

BAB II

KAJIAN TEORETIK

A. Model Pembelajaran *Blended Learning*

1. Pengertian *Blended Learning*

Model *blended learning* menggabungkan berbagai jenis gaya belajar mengajar dan memperkenalkan berbagai jenis media diskusi antara fasilitator dan penerima pembelajaran. Dengan istilah lain *blended learning* dikatakan menjadi pembelajaran *face to face* yang dikombinasikan menggunakan pembelajaran modern (*e-learning*) (Malawi, 2019).

Blended learning didefinisikan sebagai pembelajaran konvensional yang biasanya dilakukan di kelas dengan menggabungkan pembelajaran online, baik yang dilakukan secara mandiri atau kolaboratif, dengan menggunakan infrastruktur dan fasilitas teknologi, informasi dan komunikasi. (Cahya Dewi, 2019).

Sedangkan menurut Hermawanto, S. Kusairi Dan Wartono dalam jurnalnya yang berjudul “Pengaruh Blended Learning Terhadap Penguasaan Konsep Dan Penalaran Fisika Peserta Didik Kelas X” Blended learning yaitu pembelajaran yang mengkombinasikan tatap muka dengan pembelajaran online. (Hermawanto, S. Kusairi Dan Wartono, 2013). Pendapat lain diungkapkan oleh Ratnasari (2013) yang mengatakan bahwa Blended Learning merupakan sistem pendidikan yang menggabungkan antara full time education dengan sistem pembelajaran online (menggunakan media internet).

Dari uraian para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model Blended Learning merupakan proses belajar mengajar yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan memadukan pembelajaran berbasis tatap muka dan pembelajaran melalui internet. Dengan demikian blended learning merupakan model pembelajaran yang memadukan pembelajaran tatap muka dan online, namun pembelajaran online atau online learning menjadi media yang berperan penting dalam proses belajar mengajar.

Untuk merubah proses pembelajaran, blended learning juga merupakan pembelajaran bauran dari sistem konvensional dan modern. Dengan blended learning, siswa akan merasakan pengalaman belajar yang baru.

2. Kelebihan dan Kekurangan *Blended learning*

Pembelajaran blended learning memiliki kelebihan dan kekurangan (Karunia, 2015) yaitu :

- a. Kelebihan pembelajaran *blended learning* :
 - 1) Dapat digunakan untuk menyampaikan pembelajaran kapan saja dan dimana saja.
 - 2) Pembelajaran terjadi secara online dan tatap muka keduanya memiliki manfaat yang saling melengkapi
 - 3) Pembelajaran dapat lebih efektif dan efisien.
 - 4) Melalui blended learning, siswa memiliki akses yang lebih mudah ke materi pembelajaran.
 - 5) Belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak kaku

b. Kekurangan pembelajaran *blended learning*

- 1) Belum meratanya fasilitas pembelajaran elektronik milik siswa, seperti komputer, *smartphone*, dan akses internet.
- 2) Ketidaktahuan siswa tentang pemanfaatan teknologi.

3. Pelaksanaan *Blended Learning*

Menurut Dian Wahyuningsih (2015) penerapan *blended learning* dengan pendekatan konstruktif serta metode pembelajaran *synchronous* dan *asynchronous* sangat tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Ramsay (2001), ada langkah-langkah untuk menerapkan model pembelajaran asosiatif, diantaranya sebagai berikut:

Tabel 2.1 Pelaksanaan *Blended learning*

Fase	Kegiatan
1	Pembelajaran dapat dimulai dengan tatap muka
2	Pendidik meng-upload materi pembelajaran serta
3	Pendidik menginformasikan kepada peserta didik
4	Guru menjelaskan materi pembelajaran dengan menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai siswa dalam materi tersebut.
5	Pendidik memotivasi dan membimbing siswa untuk informasi lebih lanjut
6	Peserta didik memahami dan menafsirkan, mengkomunikasikan dan mengkonstruksi pengetahuan, serta menarik kesimpulan dari ide atau gagasan dari sumber yang ditemukan dengan menggunakan fasilitas online atau offline.
7	Guru memberikan penilaian melalui Google Formulir diunggah ke Google Kelas sebagai bidang pilihan ganda atau pertanyaan yang disiapkan.
8	Pendidik mengapresiasi keberhasilan peserta didik dalam mengerjakan tugas

B. Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar adalah pola tindakan, nilai, pemahaman, sikap, apresiasi, dan keterampilan. Intinya adalah bahwa hasil belajar adalah variasi dalam berbagai aspek kemampuan siswa. (Agus Suprijon, 2013). Dalam teori belajar kognitif, seseorang hanya dapat dikatakan belajar apabila telah memahami keseluruhan persoalan secara mendalam (*insightful*). Menurut Garret (Sagala, 2006) Belajar merupakan proses yang berlangsung dalam jangka waktu lama melalui latihan maupun pengalaman yang membawa pada perubahan diri dan perubahan cara bereaksi terhadap suatu perangsang tertentu.

Menurut para ahli di atas, belajar adalah suatu proses atau kegiatan yang mengubah tingkah laku individu dalam memperoleh pengetahuan setelah belajar atau mengalami pembelajaran, tentunya merupakan perubahan ke arah yang lebih baik (aktif), dari yang tidak tahu menjadi tahu. Untuk menuju ke hal yang lebih baik lagi dalam proses belajar ini akan memerlukan waktu yang lama dan perlu adanya urutan-urutan yang sistematis didalam proses belajar. Hasil belajar adalah terbentuknya konsep (Purwanto, 2013).

Bloom menjelaskan bahwa hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar kognitif adalah perubahan perilaku yang terjadi pada ranah kognitif. Proses belajar kognitif meliputi kegiatan mulai dari menerima rangsangan dari luar oleh indera, menyimpan dan mengolah informasi di otak, hingga mengingat kembali informasi ketika diperlukan untuk memecahkan masalah (Purwanto, 2013).

Ruseffendi (1991) berpendapat bahwa "Matematika adalah bahasa simbol; ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif; ilmu tentang keteraturan dan struktur yang terorganisasi mulai dari unsur yang tidak didefinisikan ke unsur yang didefinisikan ke aksioma, postulat dan akhirnya ke dalil." Matematika mengembangkan bahasa numerik yang memungkinkan pengukuran kuantitatif dilakukan. Sifat kuantitatif ini meningkatkan daya prediksi dan kemampuan kontrol sains untuk memberikan jawaban yang lebih tepat yang memungkinkan pemecahan masalah yang tepat dan tepat (Suriasumantri, 2010). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa matematika adalah ilmu logis yang berkaitan dengan bentuk, susunan, keluasaan, dan konsep-konsep yang saling berhubungan dengan menggunakan istilah dan definisi yang ditentukan secara cermat, jelas dan tepat untuk membantu orang memahami dan menguasai aspek ekonomi dan sosial.

Ranah kognitif, afektif, dan psikologis menurut Bloom adalah sebagai berikut. Domain kognitif meliputi: (a) pengetahuan (knowledge, memory); (b) Memahami (memahami, menjelaskan, meringkas); (c) Persyaratan (berlaku); (d) Analisis (menggambarkan, mengidentifikasi hubungan); (e) Konsolidasi (organisasi, perencanaan, pelatihan gedung baru); (f) Evaluasi (assessment).

Ranah afektif meliputi: (a) Penerimaan (acceptance); (b) Merespon (memberi jawaban); (c) Penilaian (nilai); (d) Organisasi (organisasi); (e) Spesifikasi (spesifikasi). Domain Psikomotor mencakup: (a) nitiatory (tahap awal dalam mempelajari keterampilan); (b) Pre-routine (mulai membiasakan gerakan-gerakan yang dipelajari); (c) Routinized (sudah dapat melaksanakan

keterampilan); (d) Keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.

Selanjutnya, Krathwohl (2002) membagi hasil belajar emosional menjadi lima tingkat: penerimaan; Bergabung; Evaluasi; Organisasi; Internalisasi. Menurut Harrow, hasil belajar psikomotorik dapat diklasifikasikan menjadi enam, yaitu: gerak refleksif; Gerakan dasar dasar; keterampilan persepsi; kapasitas fisik; keterampilan gerakan; Komunikasi nonverbal.

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang menyusunnya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (produk) mengacu pada memperoleh hasil dari penyelesaian suatu kegiatan atau proses yang menghasilkan perubahan fungsional pada input.

