

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam kehidupan bernegara, pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan masyarakat, karena pendidikan merupakan upaya dalam menciptakan sumber daya manusia yang unggul guna mengimbangi kemajuan teknologi yang berkembang pesat. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1). Oleh karenanya seseorang wajib mendapatkan pendidikan yang layak supaya memiliki keahlian guna menjalani kehidupan dalam masyarakat. Pendidikan mempunyai fungsi untuk mengembangkan kemampuan dan watak bangsa yang berguna dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk menggali serta mengembangkan potensi seseorang agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, sehat, berakhlak mulia, cakap, kreatif, dan mandiri sehingga menjadi warga negara yang bertanggung jawab dan demokratis.

Pendidikan Tidak akan pernah hilang bahkan pendidikan akan terus berkembang dari waktu ke waktu sesuai perkembangan zaman. Oleh karenanya, pendidik harus memiliki kesadaran penuh untuk menentukan arah yang ingin dicapai, tentunya menyiapkan bahan yang akan dipelajari, memilih metode, media, dan strategi pembelajaran. Dalam dunia pendidikan terdapat kegiatan yang penting yaitu belajar dan mengajar.

Belajar mengajar merupakan hal yang paling utama dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan pembelajaran akan berhasil jika proses belajar mengajar dirancang dengan benar dan dijalankan secara profesional. Kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik jika siswa ikut berpartisipasi langsung secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini akan membantu siswa untuk memperoleh pengalaman dalam kegiatan pembelajaran. Proses belajar mengajar tidak hanya

mewajibkan peserta didik untuk mengembangkan kemampuan menulis, membaca, dan berhitung, melainkan kemampuan untuk berpikir kreatif. Maka sangat diperlukan suatu pembelajaran yang bisa memberikan kesempatan peserta didik untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif yaitu dengan pembelajaran yang bermakna dan menarik.

Dalam proses belajar mengajar mempunyai tiga aspek yang harus dikuasai yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Tiga aspek tersebut akan menjamin perkembangan hidup negara dan bangsa Indonesia karena pendidikan merupakan sarana untuk meningkatkan serta mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi seseorang yang berkualitas. Pada dasarnya peserta didik mempunyai kemampuan berpikir kreatif. Untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik tentunya dengan bantuan orang tua dan guru sebagai fasilitator untuk mengembangkan kreativitas dengan memberikan lingkungan yang benar dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Seorang guru harus mampu memberikan pembelajaran yang menarik karena proses pembelajaran berpusat pada peserta didik.

Menurut Ningsih dan Rakimahwati, (2020, hlm.200) Kreativitas adalah sebuah keahlian yang dimiliki seseorang dalam bentuk mengekspresikan dan mengaplikasikan ide-ide yang baru yang dimilikinya dalam bentuk karya yang bermanfaat. Selanjutnya menurut Rina Indriani dan Devi Rahmiati, (2018) menjelaskan bahwa kreativitas merupakan kemampuan yang mencerminkan kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengembangkan suatu gagasan.

Sejalan dengan pendapat diatas, permasalahan kreativitas peserta didik yakni masih rendahnya suatu kreativitas yang ada pada diri seseorang dibanding yang seharusnya, karena kurangnya peluang peserta didik untuk menuangkan kreativitasnya (Rokyal Harjanty, 2019). Kreativitas merupakan kemampuan atau keahlian yang sudah ada pada diri seseorang untuk menghasilkan karya yang baru. Sejalan dengan ini, penelitian lain yang dilakukan oleh Nurhayati (2012), permasalahan yang terjadi yaitu dalam meningkatkan kreativitas peserta didik, masih kurangnya sarana dan prasarana yang disediakan oleh sekolah dan kurangnya kreatif guru dalam meningkatkan kreativitas peserta didik.

Selanjutnya menurut Widya Santhi (2020), pada penelitiannya terdapat persamaan dengan penelitian terdahulu bahwa peserta didik masih berpedoman kepada hasil karya pendidik dan teman lainnya sehingga peserta didik tidak pintar dalam menghasilkan ide kreatif yang dimilikinya. Misalnya saat mewarnai gambar, pendidik memberikan contoh mewarnai kepada peserta didik dan menginfokan untuk mewarnai sesuai dengan kreativitas masing-masing. Akan tetapi peserta didik masih meniru contoh dari guru. Selain dari itu, adanya kekurangan media pembelajaran untuk menawarkan kesempatan kepada peserta didik untuk berkreasi, serta kurangnya media elektronik sebagai media pembelajaran.

