar, "*Reliabilitas dan Validitas Edisi 4*", (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), hal. 23

- 4) Lingkungan dalam proses pembelajaran digunakan guna menggapai orientasi dari pembelajaran.

Lima karakter model pembelajaran yang tepat, terdiri sebagai berikut:⁴⁰

- 1) Metode Ilmiah Model pembelajaran perlu memberikan metode sistematis guna merubah perilaku siswa, atau sintaksis yang mewakili serangkaian tahap belajar yang dilaksanakan oleh tenaga pendidik dan siswa.
- 2) Output pembelajaran yang ditentukan model pembelajaran merinci output belajar yang berkaitan dengan penampilan siswa.
- 3) Karakter lingkungan model pembelajaran secara eksplisit menetapkan keadaan lingkungan di mana reaksi siswa diamati.
- 4) Kriteria Penampilan Model pembelajaran adalah kriteria penampilan siswa. Model pembelajaran menyusun perilaku yang diinginkan dari pada siswa. Ini bisa ditunjukkan setelah prosedur pelajaran tertentu.
- 5) Metode Pelaksanaan Semua model pembelajaran mengacu pada mekanisme yang menunjukkan interaksi reaksi siswa dengan lingkungan.

Dilihat dari ciri-ciri model pembelajaran yang telah diuraikan tersebut bisa memperoleh kesimpulan bahwasannya guru perlu membentuk model pembelajaran yang nantinya dipakai sebelum mengajar. Model pembelajaran memungkinkan tenaga pendidik untuk melakukan pengajaran selaras dengan pola yang direncanakan, orientasi, perilaku, lingkungan, dan hasil belajar. Tergantung pada topiknya, proses pembelajaran berjalan dengan lancar dan akurat.

⁴⁰ Tika Masoyang, Bonifasius Saneba dan Anthonius Palimbong, “*Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran PKn melalui Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (STAD) di Kelas V SDN Inpres Popisi Kecamatan Peling Tengah*”, Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol. 2 No. 2, 2014, hal. 128-141

2. *Blended Learning*

a. Defenisi *Blended Learning*

Wasis D. Dwiyoogo mengartikan *blended learning* sebagai pembelajaran yang mengkombinasikan atau mencampurkan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran berbasis teknologi.⁴¹ Husamah menyebutkan *blended learning* sebagai penggabungan dari pembelajaran di kelas dan pembelajaran *online* dengan menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan pembelajaran mandiri secara aktif kepada siswa dan mengurangi jam tatap muka di kelas.⁴²

Blended learning adalah proses belajar yang memadukan contoh pembelajaran langsung menggunakan contoh belajar menggunakan Teknologi Keterangan Dan Komunikasi (TIK). Belajar campuran tak jarang terjadi dalam metode pembelajaran yg menggabungkan pedagogi tatap muka serta pedagogi online.⁴³

Lima kunci *blended learning* menggunakan teori belajar Keller, Gagne, dan Bloom adalah: ⁴⁴

- 1) Mempelajari secara langsung, pembelajaran tatap muka atau tatap muka secara bersamaan, di lokasi, atau dalam waktu yang sama, tetapi serentak di tempat yang beda.
- 2) Menggabungkan belajar mandiri murid bisa belajar online kapanpun dan dimana pun.
- 3) Baik kolaborasi, kolaborasi majemuk, kolaborasi guru-siswa, maupun kolaborasi murid.
- 4) Evaluasi, guru diharuskan dapat menyusun campuran jenis evaluasi tes serta non-tes *online* dan *offline*.

⁴¹ Wasis D. Dwiyoogo, "*Pembelajaran Berbasis Blended learning*", (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2018), hal. 12

⁴² Husamah, "*Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*", (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2014), hal. 10

⁴³ Choiroh, Ayu Nur Laily, dkk, "*Pengaruh Model Pembelajaran Flipped Classroom Menggunakan Metode Mind Mapping Terhadap Prestasi dan Kemandirian Belajar Fisika*", Jurnal Pendidikan Fisika Vol.7:2, 2018, hal. 4.

⁴⁴ Ihsana El Khuluqo, "*Belajar dan Pembelajaran; Konsep Dsar, Metode dan Aplikasi Nilai-Nilai Spiritualitas dalam Proses Pembelajaran*", (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), hal. 39

- 5) Materi penunjang prestasi. Pastikan materi pembelajaran dibuat dalam format elektronik serta bisa diakses siswa secara *online* ataupun *offline*.

Atas pendapat para ahli tersebut, bisa kita simpulkan bahwasannya *blended learning* ialah keterkaitan antara pembelajaran *offline* dan *online*. *Blended Learning* menggunakan bermacam-macam alat serta teknologi guna menunjang pembelajaran individu serta memberi siswa pengalaman dalam belajar. Keahlian guru disini penting sebab dasar berhasilnya pembelajaran berada di guru yang pandai merancang metode.

b. Tujuan *Blended Learning*

Blended learning perlu guna mempermudah guru serta murid saat melaksanakan pembelajaran sehingga bisa menggapai orientasi pelajaran dengan tepat. Orientasi *blended learning* yakni:⁴⁵

- 1) Membantu murid tumbuh menjadi baik saat pembelajaran selaras dengan bentuk belajarnya.
- 2) Memberikan guru serta siswa kesempatan praktis dan realistis untuk belajar mandiri, bermanfaat dan berkelanjutan.
- 3) Kombinasi aspek tatap muka dan online telah meningkatkan fleksibilitas waktu siswa.
- 4) Belajar *offline* dapat dipakai guna mengikutsertakan murid untuk pengalaman aktif. Belajar *online* memfasilitasi siswa dengan media visual dan pengetahuan kapanpun selama mereka mempunyai akses ke jaringan.
- 5) Menggunakan metode pembelajaran yang beda guna mengatasi masalah belajar yang perlu diselesaikan. Oleh karena itu, *blended learning* berorientasi guna memadukan belajar berbasis *online* dengan model belajar *offline* dalam kelas. Model pembelajaran *online* hemat waktu serta memberikan akses materi belajar yang

