

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN**

#### **A. Kajian Teori**

Penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran *Blended Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar” ini memiliki landasan teori-teori yang telah dikemukakan para ahli dengan uraian sebagai berikut:

##### **1. Pengertian Belajar**

Berbicara mengenai pendidikan tentunya tidak lepas dari belajar. Banyak cara dan metode yang digunakan dalam rangkaian pendidikan, dan belajar merupakan salah satu proses yang sangat penting untuk ditempuh, guna memperoleh informasi dan ilmu pengetahuan dengan maksimal. Sehingga aktivitas tersebut mampu membentuk perilaku seseorang kearah yang positif, baik dari aspek psikis maupun fisik.

Menurut Wina Sanjaya (2017) berpendapat bahwa belajar merupakan aktivitas seseorang yang melibatkan interaksi dengan lingkungannya, sehingga menghasilkan sebuah perubahan tingkah laku ke arah yang lebih positif baik dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun psikomotor. Hal tersebut selaras dengan pendapat yang dikemukakan oleh M. A Setiawan (2017) bahwa belajar adalah aktivitas yang bertujuan mengubah perilaku seseorang ke arah yang positif baik dari aspek psikis maupun fisik.

Berbeda halnya dengan pendapat yang dikemukakan oleh Moh. Suardi (2018, hlm. 11) bahwa belajar merupakan perubahan yang dapat dinyatakan dengan adanya penguasaan pola sambutan yang baru, berupa pemahaman, keterampilan dan sikap sebagai hasil proses pengalaman yang dialami.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti sampai pada pemahaman bahwa belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik untuk memperoleh ilmu pengetahuan serta perubahan tingkah laku atau kepribadian yang terjadi melalui latihan atau pengalaman.

## 2. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa yang dilakukan secara tertata dan terprogram dengan benar dan baik. Pembelajaran adalah suatu kegiatan interaksi dua arah yang dilakukan oleh guru sebagai seorang yang mengajar, sedangkan siswa atau peserta didik yang belajar. Tujuan dari pembelajaran adalah untuk menghasilkan perubahan yang positif terhadap sikap, perilaku, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik saat proses belajar berjalan.

Menurut Menurut Aprida dan Dasopang Darwis Muhammad (2017, hlm. 337) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah suatu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar.

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Sedangkan menurut Hamalik dalam Fakhurrizi (2018, hlm. 86) mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun yang meliputi unsur-unsur manusiawi (siswa dan guru), material (buku, papan tulis, kapur, dan alat belajar), fasilitas (ruang kelas dan audio visual), dan proses yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Hani Subakti, dkk (2021, hlm. 4) berpendapat bahwa pembelajaran pada dasarnya adalah kegiatan yang terencana yang mengondisikan atau merangsang seseorang agar dapat belajar dengan baik, sehingga kegiatan pembelajaran ini bermuara pada dua kegiatan pokok, yaitu bagaimana orang melakukan tindakan perubahan tingkah laku melalui kegiatan dan bagaimana orang melakukan tindakan penyampaian ilmu pengetahuan melalui kegiatan mengajar.

Selain itu, menurut Setiawan (2017) menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan yang terencana dan tersusun sesuai dengan kebutuhan dari peserta didik atau dengan bahasan lain yaitu berdasarkan pada *assesment* kebutuhan peserta didik.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas mengenai definisi pembelajaran, maka peneliti sampai pada pemahaman bahwa pembelajaran adalah suatu proses untuk menyampaikan informasi tentang ilmu pengetahuan dengan cara berinteraksi antar guru dan peserta didik, dan juga suatu proses pendidikan yang direncanakan serta merangsang peserta didik untuk belajar dengan baik. Pembelajaran adalah suatu sistem, yang mana merupakan proses kegiatan yang mempunyai tujuan untuk memberikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Bukan hanya itu aja guru harus merancang pembelajaran yang inovatif sehingga mampu memicu peserta didik untuk bersemangat dalam proses kegiatan pembelajaran.