Saat ini Indonesia sedang dihadapkan dengan permasalahan pandemi *Covid-19* yang sangat meresahkan banyak sektor terutama dunia pendidikan. Pendidikan di saat masa pandemi *Covid-19* sangat berdampak besar pada pencapaian aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif peserta didik, karena banyaknya kendala yang dihadapi oleh guru dan siswa. Pendidikan di masa pandemi ini dilakukan secara jarak jauh (*online*) dan secara tatap muka, namun hal tersebut tergantung kebijakan pemerintah.

Selanjutnya mengenai permasalahan pemilihan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru sebagai pilihan utama supaya kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, aktif, dan menyenangkan baik itu pembelajaran secara jarak jauh (*online*) atau secara tatap muka. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat dan cocok digunakan selama masa pandemi *Covid-19* tentu akan membantu guru serta memudahkan mereka dalam memberikan bahan ajar kepada peserta didik. Metode pembelajaran yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran sangat memiliki dampak besar dalam meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar siswa di masa pandemi *Covid-19*. Jadi menurut penulis metode pembelajaran yang tepat untuk diterapkan di masa pandemi *Covid-19* ini adalah metode pembelajaran *blended learning* yang artinya metode pembelajaran dengan campuran antara pembelajaran secara langsung atau tatap muka dan pembelajaran secara *online* atau jarak jauh.

Metode pembelajaran *blended learning* adalah metode pembelajaran yang paling efektif untuk digunakan saat pandemi *Covid-19*, dikarenakan tidak adanya

komunikasi secara langsung antara guru dan peserta didik guna meminimalisir penyebaran virus *Covid-19*. Metode pembelajaran *blended learning* merupakan metode pembelajaran yang berpusat pada peserta didik sehingga dapat meningkatnya keaktifan peserta didik, peserta didik juga bisa menggunakan kemampuan kreativitasnya dalam mencapai pengalaman dan menghasilkan prestasi belajar yang baik.

Menurut Staker (dalam Utomo, Supri Wahyudi & Wihartanti, 2019, hlm. 33) mengatakan bahwa *blended learning* merupakan suatu tahapan dalam proses belajar mengajar yang membuat siswa mempergunakan media untuk mereka bisa belajar secara *online*. Sedangkan menurut kutipan jurnal (Iskandar, Dadang & Acep, 2018, hlm. 323) menjelaskan bahwa *Blended Learning* memungkinkan para siswa melakukan pembelajaran jarak jauh tanpa mempergunakan begitu pula saat mereka melakukan pembelajaran tatap muka di kelas, mereka telah mempelajari materi dan menjadikan pembelajaran lebih terarah. Kemudian dengan penerapan pembelajaran *blended learning*, siswa mempunyai banyak waktu untuk bermain bersama keluarga ataupun temannya.

Metode pembelajaran *blended learning* bisa dilakukan secara langsung. Seperti yang penulis ketahui di SDN 21 Membalong Kabupaten Belitung melaksanakan pembelajaran secara bergiliran. Sebelumnya guru telah menentukan beberapa peserta didik di kelas untuk melaksanakan pembelajaran tatap muka setiap hari dengan catatan 50% peserta didik datang ke sekolah untuk melaksanakan pembelajaran dari pukul 7:00-9:20 WIB. Kemudian setelah pembelajaran kelas pagi selesai, dilanjutkan kembali oleh 50% peserta didik pada pukul 9:20-12:00 WIB. Alasan penulis memilih SD Negeri 21 Membalong dikarenakan tingkat kreativitas dan prestasi belajar peserta didik masih rendah. Hal tersebut disampaikan langsung oleh guru kelas pada saat penulis observasi. Peneliti memilih keseluruhan siswa kelas VI SD Negeri 21 Membalong Kabupaten Belitung karena pada fenomena pendidikan saat ini terdapat kelas atau metode pembelajaran melalui situs *web* sehingga peneliti ingin mengetahui bagaimana hasil sesudah dan sebelum metode tersebut diimplikasikan kepada para pelajar khususnya pada penelitian ini usia anak.