⁴⁵Euis Karwati, “*Manajemen Kelas Classroom Management Guru Profesional yang Inspiratif, Kreatif, Menyenangkan dan Berprestasi*”, (Bandung: Alfabeta, 2014), hal. 82

mudah. Kedua, ciri model pembelajaran *offline* di kelas adalah murid bisa berkomunikasi langsung dengan murid lain dan guru dalam kelas saat pembelajaran dilaksanakan.

c. Kelebihan dan Kekurangan

Pembelajaran *blended learning* mempunyai keunggulan serta kelemahan yakni:⁴⁶

1) Keunggulan *blended learning*:

- a) Dipakai guna memberikan materi pelajaran kapanpun, di manapun.
- b) Dilakukan secara online serta tatap muka, dengan keunggulan yang saling memenuhi.
- c) Belajar akan lebih efisien serta efektif.
- d) Belajar gabungan memberi murid akses mudah ke materi pelajaran.
- e) Belajar akan menjadi nyaman serta kurang ketat.

2) Kelemahan *blended learning*:

- a) Ini bukan pabrik pembelajaran online yang memiliki murid semacam smartphone, komputer, serta akses jaringan.
- b) Kurangnya pemahaman murid tentang konsumsi teknis. Atas pembelajaran tersebut dapat ditarik kesimpulan yakni, belajar lebih fleksibel, sebab pelajaran disajikan melalui online.

Kelemahan *blended learning* yakni seluruh murid mempunyai fasilitas yg menunjang pembelajaran online lantaran asal seluruh murid berdasarkan status sosial keluarga yang ekonominya cukup. Sehingga sebelum *blended learning* diterapkan sebaiknya diharapkan penyusunan rencana yang tepat supaya hambatan yang akan terjadi bisa dikurangi.⁴⁷

⁴⁶ Lenia Putri Rahayu, “Efektivitas Strategi Pembelajaran Flipped Classroom Pada Materi Pythagoras SMP Kelas VIII Ditinjau Berdasarkan Gender”, Prosiding SI MaNIs. 1, 2017, hal. 173-177.

⁴⁷ Ida Rindaningsih, “Efektifitas Model Flipped Classroom dalam Mata Kuliah Perencanaan Pembelajaran Prodi S1 PGMI UMSIDA” Seminar Nasional FKIP UMSIDA. Vol. 1:2, 2018, hal.9

3. Media Pembelajaran

a. Definisi Media Pembelajaran

Media berasal dari kata “medius” yang mempunyai arti perantara ataupun rujukan. Menurut bahasa Arab, medium ialah perantara ataupun rujukan pesan berasal pengirim ke penerima. Oleh karena itu, media ialah sarana penuntun informasi dalam pembelajaran.⁴⁸

Menurut National Education Association (NEA), mempunyai arti yang beda. Media merupakan suatu model komunikasi berbentuk cetak juga audio dalam sebuah alat. Media bisa didengar, dilihat, serta dibaca.⁴⁹

Semua media adalah formulir dan saluran yang membantu Anda mengirim pesan dan informasi. Dari pendapat tersebut, bisa ditarik kesimpulan bahwasannya media pembelajaran ialah sarana penunjang keberhasilan belajar. Media pun bisa didefinisikan alat perantara bagi pemberi dan penerima informasi. Pemakaian media untuk perantara guru dan siswa disebut pembelajaran. Sehingga, pembelajaran aktif membutuhkan dukungan media untuk menyampaikan materi pembelajaran.⁵⁰

Kata belajar mempunyai arti yang cukup positif dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, karena pendidik dan pelatih tidak hanya aktif, tetapi siswa adalah belajar mata pelajaran yang aktif. Karena tujuan utama belajar adalah pembelajar itu sendiri, maka belajar tidak hanya memberikan informasi dan pengetahuan, tetapi juga merupakan pengkondisian bagi pembelajar untuk belajar.

⁴⁸ Sadiman Arief, dkk, “*Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*”, (Jakarta: Rajawali Press, 2009), hal. 16

⁴⁹ Riyana Cheppy, “*Pedoman Pengembangan Media Video*”, (Jakarta: P3AIUPI, 2007), hal.57

⁵⁰ Imam Mustholiq, “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Mata Kuliah Dasar Listrik. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*”, Nomor 1, Volume 16 Mei 2007, hal.4

Sehingga supaya kegiatan pembelajaran mempunyai makna untuk siswa, guru memerlukan pengembangan media pelajaran beragam serta menarik untuk siswa. Media pembelajaran merupakan seluruh model pembelajaran yang bisa mentransfer informasi dari informan kepada pembelajar dengan terarah untuk menciptakan suasana belajar yang bermanfaat yang mana penerima bisa melaksanakan pembelajaran lebih efektif serta efisien melalui alat komunikasi.⁵¹

Ahmad Rohani mengungkapkan bahwa Media pembelajaran merupakan segala jenis sarana yang dapat digunakan sebagai perantara di dalam proses pembelajaran guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran.⁵²

Media pembelajaran merupakan suatu alat membawa pesan yg bisa dipakai buat keperluan pembelajaran, media pembelajaran adalah wahana fisik buat membicarakan materi belajar. Media pembelajaran adalah wahana komunikatif pada model cetak juga bisa dilihat, didengar didalmnya terdapat teknologi hardware. Media pembelajaran dipakai menjadi wahana pembelajaran pada sekolah berorientasi buat bisa menaikkan kualitas pendidikan. Media merupakan wahana yg bisa dipakai menjadi mediator yg bermanfaat buat menaikkan efektifitas & efisiensi pada mencapai tujuan pembelajaran.