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui suatu pengalaman belajar, selain itu dijelaskan bahwa perubahan perilaku akibat belajar dalam pembelajaran harus mencakup aspek kognitif, emosional dan psikologis. Menurut definisi ini, belajar yang berhasil adalah perubahan perilaku yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikologis, serta nilai dan sikap (Nana Sudjana, 2005).

Hasil belajar merupakan penilaian akhir dari proses dan pengenalan telah dilakukan berkali-kali dan akan dipertahankan dalam waktu yang lama dan bahkan tidak akan hilang secara permanen karena hasil belajar ikut membentuk kepribadian yang diinginkan. mencapai hasil yang lebih baik bagi mereka untuk mengubah cara mereka berpikir dan belajar. akan menciptakan perilaku yang lebih baik di tempat kerja (Solihin,2012).

Menurut St. Hasmiah Mustamin (2010), dalam jurnalnya yang berjudul “Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Asesmen Kinerja”. Hasil belajar siswa adalah metode-metode yang dilakukan oleh guru selama pelaksanaan proses pembelajaran. Dengan demikian, hasil belajar merupakan tolak ukur yang digunakan untuk melihat ketercapaian proses pembelajaran. Dengan hasil belajar, kita akan mengetahui tingkat pencapaian siswa dalam proses pembelajaran.

Penilaian hasil belajar adalah suatu proses penentuan nilai belajar siswa melalui penilaian dan/atau pengukuran hasil belajar”. Berdasarkan konsep penilaian hasil belajar, tujuan utamanya adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan penilaian pembelajaran sebelum pembelajaran ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau simbol atau angka (Dimiyati dan Mudjiono, 2006).

Menurut Suriasumantri (2009), “Matematika adalah bahasa yang melambangkan serangkaian makna dari pernyataan yang ingin kita sampaikan, lambang-lambang matematika bersifat artificial yang baru mempunyai arti setelah sebuah makna diberikan padanya.” Sedangkan Suhendri (2011) menyatakan bahwa matematika adalah ilmu tentang bilangan, bangun, hubungan-hubungan konsep dan logika dengan menggunakan bahasa lambang atau symbol dalam menyelesaikan masalah-masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam beberapa pengertian, hasil belajar Matematika dapat disimpulkan,

yaitu hasil akhir yang dimiliki atau diperoleh siswa setelah proses pembelajaran Matematika yang ditandai dengan skala nilai huruf, huruf atau simbol, atau angka, dan ini sering digunakan sebagai ukuran keberhasilan atau kegagalan siswa dalam belajar matematika. dalam dokumen, hitung keliling dan luas lingkaran.

C. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian tentang *blended learning* yang dilakukan oleh Fuja Siti Fujiwati magister pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia pada tahun 2013 dengan judul “Pemanfaatan Model *Blended learning* Berbasis *Online* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Kurikulum dan Pembelajaran.” Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang efektivitas model *blended online learning* dalam meningkatkan hasil belajar. Metode penelitian ini menggunakan kelompok semi empiris di mana siswa dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok konvensional.

Penelitian yang dilakukan oleh Siti Nur Alfath sarjana pendidikan Universitas Negeri Semarang tahun 2013 tentang “Pengembangan Media *Blended Learning* Berbasis Web Enhnces Course Pada Mata Kuliah Fisika Dasar 2” (Siti Nur Alfath, 2013). Penelitian merupakan penelitian pengembangan dari hasil pengembangan produk dan pengujian keefektifan produk. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menemukan bahwa materi *blended learning* mata kuliah lanjutan berbasis web dapat memicu minat siswa dalam mengakses fisika online dan membangkitkan minat belajar fisika, yang akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Pada penelitian ini blended learning berbasis web enhances course memberikan pengaruh rata-rata hasil belajar mahasiswa sebelum diberi tindakan adalah 65,57% kemudian setelah diberikan tindakan menjadi 76,50% sehingga menghasilkan peningkatan belajar siswa.