### **3. Metode Pembelajaran *Blended Learning***

#### **a. Pengertian Metode Pembelajaran**

Metode pembelajaran merupakan suatu cara yang digunakan oleh guru untuk mengimplementasikan rencana pembelajaran yang telah dibuat dan disusun dalam bentuk kegiatan yang nyata dan praktis guna mencapai tujuan pembelajaran. Erni Ratna Dewi (2018, 44) berpendapat bahwa metode pembelajaran merupakan suatu akumulasi konsep-konsep dalam mengajar (*teaching*) dan konsep dalam belajar (*learning*). Kedua konsep tersebut merupakan gabungan dalam sistem pembelajaran yang tentunya melibatkan peserta didik, tujuan pembelajaran, materi, fasilitas, prosedur, dan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan adanya metode pembelajaran akan mewujudkan tujuan dari pendidikan yaitu menciptakan pembelajaran yang modern.

Siti Nur Aidah, dkk (2020) mengemukakan bahwa metode pembelajaran merupakan suatu cara yang dipergunakan oleh guru dalam mengadakan hubungan dengan peserta didik pada saat berlangsungnya proses pembelajaran. Metode pembelajaran adalah alat untuk menciptakan atau menghasilkan suatu proses pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan.

Dengan definisi metode pembelajaran dari para ahli diatas, peneliti sampai pada pemahaman bahwa dengan metode pembelajaran

merupakan alat untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran agar sesuai dengan yang diharapkan. Tujuannya adalah sebagai penghantar bahan materi pembelajaran untuk peserta didik agar materi pelajaran terserap dengan baik.

**b. Ciri-Ciri Metode Pembelajaran**

Menurut Siti Nur Aidah, dkk (2020, hlm 5) metode pembelajaran yang baik untuk kegiatan pembelajaran memiliki ciri-cir, antara lain :

1. Bersifat luwes, fleksibel dan tentu memiliki daya yang sesuai dengan watak peserta didik dan materi itu sendiri.
2. Bersifat fungsional dalam menggabungkan teori dengan praktek dan mengantarkan peserta didik pada kemampuan yang praktis.
3. Tidak mengurangi materi, bahkan harus mengembangkan materi tersebut.
4. Memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk mengungkapkan pendapat.

**c. Pengertian *Blended Learning***

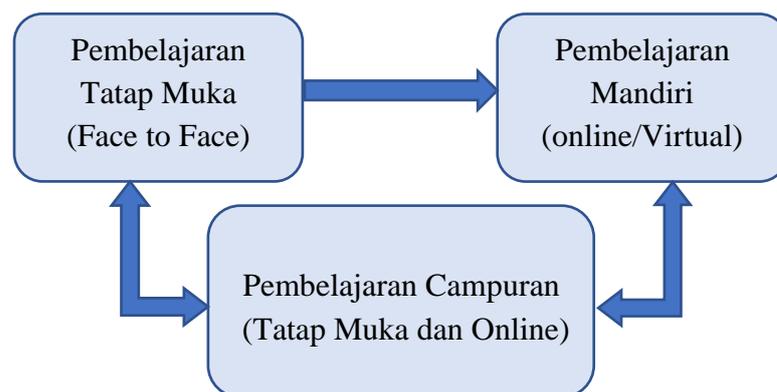
Perkembangan yang sangat pesat pada dunia pendidikan didorong dengan adanya perkembangan di bidang teknologi. Hal tersebut berparuh sangat besar terhadap pendidikan, khususnya pada sistem pembelajaran peserta didik. Di era revolusi industri 4.0 peserta didik lebih mengutamakan smartphone mereka untuk mencari berbagai informasi, sehingga menyebabkan peserta didik tidak berpikir dengan kreatif. Selain itu, peserta didik merasa bosan dengan proses pembelajaran yang model pembelajarannya hanya mengandalkan buku dalam proses pelaksanaannya. Peserta didik tidak mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan mereka dikarenakan proses pembelajaran hanya satu arah yang mana guru menjelaskan materi kepada peserta didik.

