

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN

Kajian Pustaka

1. Hakikat Metode *Blended Learning*

a. Pengertian Metode *Blended Learning*

Kemajuan zaman industri 4.0 metode *blended learning* merupakan solusi pembelajaran masa kini yang memanfaatkan perkembangan teknologi yang pesat. Metode *blended learning* adalah metode pembelajaran di era digital karena metode ini di dukasi dengan internet. Metode *blended learning* merupakan suatu metode pembelajaran penggabungan dari penerapan metode tradisional (tatap muka) dan penerapan metode online dengan memanfaatkan teknologi informasi dalam penerapannya. Dalam pelaksanaan metode *blended learning* dapat dikonversikan dengan 50% tatap muka dan 50% jarak jauh, atau 75% tatap muka dan 25% jarak jauh, atau sebaliknya 75% tatap muka dan 25% jarak jauh (Sudana 2021).

Metode *blended learning* mempunyai sifat yang fleksibel dalam sumber belajar, pengerjaan lembar kerja peserta didik, dan menggabungkan materi dan cara menyampaikan dengan dorongan siswa untuk kemandirian. Metode *blended learning* merupakan sebuah inovasi baru dalam dunia pendidikan, yang mana metode ini memanfaatkan perkembangan teknologi dan tidak merupakan metode pembelajaran tradisional (konvensional). Metode *blended learning* adalah kombinasi atau campuran yang ideal dari pembelajaran tatap muka (*face to face*) dengan pembelajaran jarak jauh (*e-learning*) yang dapat digunakan oleh siapa saja

(*everyone*), kapan saja (*anytime*), dan dimana saja (*everywhere*) sehingga memudahkan baik guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Bahkan metode blended learning masuk sepuluh tren ke atas yang muncul dalam industri penyampaian pengetahuan (Rachman, Sukrawan, dan Rohendi, 2019).

Metode *blended learning* adalah bentuk dukungan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menuju ke arah pembelajaran baru yang banyak memberikan keuntungan bagi guru dan peserta didik. Pemanfaatan *e-learning* merupakan komponen metode *blended learning* yang harus disajikan guru untuk peserta didik, tidak hanya secara online guru juga menyajikan secara tatap muka untuk interaksi pada siswa. Metode *blended learning* adalah salah satu pilihan yang baik untuk meningkatkan efisiensi, kreatifitas, efektivitas, dan daya tarik siswa dalam suatu pembelajaran. Metode *blended learning* sebagai daya tarik yang besar dalam proses interaksi seorang pendidik dengan peserta didik dalam pembelajaran yang beragam. Daya tarik siswa merupakan awal yang baik untuk memulai pembelajaran, yang tadinya siswa pasif (tidak aktif) menjadi lebih aktif untuk mengikuti pembelajaran (Abroto, Maemonah, dan Ayu, 2021).

Metode *blended learning* merupakan kombinasi pembelajaran tradisional (tatap muka) dan pembelajaran dengan berkembangnya lingkungan teknologi yang pesat. Metode *blended learning* terdiri dari beberapa aspek di antaranya, aspek pembelajaran berbasis internet/web, streaming video, komunikasi audio *synchronous* dan *asynchronous*, dan pembelajaran “tatap muka” (tradisional). Metode *blended learning* memiliki 3 komponen yaitu pembelajaran tatap muka /

dikelas, pembelajaran secara daring / online, dan belajar mandiri (Aritonang dan Safitri, 2021).

Metode *blended learning* dapat dilakukan dengan pembelajaran secara *online* dan *offline*, pembelajaran secara online dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai platform online seperti, *Zoom, rumah belajar, meja kita, ruangguru, kelas pintar, Edmodo, web, kipin school, google classroom*, dan sebagainya. Pembelajaran secara *offline* dapat dilakukan dengan pembelajaran tatap muka dikelas. Metode *blended learning* bukan hanya sekedar pembelajaran *online* yang digabungkan dengan pembelajaran

offline, namun sumber belajar dari internet yang berupa gambar, teks, video, diagram, suara dan lain-lain yang mudah di akses oleh pengajar dan peserta didik.