Ibrahim menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan dalam penyaluran pesan (atau bahan ajar) dengan harapan dapat merangsang perhatian, minat, pikiran serta perasaan siswa di dalam kegiatan pembelajaran.⁵³

⁵¹ Muhammad Munir, “*Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Pengolah Angka (Spreadsheet) Berbasis Video Screencast*” Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Nomor 4, Volume 21 Oktober 2013, hal. 28

⁵² Ahmad Rohani, “*Media Instruksional Edukatif*”, (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), hal. 3

⁵³ Ibrahim dan Syaodih S., “*Perencanaan Pengajaran*”, (Jakarta: Pusat Perbukuan Depdikbud dan Rineka Cipta, 1996), hal. 112

Ringkasnya, media pembelajaran bisa dipakai guna memberikan pesan dan informasi di dalam pendidikan dan pembelajaran untuk menarik fokus serta minat siswa saat belajar. Atas definisi tersebut, bisa kita simpulkan bahwa media pembelajaran merupakan media yang memuat tema yang dipakai pendidik dalam proses pembelajaran agar pembelajaran menarik perhatian siswa.⁵⁴

b. Fungsi Media Pembelajaran

Unsur kegiatan pembelajaran yang urgent ada 2 yakni mekanisme serta media pembelajaran. Dua hal tersebut saling bertautan. Ketepatan memilih metode untuk media pembelajaran yang dipakai. Dalam proses pembelajaran, media berkontribusi terhadap kualitas pembelajaran. Hadirnya media tidak hanya menolong guru untuk memberikan bahan ajar, namun juga menambah nilai dalam aktivitas belajarnya.

Media pembelajaran dapat digunakan saat pembelajaran untuk meningkatkan minat, memberikan pengaruh psikologis dalam diri siswa yang dapat menumbuhkan motivasi dan merangsang aktivitas belajar siswa.⁵⁵

Media visual memiliki empat fungsi, yakni:

- a) Perhatian, media visual bersifat sentral serta dimaksudkan guna mengarahkan serta menarik fokus murid agar terfokus untuk petunjuk-petunjuk yang berkaitan dengan substansi yang dipertunjukkan dalam pelajaran.
- b) Emosional, media visual memperlihatkan murid yang senang belajar teks yang ada gambarnya.
- c) Kognitif, media visual dapat dibaca dari hasil survey yang menunjukkan bahwasannya simbol atau gambar visual memfasilitasi

⁵⁴ Munir, *"Multimedia dan Konsep Aplikasi dalam Pendidikan"*, (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2013), hal. 47

⁵⁵ Mustholiq, *"Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Pada Mata Kuliah Dasar Listrik"*, *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, Nomor 1 Volume 16 Mei 2007, hal. 34

tercapainya orientasi pemahaman serta memori ataupun pesan yang terdapat pada gambar.

- d) Sifat kompensasi media pendidikan tercermin dalam temuan bahwasannya media visual memfasilitasi konteks guna pemahaman teks, menolong murid dengan disleksia mengontrol dan menghafal informasi tekstual.⁵⁶

Dari pendapat tersebut, fungsi Media pembelajaran meningkatkan pembelajaran siswa dan guru, memberikan pengalaman yang lebih realistik (menjadi abstrak), dan menarik perhatian dan minat siswa pada pembelajaran teoritis dan praktis.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran yakni :⁵⁷

- a) Belajar menjadi menarik fokus murid sebagai akibatnya bisa meningkatkan semangat belajar.
- b) Materi pelajaran menjadi lebih kentara isinya sebagai akibatnya bisa lebih dimengerti murid serta memungkinkan penguasaan serta pencapaian orientasi belajar.
- c) Mekanisme pembelajaran menjadi lebih beragam, dimana komunikatif ekspresi melewati penggunaan istilah-istilah sang pendidik, sebagai akibatnya peserta.
- d) Pembelajaran bisa menarik fokus murid serta membuat mereka semangat dalam belajar.
- e) Makna materi pelajaran menjadi lebih tepat serta membuat siswa bisa memahami, memperoleh serta menggapai orientasi pelajarannya.

⁵⁶ Tim Puslitjaknov, “*Metode Penelitian Pengembangan*”, (Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan, Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional, 2008), hal. 29

⁵⁷ Widjiningih, “*Disain Hiasan Busana dan Lenan Rumah Tangga*”, (Yogyakarta: IKIP Yogyakarta., 1982), hal. 72

- f) Mekanisme pengajaran adalah sebagai berikut. Apalagi ketika pendidik mengajarkan semua pelajaran lebih beragam daripada komunikasi verbal oleh pendidik verbal agar peserta didik tidak bosan dan tenaga pendidik habis.
- g) Siswa dapat melakukan lebih beragam aktivitas belajarnya dengan tidak hanya mendengarkan materi guru, namun aktivitas lain semacam observasi, implementasi, demonstrasi, serta akting.

Media pembelajaran secara umum bisa dipahami menjadi alat yang dipakai untuk pembelajaran. Pesan-pesan yakni pengetahuan, keterampilan serta perbuatan bisa disampaikan melalui media pembelajaran dan menarik fokus serta motivasi siswa guna menggapai orientasi belajarnya. Jika siswa mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran, mereka membutuhkan media untuk menyampaikan materi. Guru akan lebih gampang dalam mengkomunikasikan substansi jika memakai alat yang selaras kebutuhannya.

Manfaat yang dimunculkan media belajar diantaranya berikut ini:⁵⁸

- a) Menciptakan landasan yang konkrit untuk berpikir, sehingga mengurangi verbalisasi.
- b) Menaikkan perhatian siswa.
- c) Menciptakan landasan penting bagi perkembangan pembelajaran, sehingga menjadikan pendidikan lebih stabil.
- d) Memberi pengalaman kehidupan riil yang bisa mendorong kegiatan individual siswa.
- e) Mengembangkan tatanan pola pikir, khususnya dengan gambar nyata.
- f) Mendukung perkembangan pemahaman yang bisa mendukung keterampilan berbicara.

⁵⁸ Rusman, "*Model-Model Pembelajaran*" (Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada, 2012), hal.