Saat ini dunia pendidikan mengalami perubahan yang sangat signifikan karena dunia pendidikan melakukan adaptasi untuk rencana pembelajaran. Salah satunya adalah dengan menghadirkan rencana pembelajaran campuran atau yang biasa disebut *blended learning*. *Blended* diartikan sebagai kombinasi atau campuran, sedangkan *learning*

brarti belajar. *Blended learning* merupakan metode pembelajaran yang dilakukan dengan dua gabungan yang terdiri dari proses pembelajaran secara *modern* dan tradisional, yang mana proses pembelajaran dilaksanakan secara *offline* atau tatap muka dan pembelajaran secara *virtual* atau *online*.

Menurut pendapat Magdalena, I., Firliyansyah, H., & Nur fitriah, R. (2020, hlm. 317) menyatakan bahwa bentuk model yang memiliki keunggulan antara kegiatan pembelajaran secara langsung serta pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi kemudian digabungkan menjadi sebuah model pembelajaran.

Menurut Tubagus Panambaian (2020) menjelaskan bahwa *blended learning* merupakan program pembelajaran yang efektif dengan mencampurkan model pembelajaran secara tradisional, pembelajaran yang kolaboratif, pembelajaran secara mandiri, pembelajaran praktis, dan pembelajaran yang didasarkan oleh pengalaman. Selaras dengan pendapat tersebut menurut Hadion Wijoyo, dkk (2020) mengemukakan bahwa *blended learning* merupakan sebuah kemudahan pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pengajaran, dan gaya pembelajaran, serta memperkenalkan berbagai pilihan media dialog antara fasilitator dengan orang yang mendapat pengajaran.



**Gambar 2.1**  
**Konsep Belajar *Blended Learning***  
 Sumber: Dokumen Pribadi

Menurut pendapat Nurhadi (2020, hlm. 121) mengemukakan bahwa *blended learning* adalah proses pembelajaran yang menggabungkan antara kegiatan belajar dikelas dan pemanfaatan dari

teknologi atau bisa dinyatakan sebagai pembelajaran jarak jauh dikarenakan antar guru dan peserta didik tidak melaksanakan pembelajaran secara langsung namun menggunakan fasilitas dari internet. Sejalan dengan pendapat diatas, pendapat Rohman, A. (2020, hlm. 26) menyebutkan bahwa model *blended learning* adalah sebuah pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dengan melaksanakan kelas secara *online* dan digabungkan dengan pembelajaran di ruang kelas secara langsung. Hal tersebut didukung oleh pendapat Wardani, D. N., Toenlio, A. J. E., & Wedi, A. (2018, hlm. 14) menjelaskan bahwa pelaksanaan proses pembelajaran dengan model ini dapat dilaksanakan di dalam kelas maupun di kelas secara online dengan penggunaan teknologi, baik itu guru maupun peserta didik tidak memiliki batasan waktu dan guru mampu berinovasi dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Menurut Yunika Lestaria Ningsih et al (2017) menjelaskan bahwa *blended learning* merupakan pembelajaran yang memadukan penerapan pembelajaran tradisional di kelas dengan pembelajaran *online* yang memanfaatkan teknologi informasi dan fleksibel.

Driscoll (2002) menyebutkan empat konsep mengenai pembelajaran *blended learning*, yaitu sebagai berikut:

- a. *Blended learning* merupakan pembelajaran yang mengkombinasikan atau menggabungkan berbagai teknologi berbasis *web*, untuk mencapai tujuan pendidikan.
- b. *Blended learning* merupakan kombinasi dari berbagai pendekatan pembelajaran (seperti *behaviorisme*, *konstruktivisme*, dan *kognitivisme*) untuk menghasilkan suatu pencapaian pembelajaran yang optimal dengan atau tanpa teknologi pembelajaran.
- c. *Blended learning* juga merupakan kombinasi banyak format teknologi pembelajaran, seperti *video tape*, CD-ROM, *web-based training*, dan film dengan pembelajaran tatap muka.