Penerapan metode *blended learning* hendaknya memudahkan peserta didik dan pengajar dalam melaksanakan proses belajar mengajar serta menjadikan pengajar dan peserta didik berkerja sama untuk mencapai tujuan pendidikan yang saling menguntungkan. Menurut (Arifin dan Abduh, 2021) tujuan metode *blended learning* adalah :

1. Membantu peserta didik dalam proses belajar, dengan metode *online* dan *offline* peserta didik dapat menentukan gaya belajar masing-masing dan menikmati proses belajar yang tidak membosankan.
2. Menyediakan materi, kuis komunikasi, diskusi untuk pengajar dan peserta didik untuk belajar mandiri, bermanfaat, dan terus berkembang untuk belajar.

3. Pembelajaran tatap muka (*offline*) memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik, karena di dalamnya terdapat interaksi langsung atau hubungan timbal balik antara pengajar dan peserta didik dengan peserta didik lainnya.
4. Pembelajaran online memberikan materi berupa video, gambar, suara, dll yang dapat di akses peserta didik dimana saja, kapan saja mereka membutuhkannya.
5. Solusi dari pembelajaran yang menggunakan metode pembelajaran yang beragam.

Perkembangan zaman modern yang terus berkembang, Indonesia tak kalah dengan perkembangan teknologi dan jaringan yang masuk ke dunia pendidikan. Metode *blended learning* tercipta karena adanya pembelajaran *full online* yang kurang efektif untuk peserta didik, dan pembelajaran tatap muka yang kadang membuat peserta didik jenuh atau bosan. Maka untuk mengatasi kekurangan kedua pembelajaran tersebut lahirlah metode *blended learning* yang menggabungkan kelebihan pembelajaran *full online* dan pembelajaran tatap muka dan dapat meminimalisir kekurangan kedua pembelajaran. Dengan penerapan metode *blended learning* peserta didik tidak hanya mendengarkan penyampaian materi dari guru tapi juga memfasilitasi peserta didik menggunakan *e-learning* yang dapat di akses dimana dan kapan saja (Ramadania dan Aswadi, 2020).

Metode *blended learning* adalah suatu kemudahan dalam pembelajaran dengan mengkombinasikan cara penyampaian materi, model pengajaran, gaya belajar siswa, penyajian materi, dan evaluasi atau tugas yang memperkenalkan

beberapa media dialog secara *online* dengan memfasilitasi internet. Adapun karakteristik *blended learning* yaitu :

- a. Pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pengajaran, gaya pembelajaran, dan serta berbagai media berbasis teknologi yang beragam.
- b. Sebagai sebuah kombinasi pengajaran langsung (*face to face*), belajar mandiri, dan belajar mandiri via *online*.
- c. Aspek pembelajaran : Bahasa indonesia, bahasa inggris, matematika, dan keterampilan.
- d. Pembelajaran yang didukung Pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pengajaran, gaya pembelajaran, dan serta berbagai media berbasis teknologi yang beragam.
- e. Sebagai sebuah kombinasi pengajaran langsung (*face to face*), belajar mandiri, dan belajar mandiri via *online*.
- f. Aspek pembelajaran : Bahasa indonesia, bahasa inggris, matematika, dan keterampilan. oleh kombinasi efektif dari cara penyampaian, cara mengajar dan gaya pembelajaran.
- g. Guru / para pengajar dan orangtua peserta belajar memiliki peran yang sama penting, guru sebagai fasilitator, dan orangtua sebagai pendukung (Juliannisa, 2020).