- g) Meningkatkan efisiensi dan keragaman pembelajaran dengan memberikan pengalaman yang tidak mudah didapat.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut, bisa kita simpulkan bahwasannya beberapa kegunaan praktis pemakaian media pendidikan dalam proses pembelajaran yakni :

- a) Pemaparan informasi menjadi jelas untuk memudahkan serta mengembangkan pembelajaran.
- b) Mampu membangkitkan serta menarik fokus murid mengarah pada semangat belajar, komunikasi langsung antar murid dengan lingkungan, serta kesempatan murid guna belajar mandiri selaras dengan bakat serta minatnya.
- c) Bisa melampaui batas ruang, waktu, serta sensasi:
 - 1) Benda, ataupun objek besar untuk dipertunjukkan langsung dalam kelas, digantikan oleh foto, gambar, realitas, slide, radio, video, ataupun model.
 - 2) Benda ataupun objek kecil untuk dilihat mata dapat dipertunjukkan dengan foto, video, dan slide.

4. Aplikasi *Telegram*

a. Definisi Aplikasi Telegram

Telegram adalah aplikasi yang memberikan layanan mengirim pesan dengan cepat yang dapat digunakan pada berbagai sistem operasi handphone seperti Android, iOS, *windows phone*, dan Ubuntu untuk *smartphone*, serta Windows, Mac, Linux untuk versi desktop. Selain itu, aplikasi *Telegram* juga dapat digunakan untuk mengirim foto, video, audio, dan berbagai macam tipe file lainnya dengan ukuran mencapai 1,5 GB.⁵⁹

⁵⁹ Basman Tompo, "*Pesona Bot Telegram*", (Sulawesi Selatan: Syahadah, 2018), hal.1

Pada saat ini aplikasi *Telegram* telah diinstal oleh hampir seluruh penduduk dunia. Seperti yang dimuat dalam *TechCrunch*, bahwa pada tahun 2016 aplikasi *Telegram* mempunyai 100 juta pengguna aktif setiap bulannya dengan 350 ribu pengguna baru setiap harinya. Berdasarkan banyaknya pengguna itu, aplikasi *Telegram* beranggapan bahwa mampu menghantarkan 15 miliar pesan setiap harinya.

Pada aplikasi *Telegram* yang dapat dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Dapat mengaitkan lokasi pedalaman.
 2. Dapat mengkoordinasi organisasi mencapai 1000 anggota.
 3. Dapat menyinkronisasi pesan pada seluruh media.
 4. Dapat mengirimkan pesan bervariasi.
 5. Dapat mengenkripsi individu serta bisnis rahasia.
 6. Dapat mengola waktu pesan menggunakan timer.
 7. Dapat save media dengan *cloud*.
- b. Kelebihan aplikasi *Telegram*

Aplikasi *Telegram* memiliki kelebihan sebagai berikut:⁶⁰

1. *Telegram* merupakan aplikasi gratis dan tidak beriklan.
2. *Telegram* merupakan aplikasi berbasis *cloud* yang dapat mengirim pesan lebih cepat.
3. *Telegram* merupakan aplikasi yang berukuran kecil sehingga lebih ringan pada saat digunakan.
4. Aplikasi *Telegram* dapat diakses diberbagai perangkat seperti *smartphone*, komputer, laptop, tablet, dsb secara bersama.
5. Aplikasi *Telegram* dapat berbagai berbagai konten seperti foto, video, dan file dengan berbagai format seperti doc, zip, pdf, mp3, 3pg, dll dengan ukuran mencapai 1,5 GB.

⁶⁰ Fifit Fitriansyah dan Aryadillah, "Penggunaan *Telegram* Sebagai Media Komunikasi Dalam Pembelajaran Online", *Jurnal Humaniora*, Volume 20 No. 2 September 2020, hal.113

6. Aplikasi *Telegram* memiliki *supergroups* dengan kapasitas anggota mencapai 5000 pengguna anggota grup pada aplikasi *Telegram*.
7. Aplikasi *Telegram* memiliki fitur *channel* yang dapat melakukan proses penyiaran atau *broadcasting*.
8. Aplikasi *Telegram* memiliki fitur *stickers* yang gratis dan cepat serta sangat mudah untuk membuat *stickers* sendiri.

c. Kekurangan aplikasi *Telegram*

Pada aplikasi *Telegram* belum terdapat fitur *story*. Namun berdasarkan penuturan pihak pencipta aplikasi *Telegram* mengatakan bahwa mungkin fitur *story* akan disediakan pada aplikasi *Telegram* diwaktu yang mendatang karena sekarang aplikasi *Telegram* lebih memfokuskan pada fitur pengiriman pesan *instan* dan segala macam jenis file yang berukuran besar.

d. Manfaat aplikasi *Telegram*

Aplikasi *Telegram* memiliki manfaat sebagai berikut.⁶¹

1. Perlindungan data, yaitu chatting *Telegram* terenkripsi serta bisa dihilangkan tergantung pada setting.
2. Penyimpanan cloud, *Telegram* dapat mengakses chatting lebih dari satu macam media.
3. Cepat yaitu, *Telegram* mengirimkan chatting dengan cepat dari media lain.
4. Dispersi Server, *Telegram* menyebar pada pelosok dunia guna alasan kecepatan serta keamanan.
5. Terbuka, yaitu *Telegram* mempunyai API terbuka serta protokol free bagi seluruh orang.
6. Gratis, Ini berarti *Telegram* selamanya free untuk digunakan, tidak ada iklan atau biaya langganan.
7. Keamanan, *Telegram* melindungi chatting dari jangkauan peretas.

⁶¹ Rinasih, "Pemanfaatan Aplikasi Mobile *Telegram* Sebagai Media Pembelajaran Paket C", Seminar Nasional Teknologi Pendidikan, UM, 2015, hal.595.