**d. Tujuan Metode Pembelajaran *Blended Learning***

*Blended learning* memiliki tujuan dalam proses pembelajaran yaitu agar peserta didik bisa berkembang lebih baik. Peserta didik bisa

belajar sesuai dengan gaya belajar mereka. Tujuan metode pembelajaran *blended learning* adalah untuk menciptakan lingkungan atau suasana belajar yang kondusif sehingga peserta didik menjadi lebih aktif dan mandiri dalam proses pembelajaran.

Menurut Ni'matul Khoiroh, dkk (2017, hlm. 99) menjelaskan bahwa tujuan dari metode pembelajaran *blended learning* adalah untuk meningkatkan pemahaman peserta didik tentang materi pembelajaran yang ditunjukkan dengan meningkatkan nilai mata pelajaran. Berikut ini tujuan dari metode pembelajaran *blended learning*, diantaranya:

1. Membantu peserta didik untuk mengembangkan potensi diri yang lebih baik di dalam proses belajar sesuai dengan gaya belajar dan preferensi dalam belajar.
2. Menyediakan peluang yang praktis dan realistis bagi pengajar dan peserta didik agar pembelajaran dilakukan secara mandiri, bermanfaat dan terus berkembang.
3. Peningkatan penjadwalan fleksibilitas bagi peserta didik dengan mengkolaborasikan aspek terbaik dari pembelajaran tatap muka dan pembelajaran secara *online* yang mana kelas tatap muka digunakan untuk melibatkan peserta didik dalam pengalaman interaktif, sedangkan kelas *online* memberikan peserta didik sebuah konten multimedia yang kaya akan pengetahuan yang bisa diakses di internet.

Menurut pendapat Pradnyana (2013, hlm. 6) menyebutkan bahwa tujuan dari pembelajaran *blended learning* adalah sebagai berikut:

1. Membantu peserta didik untuk berkembang lebih baik di dalam proses belajar, sesuai dengan gaya belajar dan preferensi dalam belajar.
2. Menyediakan peluang yang praktis realistis bagi pendidik dan pesertadidik untuk pembelajaran secara mandiri, bermanfaat, dan terus berkembang.
3. Peningkatan penjadwalan fleksibilitas bagi peserta didik, dengan menggabungkan aspek terbaik dari tatap muka dan instruksi online.

4. Kelas tatap muka dapat digunakan untuk melibatkan para peserta didik dalam pengalaman interaktif. Porsi *online* memberikan peserta didik dengan konten multimedia yang kaya akan pengetahuan pada setiap saat dan di mana saja selama peserta didik memiliki akses internet.
5. Mengatasi masalah pembelajaran yang membutuhkan penyelesaian melalui penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi.

**e. Kelebihan Metode Pembelajaran *Blended Learning***

Setiap metode pembelajaran yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas memiliki kelebihannya masing-masing. Sebagaimana metode pembelajaran lainnya, menurut pendapat Ramadhani, S. P. (2020, hlm. 330) menyatakan terdapat kelebihan dari metode *blended learning* ini diantaranya lewat pembelajaran ini dapat menaikan kemudahan dalam mencari materi pembelajaran di internet. Karena menggabungkan keunggulan pembelajaran secara tatap muka serta kegiatan belajar dengan memanfaatkan internet sehingga pembelajaran lebih menjadi fleksibel.

Selain pendapat diatas, menurut Widiara, I. K. (2018, hlm. 55) pembelajaran melalui model ini memiliki kelebihan, sebagai berikut:

1. Pengaturan materi serta pelaksanaan pembelajaran dapat dilaksanakan dengan pemanfaatan dari internet.
2. Siswa memiliki kelonggaran dalam mempelajari materi ajar secara mandiri yang tersedia di internet.
3. Pembahasan serta diskusi antara guru dan peserta didik dapat dilaksanakan secara *daring/luring*.
4. Guru bisa memantau serta mengatur kegiatan belajar siswa selain waktu belajar.
5. Guru membahas materi pembelajaran di dalam kelas dan memberikan penunjang berupa tugas serta pelaksanaan pembelajaran fleksibel.