Berdasarkan paparan para ahli di atas, metode *blended learning* adalah perpaduan metode belajar tatap muka dan belajar secara *online*. Penerapan metode *blended learning* dengan memanfaatkan perkembangan

teknologi yang pesat dalam pembelajaran di kelas seperti, sumber belajar dari internet berupa gambar, teks, video, suara, dan lain-lain yang mudah di akses pengajar dan siswa.

b. Kelebihan dan Kekurangan Metode Blended Learning

Setiap metode pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing seperti metode *blended learning* ini, ada beberapa kelebihan metode *blended learning* di antaranya memudahkan guru dalam manajemen waktu pembelajaran berlangsung sehingga dalam prosesnya siswa lebih efektif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, guru mudah mengontrol siswa di kelas, mengurangi gangguan yang sering terjadi di kelas, memudahkan guru dalam pengumpulan tugas, dan meningkatkan kinerja siswa.

Siswa lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran berlangsung secara jarak jauh maupun tatap muka, dan memberikan siswa lebih mudah mengingat pembelajaran tersebut sehingga memberikan dampak yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Kelebihan metode *blended learning* yang di ungkapkan oleh Aritonang dan Safitri dalam (Aritonang dan Safitri, 2021), yaitu:

1. Peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran secara mandiri dengan mudah, kapan saja, dimana saja, dan bagaimana saja keadaannya. Karena guru menyajikan materi secara online.
2. Peserta didik dapat berdiskusi/berkomunikasi dengan pengajar dan peserta didik lainnya kapan saja tidak harus dikelas atau saat tatap muka saja.

3. Pengajar dapat mengontrol dan mengelola dengan baik kegiatan belajar mengajar diluar jam di kelas / tatap muka dengan mudah.
4. Pengajar dapat menambahkan tugas tambahan atau evaluasi / pengayaan secara *online*.
5. Pengajar dapat membagikan materi dan tugas sebelum pembelajaran di mulai, sehingga siswa dapat membaca atau mempelajari dan mengerjakan terlebih dahulu.
6. Pengajar dapat memberikan kuis, game yang berkaitan dengan pembelajaran dengan memanfaatkan fasilitas internet.
7. Peserta didik dapat saling berbagi file dengan peserta didik lainnya.

Adapun kekurangan metode *blended learning* adalah memerlukan perangkat lunak untuk menunjang kegiatan belajar mengajar berlangsung, baik orang tua dan guru memfasilitasi sarana dan prasarana peserta didik berupa HP atau laptop, akses internet yang tidak merata di setiap tempat, paham dengan teknologi, dan sebagainya.

2. Hakikat Pembelajaran Berbasis Masalah

a. Pengertian Pembelajaran Berbasis Masalah

Pembelajaran berbasis masalah (PBM) menggunakan masalah kontekstual dalam proses pembelajarannya sehingga mampu memotivasi siswa untuk belajar. Guru yang menggunakan pembelajaran berbasis masalah, merancang aktivitas

belajar siswa bekerja dalam kelompok untuk memecahkan masalah yang diberikan oleh guru berupa permasalahan dunia nyata (*real world*). Dalam pembelajaran berbasis masalah, guru mempresentasikan situasi masalah pada siswa dan meminta agar siswa melakukan investigasi dan menemukan solusi sendiri.

Karakteristik pembelajaran menggunakan PBM antara lain menggunakan kegiatan kolaboratif agar siswa berperan sebagai *self-directed problem solver*; melakukan kegiatan perencanaan sehingga memotivasi siswa untuk membuat prediksi dan menemukan solusi penyelesaian, dan memfasilitasi siswa untuk memilih berbagai strategi penyelesaian, serta menghimpun dan mengkomunikasikan gagasan, melatih siswa untuk mampu mempresentasikan hasil karya dan membiasakan siswa untuk melakukan perenungan kembali terhadap proses berpikir mereka dalam menyelesaikan masalah.

Pembelajaran berbasis masalah merupakan pembelajaran yang memastikan beragam situasi permasalahan yang bermakna dan autentik kepada peserta didik yang berguna sebagai fundamen bagi penyelidikan dan investigasi peserta didik. Pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu model pembelajaran yang didasarkan pada banyaknya permasalahan yang membutuhkan penyelidikan autentik yakni penyelidikan yang membutuhkan penyelesaian nyata dari permasalahan yang nyata.