Untuk meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar siswa Sekolah Dasar dengan menggunakan metode pembelajaran *blended learning* merupakan metode

pembelajaran yang dilaksanakan dengan campuran yaitu proses belajar mengajar secara tatap muka dan online. Dengan metode pembelajaran *blended learning* ini, guru dituntut agar dapat melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang efektif, aktif, dan menyenangkan bagi peserta didik.

Jadi berdasarkan permasalahan diatas serta didukung oleh penelitian yang relevan, maka penulis tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Metode Pembelajaran *Blended Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Prestasi Siswa Belajar Siswa Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Dari beberapa uraian yang dikemukakan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Adanya wabah COVID-19 yang terjadi di Indonesia
- b. Kurangnya kreativitas dan prestasi siswa dalam belajar.
- c. Pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat *Teacher Centered* (berpusat pada guru).
- d. Pelaksanaan pembelajaran tetap harus dilaksanakan antara guru dan siswa dalam kondisi apapun.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep metode pembelajaran *blended learning* dapat meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar siswa Sekolah Dasar?
2. Bagaimana penggunaan metode pembelajaran *blended learning* untuk meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar siswa Sekolah Dasar?
3. Seberapa besar peningkatan kreativitas dan prestasi belajar siswa Sekolah Dasar melalui pembelajaran *blended learning*?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui konsep metode pembelajaran *blended learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa Sekolah Dasar.

2. Untuk mengetahui metode pembelajaran *blended learning* untuk meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar siswa Sekolah Dasar.
3. Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan kreativitas dan prestasi belajar siswa Sekolah Dasar melalui metode pembelajaran *blended learning*.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat tertentu bagi semua pihak. Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Secara Teoritis

Secara teoritis manfaat penelitian ini dapat digunakan untuk menambah pengetahuan dan wawasan mengenai pembelajaran *blended learning* untuk meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar siswa sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian yang dilakukan dapat memberikan manfaat bagi peneliti, bagi guru, siswa serta sekolah. Adapun manfaat dari penelitian ini diantaranya:

a. Bagi peneliti

Dapat menambah wawasan serta menambah pengalaman dalam menerapkan metode pembelajaran *blended learning*.

b. Bagi guru

Hasil dari penelitian ini sebagai bahan masukan bagi guru untuk dapat meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar siswa dengan menggunakan metode pembelajaran *blended learning*.

c. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat menjadikan siswa yang kreatif dan berprestasi.

d. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi sekolah untuk bahan referensi model pembelajaran dan membantu meningkatkan mutu pendidikan.

F. Definisi Operasional

Agar lebih jelas pemahaman-pemahaman yang terdapat dalam variabel ini, maka penulis menyajikan definisi operasional pada halaman selanjutnya sebagai berikut:

1. Metode Pembelajaran *Blended Learning*

Menurut Horn & Staker (dalam Murtini, Juli, dkk, 2021, hlm. 316) Mengemukakan bahwa *blended learning* merupakan model pembelajaran baru yang dipusatkan pada siswa dan bersifat personal sehingga lebih produktif karena hasil dari pembelajaran ini akan meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Sedangkan menurut Wiryanto (2018) *menjelaskan blended learning* adalah percampuran antara belajar tatap muka dengan belajar daring yang mempergunakan teknologi berbasis internet sebagai medianya.

Sesuai dengan yang diungkapkan para ahli, kesimpulannya bahwa metode pembelajaran *blended learning* merupakan suatu model yang mencampurkan proses belajar dengan tatap muka dengan proses belajar online yang proses pembelajarannya dipusatkan pada siswa supaya bisa produktif.

2. Kreativitas

Selanjutnya menurut Huda & Munastiwi, (2020) mengemukakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru berupa gagasan maupun karya nyata yang relative berbeda dengan apa yang telah ada. Kreativitas sebagai keinginan untuk menciptakan hal yang baru sebagai kemampuan untuk melihat hubungan baru antara unsur yang ada sebelumnya.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah sebuah kemampuan yang ada pada diri siswa untuk menyalurkan dan mempraktikkan berbagai ide yang kreatif yang dimiliki dalam bentuk karya yang baru dan bermanfaat.