Menurut Hidayah, N. (2020, hlm. 9) terdapat kelebihan *blended learning*, yaitu:

1. Melalui sebuah forum yang disediakan oleh guru untuk berdiskusi antara guru dengan siswa atau siswa dan siswa lainnya dapat saling berkomunikasi, dan siswa dapat lebih aktif dalam melaksanakan kegiatan belajarnya.
2. Melalui internet siswa dapat mengakses kembali berbagai materi pembelajaran dimanapun dan kapanpun.
3. Selain memanfaatkan sumber materi dari buku, guru serta siswa dapat mencari materi belajar di internet.

Berdasarkan hasil pemaparan teori diatas, maka penulis sampai pada pemahaman tentang kelebihan *blended learning* dengan menggunakan berbagai media teknologi dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar serta guru dan peserta didik dapat dengan mudah mencari informasi ataupun materi pelajaran dengan mengakses internet. Metode pembelajaran *blended learning* mempunyai kelebihan, diantaranya yaitu :

1. Proses pembelajaran di dukung oleh internet.
2. Guru dapat mengirimkan file materi kepada peserta didik dan melakukan diskusi melalui forum diskusi.
3. Peserta didik belajar secara mandiri dengan materi yang ada di internet.
4. Pelaksanaan proses pembelajaran ini dapat membantu peserta didik untuk melatih kemampuannya dalam hal teknologi informasi dan komunikasi.

**f. Kekurangan Metode Pembelajaran *Blended Learning***

Pembelajaran berbasis metode *blended learning* tentunya memiliki beragam kekurangan dalam penerapannya pada proses pembelajaran di kelas. Sebagaimana pendapat dari Siregar, L. H. (2019, hlm. 93) bahwa metode pembelajaran ini memiliki kekurangan pada saat pelaksanaan pembelajaran diantaranya seperti media sebagai pendukung proses pembelajaran yang beragam sehingga peserta didik dan guru akan kesulitan dalam melaksanakannya jika akses internet yang kurang memadai dan fasilitas yang dimiliki siswa yang tidak sama rata. Sama

halnya dengan pendapat menurut Santoso, S. A., & Chotibuddin, M. (2020, hlm. 111) bahwa metode ini memiliki kekurangan, yaitu:

1. Pada pelaksanaannya jika fasilitas dan sarana yang tidak mencukupi akan membuat pembelajaran ini terhambat dikarenakan membutuhkan media yang beragam.
2. Tidak seluruh siswa memiliki alat penunjang seperti komputer serta jaringan internet sehingga cukup menyulitkan siswa mengikuti belajar secara *online*.
3. Masih minimnya keahlian dalam menguasai teknologi di dalam lingkungan masyarakat.

Menurut pendapat Widiara, I. K. (2018, hlm. 55) kegiatan belajar melalui model ini memiliki kekurangan, yaitu:

1. Guru harus menguasai keahlian dalam melaksanakan pembelajaran secara online.
2. Guru harus mempersiapkan pelaksanaannya serta pengaturan dalam proses pembelajaran online seperti pengembangan materi ajar, persiapan serta pelaksanaan penilaian dan membentuk forum untuk siswa berdiskusi.
3. Persiapan dalam mencari sumber rujukan materi dalam internet untuk siswa yang sesuai dengan belajar di dalam kelas.