8. Kuat, yaitu Telegram tidak memiliki batasan ukuran media dan obrolan.

e. Penggunaan aplikasi *Telegram*

Langkah-langkah penggunaan aplikasi *Telegram* adalah sebagai berikut:⁶²

1. Guru membuat grup kelas yang beranggotakan siswa dalam kelas tersebut pada aplikasi *Telegram*.
2. Dalam grup yang telah dibuat pada aplikasi *Telegram*, guru berperan sebagai admin grup kelas.
3. Guru mengupload konten pembelajaran pada grup yang telah dibuat.
4. Seusai mengupload konten pembelajaran, pendidik memberi informasi untuk murid tentang materi pelajaran yang mau disampaikan.
5. Siswa dapat mendownload konten pembelajaran yang diupload oleh guru untuk dipelajari dan kemudian siswa memberikan tanggapan kepada guru melalui grup kelas yang ada.
6. Proses pembelajaran melalui aplikasi *Telegram* dilakukan dengan individual diluar kesibukan siswa.
7. Jika ada hal mengenai materi pembelajaran yang sulit dimengerti, maka siswa bisa mengajukan pertanyaan pada grup kelas kemudian didiskusikan bersama siswa lainnya dengan arahan dan pantauan dari guru.
8. Guru melakukan evaluasi kepada siswa melalui grup kelas dengan mengajukan pertanyaan baik secara chat via grup langsung atau berupa bentuk file yang disertai dengan tenggat waktu dikumpulkannya jawaban.
9. Guru bisa meningkatkan penggunaan *Telegram* selaras dengan yang dibutuhkan belajarnya.

⁶² Oki Ayunawati Fatmaya, “Penerapan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Telegram* Terhadap Pencapaian Kompetensi Mengidentifikasi Jenis Bahan Utama Pada Siswa Kelas Xi Tata Busana Di Smkn 1 Buduran Tahun Pelajaran 2018-2019”, e-Journal, Volume 08 Nomor 2 Tahun 2019, hal. 91

Semua informasi yang berkaitan dengan pembelajaran dikomunikasikan melalui grup kelas pada aplikasi *Telegram*. Sama halnya dengan kelas tatap muka, didalam kelas online melalui grup *Telegram* pun diharuskan pengelolaannya dengan tepat supaya terbentuk suasana kelas online yang baik dengan kreatifitas serta keaktifan siswa dan guru di dalam grup kelas *Telegram*.

5. Keaktifan Belajar Siswa

a. Defenisi Keaktifan Belajar Siswa

Menurut Nana Sudjana, Keaktifan siswa dapat dilihat dari keikutsertaan dalam melaksanakan tugas belajarnya, terlibat dalam memecahkan masalah, bertanya kepada guru atau siswa lainnya apabila tidak memahami persoalan yang dihadapi, berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah, melatih diri dalam memecahkan masalah atau persoalan. Keaktifan siswa pada saat belajar akan tampak pada kegiatan berbuat sesuatu untuk memahami materi pembelajaran. Keaktifan belajar siswa tidak lepas dari paradigma pembelajaran yang diciptakan oleh guru.⁶³

Sardiman menyatakan bahwa setiap orang yang belajar harus aktif sendiri, tanpa ada aktivitas, maka proses pembelajaran tidak akan mencapai tujuan pembelajaran. Maka segala pengetahuan harus diperoleh dengan pengamatan, pengalaman, dan penyelidikan sendiri dengan bekerja sendiri dengan fasilitas yang diciptakan sendiri, baik secara rohani maupun teknik.⁶⁴

b. Indikator Keaktifan Belajar

Ada berbagai kegiatan yang dapat dilakukan siswa sekolah. Kegiatan siswa lebih dari sekedar mencatat serta mendengarkan,

⁶³ Nana Sudjana, "*Hasil dan Proses Belajar Mengajar*", (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 72

⁶⁴ Sardiman, "*Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*", (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2001), hal. 98

semacam yang biasa dilakukan di sekolah. Aktivitas belajar murid bisa dilihat di bawah ini: ⁶⁵

- 1) Berpartisipasi aktif untuk menyelesaikan pembelajaran.
- 2) Ikutserta untuk memecahkan problematika.
- 3) Berkomunikasi dengan murid/guru lainnya jika tidak mengerti masalah.
- 4) Menerima tentang pemecahan masalah untuk mencari berbagai informasi.
- 5) Melakukan diskusi kelompok.
- 6) Mengevaluasi kemampuan seseorang dan hasil yang dicapai.
- 7) Pelatihan untuk memecahkan masalah dan masalah. Artinya, siswa dapat menjawab pertanyaan dan masalah melalui LKS.
- 8) Kesempatan menerapkan peserta didik menyelesaikan tugas/masalah yang dihadapinya.

Indikator aktivitas belajar siswa berdasarkan jenis aktivitas dalam proses pembelajaran, yaitu: ⁶⁶

- 1) Visual activity: membaca, melihat foto, melihat peragaan, atau melihat hasil karya orang lain.
- 2) Aktivitas lisan, yaitu kemampuan untuk mengatakan, merumuskan, mendiskusikan, bertanya, atau menyela.
- 3) Listening activities, yaitu menyimak, berdiskusi, atau menyimak penyajian materi.
- 4) Aktivitas menulis, yakni menulis narasi, mengajukan pertanyaan, menulis laporan ataupun mengisi angket.
- 5) Aktivitas menggambar, yakni melukis, menggambar, bentuk, ataupun melukis.
- 6) Aktivitas emosional : menunjukkan minat, bersenang-senang, ataupun keberanian.