Model pembelajaran berbasis masalah dapat dikembangkan didalam teknologi pembelajaran untuk menanggapi isu pengembangan kualitas teknologi pembelajaran serta proyeksi perubahan yang nyata didunia kerja. Pendidikan

PBM merupakan metode pengkajian yang mendorong siswa untuk *active learning* dengan *problem solving* yang lebih kompleks didalam situasi nyata (Baharun, 2015). Pembelajaran berbasis masalah acap kali dilaksanakan didalam lingkup tim belajar dengan pemusatan pada aktivitas mengembangkan *knowledge* dan kompetensi yang berhubungan pada *decision-making* dengan cara dialog, pemufakatan, *team work*, *team leadership* serta *conflict management*. Pembelajaran berbasis masalah adalah strategi yang mengarah pada pengetahuan yang generatif yang berisi tentang karakter yang kolaboratif, kontekstual, berpikir secara aspek kognitif, serta memudahkan *problem solving* (Nurhadi, 2004). Oleh karena itu pembelajaran berbasis masalah adalah pembelajaran yang diarahkan pada sebuah masalah dimana yang sebelumnya peserta didik dihadapkan permasalahan yang berfokus pada suatu permasalahan yang nyata.

Model *Problem Based Learning* membantu siswa dalam membiasakan untuk berpikir secara induktif (Pitrianti, 2017). Model *Problem Based Learning* merupakan sebuah model yang siap digunakan dan sangat cocok untuk semua jenjang pendidikan. Hal ini dapat dibuktikan dari beberapa penelitian tentang model ini salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Etherington (2011) menjelaskan pembelajaran dengan *Problem Based Learning* anak-anak bisa memahami suatu masalah dan mencari solusi untuk masalahnya sehingga anak-anak bisa belajar secara bermakna.

Pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*) adalah pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung (berpusat pada siswa) dengan berkelompok dalam memecahkan masalah yang diberikan oleh guru.

Pembelajaran berbasis masalah bertujuan agar siswa dapat memecahkan masalah dengan berkelompok sehingga siswa dapat memahami suatu masalah dan mencari solusi untuk masalahnya. Maka siswa mendapatkan pengalaman bermakna dengan penerapan pembelajaran berbasis masalah yang dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari.

b. Kelebihan dan Kekurangan Berbasis Masalah

Metode pembelajaran berbasis masalah ini mempunyai beberapa poin kelebihan diantaranya sebagai berikut:

1. Menumbuhkan pengetahuan akan makna
2. Menumbuhkan kemandirian
3. Menumbuhkan pengembangan pengetahuan berpikir secara tingkat tinggi
4. Menumbuhkan motivasi
5. Meningkatkan hubungan antar siswa
6. Menumbuhkan pengetahuan didalam membangun team work

Dalam *Model Problem Based Learning*, pembelajaran difokuskan pada suatu materi yang memiliki konsep utama, sehingga ketika mengevaluasi akan sangat mudah, karena terfokus pada materi konsep yang sedang dipelajari.

3. Hakikat Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya, baik perubahan pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Hasil belajar merupakan penilaian siswa dan perubahan yang diamati, dibuktikan, dan terukur kemampuan atau prestasi yang di alami oleh siswa sebagai hasil dari pengalaman belajar. Hasil belajar sebagai wujud hasil interaksi dalam pembelajaran berupa perbuatan, sikap, perilaku, nilai, apresiasi, keterampilan, dan pola pikir siswa. Hasil belajar bertujuan untuk mengetahui sejauh mana siswa, guru, dan proses belajar dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Andriani dan Rasto, 2019).