Berdasarkan teori diatas, maka penulis sampai pada pemahaman bahwa pelaksanaan metode pembelajaran *blended learning* memiliki kekurangan, diantaranya sebagai berikut:

1. Kurang meratanya akses internet di setiap wilayah, terutama wilayah 3T (terluar, tertinggal, dan terdepan).
2. Data internet yang dibutuhkan cukup banyak dan terbilang mahal.
3. Kurangnya peran aktif dari peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.
4. Penguasaan teknologi yang masih kurang baik dari guru dan peserta didik.
5. Komunikasi antar guru dan peserta didik yang masih pasif.
6. Adanya peserta didik yang tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

**g. Karakteristik Metode Pembelajaran *Blended Learning***

Metode pembelajaran *blended learning* mempunyai karakteristik yaitu pembelajaran yang memadukan beberapa metode pembelajaran, metode penyampaian, serta berbagai media pembelajaran. Rohendi (2019, hlm. 146) menjelaskan bahwa karakteristik metode pembelajaran *blended learning* merupakan pembelajaran yang memadukan berbagai cara penyampaian, gaya pembelajaran, serta media berbasis internet yang beragam. Sejalan dengan pendapat Mindarta, E. K, dkk. (2018, hlm. 5) menjelaskan bahwa karakteristik dari metode pembelajaran *blended learning* ialah pembelajaran yang memadukan berbagai metode atau cara pembelajaran dan gaya belajar.

Menurut Rizki, G. A. F., & Daniamiseno, A. G. (2019, hlm. 45) menyebutkan empat karakteristik metode pembelajaran *blended learning*, diantaranya:

1. Pembelajaran dalam jaringan atau *online*, yang mana guru memberikan pengarahan pembelajaran kepada peserta didik dengan menggunakan aplikasi untuk belajar secara *online*, pelaksanaan tersebut melalui *video conference* pada saat bersamaan dan pembelajaran di luar waktu belajar dengan menggunakan forum untuk berdiskusi secara *online*.
2. Proses pembelajaran atau *personalized learning*, pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran butuh perencanaan yang cocok dengan kebutuhan peserta didik agar selaras dengan minat dan kebutuhan peserta didik dalam pelaksanaan belajar secara mandiri.
3. Penyesuaian pembelajaran atau *customized learning*, merupakan kegiatan belajar yang cocok dengan pemahaman pengalaman belajar peserta didik yang telah dilakukan peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil dan motivasi peserta didik.
4. Pembelajaran berbasis kompetensi atau *competency based learning*, adalah penglihatan guru kepada peserta didik secara spesifik dan penilaian yang cocok dengan kecakapan serta keterampilan peserta didik sehingga searah dengan tujuan dari pembelajaran.

Selain itu, menurut Bariyah, S. H., & Imania, K. A. N (2018, hlm. 108) menjelaskan karakteristik metode pembelajaran *blended learning*, yaitu:

1. Perpaduan serta ditunjang oleh pembelajaran dari berbagai ragam penyajian materi, model, gaya pembelajaran dan penggunaan media teknologi yang bermacam.
2. Gabungan kegiatan pembelajaran yang dilakukan di ruang kelas secara tatap muka (*face to face*), studi secara independen, dan studi melalui *online* dengan independen.
3. Baik guru maupun orang tua peserta didik memiliki kedudukan yang bermakna karena guru sebagai penyedia pembelajaran, sedangkan orang tua sebagai penunjang peserta didik.

Selain itu, karakteristik metode *blended learning* menurut pendapat Alsalhi, N. R., Eltahir, M. E., & Al-Qatawneh, S. S. (2019, hlm. 2) sebagai berikut:

1. *Blended learning* memiliki berbagai strategi penggabungan dari berbagai jenis penggunaan teknologi internet dalam mencapai suatu tujuan pendidikan.
2. Kombinasi antara metode pembelajaran secara tradisional dengan penggunaan teknologi serta internet.
3. *Blended learning* mengintegrasikan berbagai metode pengajaran berdasarkan beberapa teori seperti konstruktivisme dan teori perilaku.
4. *Blended learning* merupakan metode dalam pendidikan yang terdiri dari pelaksanaan belajar di kelas secara langsung dan pembelajaran mandiri dengan *online* melalui penerapan *e-learning* serta penggunaan internet.