3. Prestasi Belajar

Menurut Rosyid Moh. Zaiful, dkk (2019) mengemukakan bahwa prestasi belajar yang dinyatakan dengan simbol, angka, huruf, maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang telah dicapai oleh setiap mahasiswa

dalam periode tertentu. Sedangkan menurut Helmawati (2018) menyatakan bahwa prestasi belajar merupakan hasil dari pembelajaran. Prestasi didapat dari evaluasi atau dengan penilaian. Setiap peserta didik mempunyai prestasi belajar yang berbeda antara yang satu dengan yang lain. Kemudian menurut Susanti, Heni. (2019) menyatakan bahwa prestasi belajar merupakan kemampuan menyelesaikan hal sulit, menguasai, mengungguli, menandingi, dan melampaui mahasiswa lainnya serta mengatasi hambatan dan mencapai standar yang tinggi.

Dari beberapa pengertian prestasi belajar menurut para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar merupakan hasil yang dicapai oleh setiap peserta didik setelah melaksanakan proses kegiatan belajar pada periode tertentu dengan penguasaan pengetahuan dan keterampilan yang dikembangkan dari mata pelajaran yang ditunjukkan dengan nilai tes atau angka yang diberikan oleh pendidik.

G. Sistematika Skripsi

Penulisan skripsi secara garis besar disusun berdasarkan sistematika sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan ini berisi tentang gambaran umum dari suatu permasalahan yang ingin dibahas. Pada pendahuluan ini terdapat latar belakang yang digunakan untuk menjelaskan alasan kenapa masalah dalam penelitian ini diteliti. Identifikasi masalah berisi tentang sejumlah masalah yang ditemukan peneliti yang dijelaskan secara terperinci yang berhubungan dengan judul penelitian. Selanjutnya ada rumusan masalah yang dibuat dalam bentuk pertanyaan oleh peneliti. Tujuan penelitian berisi tentang jawaban dari rumusan masalah yang dibuat. Manfaat penelitian dibagi menjadi dua yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis, pada manfaat teoritis ini berhubungan dengan ilmu pengetahuan. Sedangkan pada manfaat praktis dijabarkan manfaat hasil penelitian ini untuk pengguna ilmu di bidang ilmu seperti manfaat untuk peneliti, pendidik, dan peserta didik. Kemudian pada definisi operasional membahas tentang variabel-variabel yang terdapat pada judul. Terakhir, pada sistematika skripsi dijelaskan mengenai sistematika penulisan skripsi.

BAB II membahas tentang kajian teori dan kerangka pemikiran yang berisi tentang teori-teori yang didukung oleh hasil penelitian terdahulu sesuai dengan permasalahan penelitian. Isi dari bab ini yaitu kajian teori yang serta kaitannya dengan sesuai yang diteliti, hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan variabel-variabel, kerangka pemikiran, serta asumsi dan hipotesis penelitian.

BAB III metodologi penelitian menjelaskan secara rinci dan sistematis tentang langkah-langkah yang digunakan untuk menjawab permasalahan dan mendapatkan kesimpulan. Pada bab ini berisi tentang metode penelitian yang akan digunakan, desain penelitian, populasi dan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, pengumpulan data dan instrumen, teknik analisis data, dan prosedur dalam penelitian.

BAB IV hasil penelitian dan pembahasan yang berisikan tentang temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan serta analisis data sesuai dengan urutan yang ada pada rumusan masalah dan pembahasan temuan penelitian dengan tujuan menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.

BAB V berisi tentang kesimpulan dan saran. Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran yang mana simpulan merupakan pernyataan secara ringkas tentang pembahasan hasil penelitian untuk menjawab pertanyaan dari rumusan masalah yang dibuat oleh peneliti. Saran berisi tentang rekomendasi ditujukan bagi para pengguna, pembuat kebijakan, atau peneliti yang berminat melakukan penelitian selanjutnya.