Hasil belajar sebagai tolak ukur siswa dalam mengikuti serangkaian proses pembelajaran yang disediakan oleh pengajar yang dinyatakan dalam bentuk angka, simbol, dan huruf dalam jangka waktu tertentu. Perubahan dalam proses pembelajaran dapat berupa aspek kognitif (pengetahuan), aspek afektif (sikap), dan aspek psikomotor (keterampilan). Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan proses pembelajaran yang disajikan pengajar dalam materi tertentu di sekolah yang di implementasikan dalam laporan hasil belajar. Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa berupa aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan melalui tes atau evaluasi yang diberikan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran (Novita, Sukmanasa, dan Yudistira Pratama, 2019).

Hasil belajar merupakan keberhasilan pendidikan di sekolah. Setelah proses pembelajaran yang diberikan pengajar maka dilakukan evaluasi atau tugas

untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran yang telah dilaksanakan dalam jangka waktu tertentu. Baik siswa, guru juga dapat mengetahui tingkat keberhasilan metode atau model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga dapat menjadi acuan untuk mengembangkan metode pembelajaran yang diterapkan untuk mencapai tujuan pendidikan. Peserta didik diberikan pengalaman belajar sehingga menghasilkan kemampuan yang dimiliki peserta didik dalam beberapa ranah disebut hasil belajar. Beberapa ranah mencakup ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Maka, dalam hasil belajar tidak hanya ranah kognitif saja yang dinilai namun juga ranah afektif dan ranah psikomotorik. Adapun menurut Nabillah Tasya & Abadi Agung Prasetyo (2021) penjelasan 3 ranah hasil tersebut yaitu :

1. Ranah kognitif adalah suatu perubahan seseorang yang terjadi dalam factor pengetahuan. Proses belajar mengajar dimulai dari yang sederhana seperti menghafal hingga yang paling tinggi yaitu evaluasi atau tugas. Biasanya ranah kognitif berupa nilai-nilai mata pelajaran yang telah dilaksanakan.
2. Ranah afektif adalah suatu perubahan seseorang yang terjadi dalam faktor perasaan, emosi, minat sikap dan sebagainya. proses belajar mengajar dimulai dari yang paling rendah hingga yang paling tinggi. Maka ranah afektif dinilai berdasarkan sikap atau perilaku peserta didik setelah diberikan proses pembelajaran.
3. Ranah psikomotorik adalah suatu perubahan seseorang yang terjadi dalam faktor keterampilan. Dapat berupa jarak, kecepatan, teknik dan cara pelaksanaan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi setelah mengikuti serangkaian proses belajar oleh setiap individu melalui interaksi dengan lingkungan sekitarnya sehingga mengakibatkan perubahan perilaku peserta didik. Perubahan yang terjadi dalam diri individu baik pengetahuan, sikap, tingkah laku, dan keterampilan peserta didik dapat dikatakan hasil belajar. Perubahan dapat ditunjukkan dalam berkelompok, hubungan yang timbul saat individu berinteraksi dengan individu lainnya. Hasil belajar dirangkum menjadi laporan evaluasi peserta didik atau biasa dikatakan rapot. Dalam rapot terdapat tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Baik peserta didik atau orang tua dapat mengetahui hasil belajar di dalam rapot tersebut. Nilai bukan menjadi patokan hasil belajar, namun sikap atau tingkah laku peserta didik menjadi tolak ukur keberhasilan proses pembelajaran. Kesuksesan proses pembelajaran yang dialami oleh individu maupun kelompok yang memberikan pengalaman belajar yang bermakna merupakan hasil belajar yang baik (Syachtiyani dan Trisnawati, 2021).

Jadi, hasil belajar merupakan sebuah hasil dari perubahan tingkah laku yang terjadi setelah mengikuti proses pembelajaran dan hasil dari perubahan perilaku tersebut dapat diukur. Hasil belajar siswa bisa berupa tiga aspek yaitu aspek kognitif, aspek psikomotor, dan aspek afektif. Hasil belajar dapat dijadikan ukuran apakah siswa tersebut sudah berhasil dalam memahami materi yang disampaikan atau belum dan dapat dijadikan ukuran bagi pengajar dalam menyampaikan materi dengan metode yang diterapkan di kelas.