⁶⁵ Sugiyono, “*Metode Penelitian Administrasi Dilengkapi dengan Metode R&B*”, (Bandung: Alfabeta, 2010), hal. 74

⁶⁶ Sarwiji Suwandi, “*Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Penulisan Karya Ilmiah*”, Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru (PSG), 2009), hal. 121

- 7) Aktivitas latihan, yakni melaksanakan eksperimen, pemilihan media, ataupun membentuk pola.
- 8) Aktivitas mental, yaitu memori, pemecahan masalah, analisis, konfirmasi koneksi, atau pengambilan keputusan. Aktivitas siswa sangat beragam dan peran pendidik ialah memastikan bahwasannya tiap murid mendapatkan pengetahuan serta keterampilan pada tiap keadaan. Pendidik perlu senantiasa memberi peluang siswa agar secara aktif mencari, memelihara dan mengolah hasil belajar.

c. Faktor Keaktifan Belajar

Kegiatan belajar murid selama proses pembelajaran bisa merangsang serta berbagi bakatnya. Siswa pula bisa berlatih berpikir kritis serta memecahkan kasus pada kehidupan sehari-hari. Selain itu, pengajar bisa berbagi bentuk belajar dengan berurutan, yang bisa menarik minat murid pada pelajaran.⁶⁷

Faktor yang berpengaruh pada aktivitas belajar seorang murid bisa diklasifikasikan dalam 3 jenis yakni faktor internal, faktor eksternal, dan faktor pendekatan. Secara singkat ketiga faktor-faktor tersebut dijelaskan dibawah ini: ⁶⁸

- 1) Faktor intrinsik disebabkan oleh murid itu sendiri, seperti:
 - a) Aspek fisiologis yang mencirikan kesehatan organ tubuh dan persendian, yaitu kondisi fisik umum dan ketegangan (ketegangan otot), bisa berengaruh pada motivasi serta kekuatan murid pada pelajaran.
 - b) Aspek Psikologis : umumnya belajar ialah proses psikologis. Jadi, tentu saja, seluruh kondisi serta kegunaan psikologis berpengaruh pada pembelajaran murid.

⁶⁷ Nana Sudjana, "*Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*", (Bandung: Sinar Baru, 1989), hal.46

⁶⁸ Hadari Nawawi dan Martini Hadari, "*Instrumen Penelitian Bidang Sosial*", (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 1992), hal. 29

Terdapat faktor psikologis yang berpengaruh pada kegiatan belajar ialah di bawah ini :⁶⁹

- 1) Kecerdasan, *intelligence quotient* (IQ) tidak bisa dipertanyakan ketika aktivitas ditentukan serta hasil belajar murid. Hal tersebut berarti bahwasannya semakin cerdas Anda, semakin besar kemungkinan Anda untuk berhasil, dan sebaliknya.
 - 2) Sikap ialah faktor internal dengan aspek emosional yakni keinginan bereaksi secara positif dan negatif atau relatif tegas terhadap benda, orang, barang.
 - 3) Bakat ialah kemampuan mendasar yang didapatkan dari lahir dan memberikan kontribusi pada pencapaian pada tingkatan tertentu yang selaras kemampuannya.
 - 4) Minat yakni kesukaan, kegairahan, ataupun keinginan kuat pada suatu hal.
 - 5) Motivasi yakni keadaan psikologis yang membuat seorang melaksanakan sesuatu. Oleh karena itu, semangat belajar merupakan keadaan psikologis yang merangsang individu untuk belajar.
- 2) Faktor eksternal yakni keadaan suasana sekitar murid. Beberapa faktor eksternal tersebut adalah: ⁷⁰
- a) Lingkungan sosial : civitas akademik serta teman sekelas.
 - b) Lingkungan non-sosial : lokasi sekolah, lokasi rumah keluarga, sumber belajar, kondisi cuaca, serta waktu belajar yang dipakai oleh murid.

⁶⁹ Putu Diantari, “Penerapan Pendekatan Pembelajaran Konstruktivistik Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV b SDN 17 Dauh Puri Tahun Ajaran 2013/2014” e-Journal MIMBAR PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD Vol. 2 No. 1 Tahun 2014, hal.11

⁷⁰ Rifan Fanani, “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ips Pada Materi Keadaan Alam Negara-Negara Tetangga Melalui Metode Sms Pada Siswa Kelas VI Sekolah Dasar”, E-Jurnal Dinas Pendidikan Kota Surabaya; Volume 6, 2011, hal. 65

B. Penelitian Terdahulu

Untuk menghindari adanya kesamaan peneliti dengan penelitian terdahulu yang telah ada, maka peneliti melakukan penelusuran *literature* dari penelitian yang telah ada untuk menjaga keaslian tulisan meneliti mengenai pengimplementasian model pembelajaran *blended learning* menggunakan aplikasi *telegram*. Adapun penelitian yang ada berhubungan dengan penelitian yang diangkat peneliti adalah diantaranya:

- a. Elita Uli Sirait dan Ramadhani, Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah, 2022, “*Pembelajaran Blended Learning Menggunakan Media Model Youtube Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dan Kemandirian Belajar Siswa Di SMP Negeri 1 Pantai Cermin*”, Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemandirian belajar siswa yang diajarkan melalui model pembelajaran *blended learning* menggunakan media *youtube* lebih tinggi dari pada peningkatan pemecahan masalah matematis dan kemandirian belajar siswa yang diajarkan menggunakan pembelajaran daring pada materi sistem persamaan linier dua variabel.⁷¹
- b. Reza Febrias Putri, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang”, 2021, “*Peran Whatsapp Dalam Model Blended Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Selama Pandemi Covid-19*”, Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *blended learning* memberikan keefektifan dan keefisienan guru untuk memberi penjelasan dalam menyampaikan materi pelajaran atau tugas. Namun media *whatsapp* belum berperan maksimal dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP NU Sunan Giri Malang khususnya pada mata pelajaran IPS.⁷²

⁷¹ Elita Uli Sirait dan Ramadhani, “*Pembelajaran Blended Learning Menggunakan Media Model Youtube Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dan Kemandirian Belajar Siswa Di SMP Negeri 1 Pantai Cermin*”, *Journal Educational Research and Social Studies*, Volume 3, Nomor 1, Januari 2022, hal. 128

⁷² Reza Febrias Putri, “*Peran Whatsapp Dalam Model Blended Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Selama Pandemi Covid-19*”, Skripsi, (Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2021), hal. 130