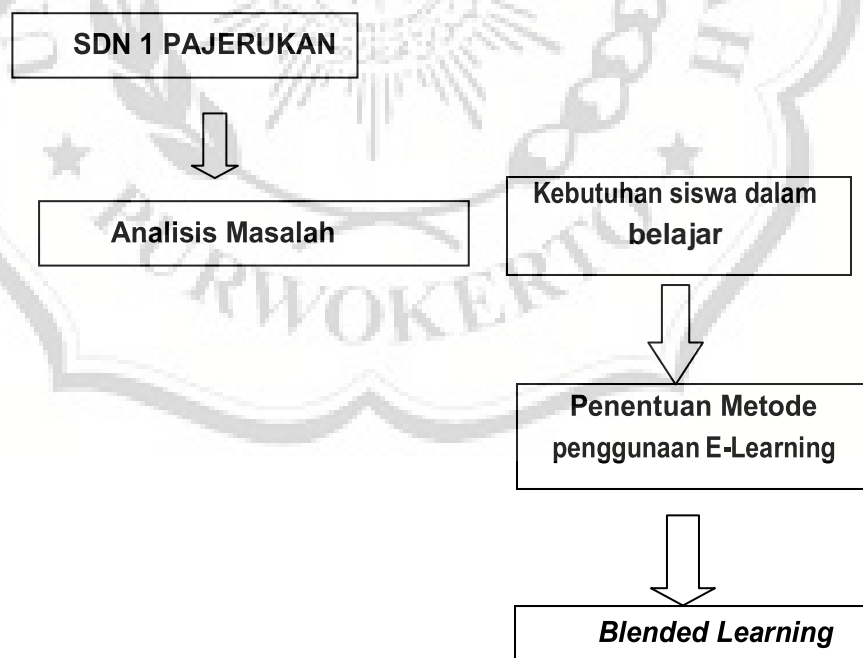
Selanjutnya penelitian yang dilakukan Sulihin B. Sjukur dalam jurnal pendidikan vokasi Universitas Negeri Yogyakarta yang berjudul “Pengaruh Blended Learning Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Tingkat SMK.” Pada tahun 2012. Sulihin mengambil studi kasus pada SMK Negeri 1 Satui Kab. Tanah Bumbu. Penelitian ini merupakan jenis penelitian Research and Development (RnD) dengan desain penelitian semi empiris. Penelitian ini termasuk jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah “Pretest-Posttest Non Equivalen Control Group Desain.” Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar antara siswa kelompok eksperimen dan kelompok normal serta hasil belajar siswa. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa ada perbedaan hasil belajar antara siswa yang terdaftar dalam program pendidikan blended learning dibandingkan siswa yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional.

Berbeda dengan Sulihin, penelitian yang dilakukan oleh Izuddin Syarif dalam jurnal Universitas Negeri Yogyakarta yang berjudul “ Pengaruh Model Blended Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa SMK.” Pada Juni 2012. Penelitian ini dilakukan pada siswa SMKN 1 Paringin, Balangan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan desain semi empiris. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui

perbedaan motivasi dan prestasi belajar siswa antara pembelajaran dengan model pembelajaran tatap muka dengan model blended learning serta untuk meningkatkan motivasi dan keefektifan hasil belajar akibat pengaruh penerapan model pembelajaran. Hasil penelitian ini adalah motivasi dan hasil belajar siswa meningkat karena pengaruh penerapan model blended learning. Namun, tidak ada pengaruh interaktif adopsi model pembelajaran dan motivasi terhadap keberhasilan akademik. Oleh karena itu, peningkatan hasil belajar nyata dipengaruhi secara signifikan oleh penerapan model pembelajaran.

D. Kerangka Pikir

Secara umum, kerangka pikir dalam penelitian ini diilustrasikan sebagai berikut :



Gambar 2.1
Kerangka Pikir

Berdasarkan gambar di atas, penelitian dilakukan di SDN 1 Pajerukan. Sekolah tersebut dipilih karena fasilitasnya yang mendukung kegiatan *blended learning*. Sebelum melakukan penelitian, peneliti menganalisis masalah yang menyebabkan rendahnya prestasi akademik siswa. Untuk itu peneliti menggunakan *e-learning* sebagai metode pembelajaran tatap muka yang terintegrasi ke dalam model *blended learning* sehingga model tersebut dapat berdampak pada hasil belajar siswa.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah tanggapan sementara terhadap rumusan masalah penelitian dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Berdasarkan pengertian hipotesis di atas, maka peneliti merumuskan Hipotesis Alternatif (H_a) adalah “Terdapat pengaruh yang signifikan antara model *blended learning* dengan hasil belajar siswa.”