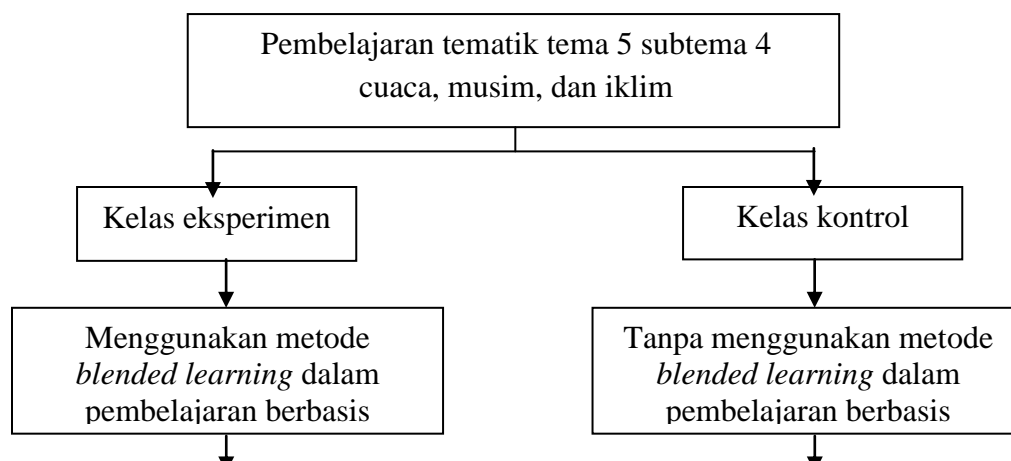
4. Kerangka Berpikir

Hasil belajar merupakan salah satu tolak ukur keberhasilan yang diperoleh siswa setelah melaksanakan serangkaian proses pembelajaran yang disajikan oleh guru di dalam kelas. Namun, hasil belajar siswa dalam pembelajaran mulai menurun dan berkurang setelah dilaksanakan PTM (pertemuan tatap muka) di kelas. Sehingga guru merasakan dampak hasil belajar siswa yang nyata dan cenderung rendah. Untuk itu, dalam mengatasi hasil belajar siswa yang menurun atau kurang maksimal, peneliti akan memberikan metode pembelajaran yang memberikan siswa pengalaman belajar yang bermakna sehingga siswa mampu menguasai materi yang disajikan.

Penerapan pembelajaran di sekolah yang diterapkan di kehidupan sehari-hari sehingga siswa dituntut mampu memecahkan masalah yang ada di lingkungan sekitar. Namun, kenyataannya siswa tidak maksimal dalam menyelesaikan masalahnya baik secara individu maupun kelompok.

Di SDN 04 Madiun Lor khususnya di kelas III membutuhkan adanya inovasi baru dan pemanfaatan teknologi yang ada. Pemanfaatan teknologi tersebut dengan penggunaan metode pembelajaran di dalam kelas. Hal ini bertujuan memberikan pengalaman yang bermakna pada siswa sehingga akan diperoleh hasil belajar yang memuaskan.

Oleh sebab itu, proses belajar mengajar menggunakan metode *blended learning* dalam pembelajaran berbasis masalah merupakan solusi dari permasalahan di atas. Maka kami peneliti akan menyajikan kerangka berpikir dalam penelitian ini, disajikan pada gambar berikut :



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

5. Hipotesis

Berdasarkan uraian pada kajian pustaka dan kerangka berpikir di atas, hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

- H0 : Tidak terdapat keefektifan penggunaan metode *blended learning* dalam pembelajaran berbasis masalah terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik siswa kelas III sekolah dasar.
- H1 : Terdapat keefektifan penggunaan metode *blended learning* dalam pembelajaran berbasis masalah terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik siswa kelas III sekolah dasar.