- c. I Made Sutika, Putu Ronny Angga Mahendra, dan Elisabeth Nale, Universitas Dwijendra, 2021, “*Blended Learning Menggunakan Aplikasi Google Classroom Dalam Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Pada Siswa Kelas VII E Di SMP Dwijendra Tahun Pelajaran 2020/2021*”, Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan *blended learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn siswa kelas VII E Di SMP Dwijendra Denpasar Tahun Pelajaran 2020/2021.⁷³
- d. I Kadek Adi Satriawan, Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, 2021, “*Pengembangan Konten E-Learning Berbasis Blended Learning Berbantuan Edmodo Pada Pembelajaran IPA Kelas VII Di SMPN 1 Seririt*”, Hasil penelitian menunjukkan bahwa rancangan dan penerapan konten *e-learning* berbasis *blended learning* menggunakan aplikasi *edmodo* berhasil diterapkan pada siswa kelas VII SMPN Seririt dalam pembelajaran IPA dengan hasil uji validasi dari ahli desain, ahli isi, dan ahli media pembelajaran dengan nilai rata-rata 100% dan kriteria sangat baik.⁷⁴
- e. Ariek Tri Ariani, STKIP PGRI Tulungagung, 2018, “*Penerapan Model Blended Learning Dalam Pembelajaran Berbasis Web Pada Materi Perubahan Sosial Budaya Dengan Pendekatan Konstektual Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ips*”, Hasil penelitian menunjukkan bahwa Penerapan Model Pembelajaran Blended Learning Berbasis Web pada Materi Perubahan Sosial Budaya dengan Pendekatan Kontekstual terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS (Pada siswa kelas IX SMPN 2 Campurdarat, Kabupaten Tulungagung).⁷⁵

⁷³ I Made Sutika, Putu Ronny Angga Mahendra, dan Elisabeth Nale, “*Pengembangan Konten E-Learning Berbasis Blended Learning Berbantuan Edmodo Pada Pembelajaran IPA Kelas VII Di SMPN 1 Seririt*”, Jurnal Kajian Pendidikan FKIP Universitas Dwijendra, Vol 12 No 2, Oktober 2021, hal. 248

⁷⁴ I Kadek Adi Satriawan “*Pengembangan Konten E-Learning Berbasis Blended Learning Berbantuan Edmodo Pada Pembelajaran IPA Kelas VII Di SMPN 1 Seririt*”, Skripsi. (Buleleng: Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, 2021), hal. 109

⁷⁵ Ariek Tri Ariani, “*Penerapan Model Blended Learning Dalam Pembelajaran Berbasis Web Pada Materi Perubahan Sosial Budaya Dengan Pendekatan Konstektual Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa IPS*”, Jurnal Ilmu-ilmu Sosial, Vol. 15, No. 2, 2018, hal. 58

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

Nama Peneliti, Judul, Asal, Tahun	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
<p>Elita Uli Sirait dan Ramadhani, “Pembelajaran <i>Blended Learning</i> Menggunakan Media Model <i>Youtube</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dan Kemandirian Belajar Siswa Di SMP Negeri 1 Pantai Cermin” Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah, 2022.</p>	<p>Peningkatan kemandirian belajar siswa yang diajarkan melalui model pembelajaran <i>blended learning</i> menggunakan media <i>youtube</i> lebih tinggi dari pada peningkatan pemecahan masalah matematis dan kemandirian belajar siswa yang diajarkan menggunakan pembelajaran daring pada materi sistem persamaan linier dua variabel.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Model Pembelajaran <i>Blended Learning</i> 2. Subjek Siswa SMP 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media <i>Youtube</i> 2. Metode Penelitian Kuantitatif 3. Materi Pembelajaran Matematika 4. Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dan Kemandirian Belajar
<p>Reza Febrias Putri, “Peran <i>Whatsapp</i> Dalam Model <i>Blended Learning</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Selama Pandemi Covid-19”, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang”, 2021.</p>	<p>Model <i>blended learning</i> memberikan keefektifan dan keefisiensian guru untuk memberi penjelasan dalam menyampaikan materi pelajaran atau tugas. Namun media <i>whatsapp</i> belum berperan maksimal dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP NU Sunan Giri Malang khususnya pada mata pelajaran IPS.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Model Pembelajaran <i>Blended Learning</i> 2. Metode Penelitian Kualitatif 3. Materi Pembelajaran IPS 4. Subjek Siswa SMP 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media <i>Whatsapp</i> 2. Variabel Hasil Belajar Siswa

Lanjutan Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

I Made Sutika, Putu Ronny Angga Mahendra, dan Elisabeth Nale “ <i>Blended Learning</i> Menggunakan Aplikasi <i>Google Classroom</i> Dalam Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Pada Siswa Kelas VII E Di SMP Dwijendra Tahun Pelajaran 2020/2021”. Universitas Dwijendra, 2021.	Pembelajaran dengan menerapkan <i>blended learning</i> dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn siswa kelas VII E Di SMP Dwijendra Denpasar Tahun Pelajaran 2020/2021.	1. Model Pembelajaran <i>Blended Learning</i> 2. Subjek Siswa SMP	1. Media <i>Google Classroom</i> 2. Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) 3. Materi Pembelajaran PPKn 4. Variabel Hasil Belajar Siswa
I Kadek Adi Satriawan, “Pengembangan Konten <i>E-Learning</i> Berbasis <i>Blended Learning</i> Berbantuan <i>Edmodo</i> Pada Pembelajaran IPA Kelas VII Di SMPN 1 Seririt”, Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, 2021.	Rancangan dan penerapan konten <i>e-learning</i> berbasis <i>blended learning</i> menggunakan aplikasi <i>edmodo</i> berhasil diterapkan pada siswa kelas VII SMPN Seririt dalam pembelajaran IPA dengan hasil uji validasi dari ahli desain, ahli isi, dan ahli media pembelajaran dengan nilai rata-rata 100% dan kriteria sangat baik.	1. Model Pembelajaran <i>Blended Learning</i> 2. Subjek Siswa SMP	1. Media <i>Edmodo</i> 2. Metode Penelitian Pengembangan (R&D) 3. Materi Pembelajaran IPA
Ariek Tri Ariani, “Penerapan Model <i>Blended Learning</i> Dalam Pembelajaran Berbasis Web Pada Materi Perubahan Sosial Budaya Dengan Pendekatan Kontektual Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ips”, STKIP PGRI Tulungagung, 2018.	Penerapan Model Pembelajaran <i>Blended Learning</i> Berbasis Web pada Materi Perubahan Sosial Budaya dengan Pendekatan Kontektual terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS (Pada siswa kelas IX SMPN 2 Campurdarat, Kabupaten Tulungagung).	1. Model Pembelajaran <i>Blended Learning</i> 2. Metode Penelitian Kualitatif 3. Materi Pembelajaran IPS 4. Subjek Siswa SMP 5. Lokasi Penelitian di wilayah Kabupaten Tulungagung.	1. Media <i>Web</i> 2. Variabel Motivasi dan Hasil Belajar IPS

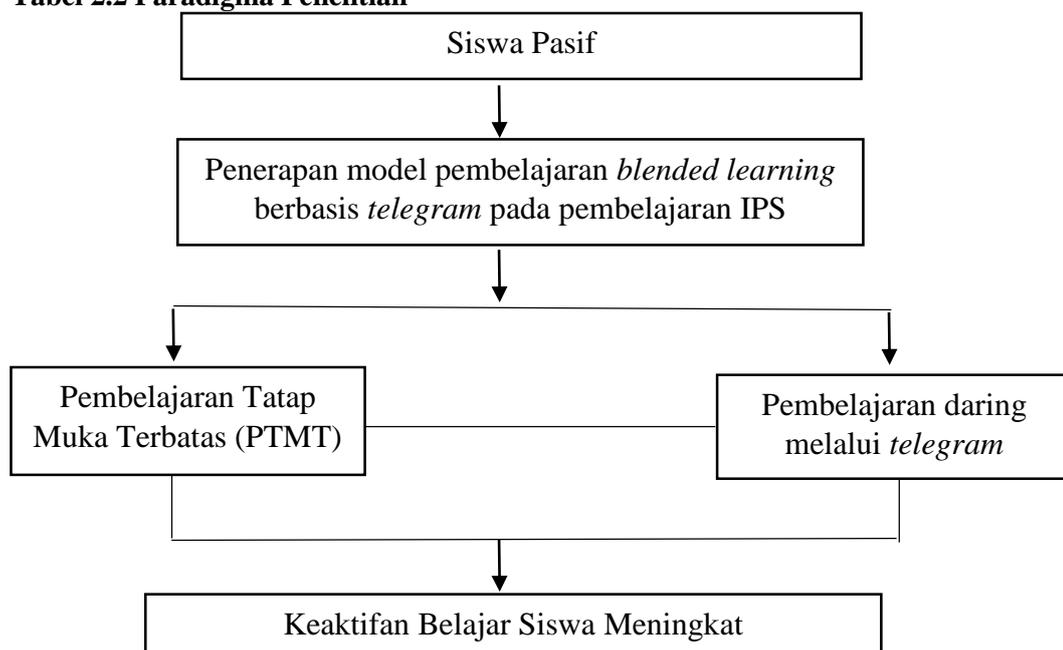
Berdasarkan dari penelitian terdahulu pada tabel di atas, maka peneliti menyimpulkan adanya perbedaan penelitian penerapan model pembelajaran *blended learning* yang dilaksanakan peneliti menggunakan hasil penelitian yang ada adalah masih terbatasnya penelitian model pembelajaran *blended learning* memakai aplikasi *telegram*. Selain itu, masih kurangnya implementasi model pembelajaran *blended learning* dalam pelajaran IPS jenjang SMP. Demikian bisa dikata bahwa penelitian ini memiliki unsur keterbaruan dan layak untuk dilakukan penelitian lebih lanjut.

C. Paradigma Penelitian

Penelitian dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran *Blended Learning* Berbasis *Telegram* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas VII Di SMPN 3 Kedungwaru Tulungagung” ini dimaksud untuk mengetahui bagaimana keaktifan siswa pada pelajaran IPS menggunakan model pembelajaran *blended learning* berbasis *telegram*.

Penelitian ini difokuskan pada upaya untuk menjadikan siswa terlibat aktif pada proses pembelajaran IPS, hal ini dilakukan oleh peneliti karena kurangnya keterlibatan siswa dengan aktif saat pelajaran IPS menjadikan murid bersifat pasif saat melaksanakan pembelajaran IPS.

Tabel 2.2 Paradigma Penelitian



Berangkat dari konteks penelitian dapat dipaparkan bahwa pentingnya keikutsertaan siswa dalam terlibat aktif pada saat mengikuti proses pembelajaran IPS supaya siswa mampu mengembangkan dirinya sendiri dengan pengetahuan dan ketrampilan yang kreatif dan memiliki tanggung jawab serta mampu bersikap demokratis. Guna mengikutsertakan murid secara aktif saat pembelajaran IPS dengan itu perlu adanya peran pendidik dalam menerapkan model pembelajaran dengan kombinasi media pembelajaran bisa memberi tanggapan ke murid agar murid bersikap aktif saat pembelajaran IPS. Dengan demikian, maka dapat diterapkan model pembelajaran *blended learning* menggunakan aplikasi *telegram* sebagai media pembelajaran guna mengembangkan belajar siswa yang aktif saat pembelajaran IPS sebab model pembelajaran *blended learning* mendorong murid guna mempunyai peran aktif dan belajar mandiri saat melakukan proses pembelajaran. Sementara *telegram* merupakan aplikasi yang penggunaannya hampir sama dengan aplikasi *whatsapp* dengan kelebihan dapat mengirimkan file hingga 1,5 gb. Jadi kecil kemungkinan terdapat kendala dalam penggunaa aplikasi *telegram* sebagai media pembelajaran.