Dari keseluruhan pendapat diatas, maka penulis sampai pada pemahaman bahwa metode pembelajaran *blended learning* ini memiliki karakteristik dalam proses pembelajaran yang mana proses pembelajarannya dilakukan secara tatap muka dan secara online dengan teknologi sebagai perangkat pendukung proses belajar. Berikut ini karakteristik metode *blended learning*, yaitu:

1. Pada proses pembelajarannya dilaksanakan menggunakan perangkat komputer atau *handphone* dengan menggabungkan pembelajaran secara tatap muka.
2. Kegiatan belajar mengajar dapat dilaksanakan secara bersamaan atau pada waktu yang berbeda-beda, namun peserta didik dan guru berada di tempat yang berbeda.
3. Proses pembelajarannya menjadi lebih efektif dan efisien karena terdapat penggabungan pada proses pembelajaran.
4. Guru dapat memanfaatkan beberapa media yang membantu kegiatan pembelajaran secara *online* dengan menggunakan *video conference* atau alat komunikasi yang lainnya.

#### **4. Kreativitas**

##### **a. Pengertian Kreativitas**

Menurut Ria Astuti & Thorik Aziz (2019) menjelaskan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan solusi yang unik terhadap masalah yang sedang dihadapi. Selanjutnya, pendapat dari Debeturu & Wijayaningsih (2019) mendefinisikan bahwa kreativitas adalah suatu kemampuan atau keahlian yang dimiliki oleh seseorang dalam menciptakan suatu karya yang didapatkan dari berbagai macam ide, gagasan, dan imajinasi orang itu sendiri. “Kreativitas merupakan keahlian yang yang didalamnya terdapat empat karakteristik diantaranya kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, dan elaborasi”.

Menurut Ivi Yusikah dan Turdjai (2021, hlm. 20) menjelaskan bahwa kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode maupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, fleksibel, sukseksi, dan diskontinuitas yang berguna dalam berbagai bidang untuk memecahkan suatu masalah. Suciati (2018, hlm. 151) menekankan bahwa kreativitas pada dasarnya merupakan suatu kemampuan internal pada tataran ide, untuk menciptakan dan memunculkan gagasan yang baru.

Sejalan dengan pendapat diatas, menurut Murhima A. Kau (2017, hlm. 161) menjelaskan bahwa kreativitas adalah suatu kemampuan untuk memberikan suatu gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan untuk

memecahkan suatu permasalahan, kemampuan dalam menemukan banyak kemungkinan jawaban yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, originalitas dalam berpikir serta kemampuan dalam mengelaborasi suatu gagasan.

Dari keseluruhan pendapat diatas, maka penulis sampai pada pemahaman bahwa kreativitas adalah suatu potensi yang dimiliki oleh setiap peserta didik yang harus dikembangkan sejak masih kecil. Kreativitas wajib dikembangkan karena sangat berpengaruh dalam kelangsungan hidup seseorang. Kreativitas tidak akan berkembang pada diri seseorang jika tidak ada usaha untuk mengembangkannya. Seseorang yang mempunyai kreativitas akan mudah melakukan segala aktivitas atau kegiatan.

#### b. Indikator Kreativitas

Setiap Peserta didik harus memiliki kemampuan atau keterampilan berpikir kreatif yang harus dikembangkan serta dipersiapkan untuk menghadapi era digital dalam dunia pendidikan sekarang ini. Aspek-aspek keterampilan berpikir kreatif terdiri dari aspek dan indikator sebagai berikut:

**Tabel 2.1**  
**Aspek dan Indikator Berpikir Kreatif**

No.	Aspek	Indikator
1.	Berpikir Lancar ( <i>Fluency</i> )	a. Menjawab dengan menggunakan beberapa jawaban jika ada pertanyaan. b. Lancar mengungkapkan gagasan-gagasan yang dimilikinya. c. Dapat dengan cepat melihat kesalahan dan kelemahan dari suatu objek atau situasi. d. Gemar mengajukan pertanyaan
2.	Berpikir Luwes ( <i>Flexibility</i> )	a. Memberikan bermacam-macam penafsiran terhadap suatu gambar, cerita atau masalah. b. Jika diberi suatu masalah biasanya memikirkan bermacam-macam cara yang berbeda untuk menyelesaikannya. c. Menggolongkan hal-hal menurut pembagian (kategori) yang berbeda.
3.	Berpikir Orisinil ( <i>Originality</i> )	a. Setelah membaca atau mendengar gagasan-gagasan, bekerja untuk menyelesaikan permasalahan yang baru. b. Memiliki kemampuan untuk selalu memikirkan gagasan atau ide baru dalam menyelesaikan masalah.

No.	Aspek	Indikator
4.	Berpikir Elaboratif ( <i>Elaboration</i> )	a. Dapat memikirkan keterkaitan antara konsep yang satu dengan yang lainnya. b. Mampu mengembangkan gagasan atau ide yang dikemukakan oleh peserta didik lainnya secara lebih luas. c. Memberikan jawaban atas pertanyaan dengan memuaskan

Sumber: Dokumen Pribadi

### c. Manfaat Kreativitas Bagi Peserta Didik

Kreativitas merupakan suatu kemampuan atau potensi yang ada pada diri seseorang yang dapat dikembangkan. Kreativitas mempunyai banyak manfaat bagi kehidupan seseorang dikemudian hari. Menurut Masganti, dkk (2016) terdapat beberapa manfaat kreativitas bagi peserta didik, yaitu:

1. Kreativitas memberikan kesenangan pada peserta didik dan kepuasan pribadi yang mempunyai pengaruh nyata terhadap perkembangan kepribadian anak.
2. Menjadi kreatif penting bagi peserta didik dalam permainannya pusat kegiatan hidup peserta didik, kreativitas dapat membuat permainan menyenangkan, peserta didik akan merasa bahagia dan puas, hal ini akan menumbuhkan penyesuaian pribadi dan sosial yang baik.
3. Kreativitas merupakan kepentingan utama dalam menyesuaikan hidup anak, maka dari itu kreativitas sangat membantu dalam mencapai keberhasilan di bidang yang peserta didik tekuni.

## 5. Prestasi Belajar

### a. Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi merupakan hasil yang telah ditempuh dan diharapkan. Prestasi juga merupakan sebuah penghargaan yang telah dicapai oleh seseorang. Prestasi tentu tidak mudah untuk di capai karena perlu adanya penguasaan pengetahuan dan keterampilan. Menurut Uswatun Hasana, dkk (2021, hlm. 45) menjelaskan bahwa prestasi merupakan hasil yang telah dicapai seseorang dari suatu kegiatan dan belajar yang berupa tingkah laku, membaca atau berupa rangsangan yang dikirimkan melalui orang lain seperti halnya mendengarkan dan juga mengamati lingkungan sekitar.

Belajar merupakan kegiatan yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Dengan belajar manusia bisa mempertahankan hidupnya, karena proses belajar akan terus berlangsung. Proses belajar tentu akan menjadikan manusia berkembang dari waktu ke waktu dan akan berusaha menjadi lebih baik kedepannya. Menurut Setiawan (2017) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu kegiatan yang tidak dibatasi dengan kegiatan membaca, mendengarkan, menulis, mengerjakan tugas dan ulangan, namun belajar berarti suatu proses yang terjadi perubahan tingkah laku yang bersifat permanen dari seseorang sebagai hasil setelah mengikuti kegiatan belajar, yang mana pelaksanaannya terdapat interaksi aktif antar individu dengan lingkungan sekitar.

Berdasarkan uraian definisi menurut para ahli diatas, maka peneliti sampai pada pemahaman bahwa prestasi belajar merupakan sebuah hasil atau sebuah perubahan yang telah dicapai dan merupakan proses yang memungkinkan adanya perubahan suatu tingkah laku sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar. Menurut Rosyid Moh. Zaiful, dkk (2019) menjelaskan bahwa prestasi belajar yaitu yang dinyatakan dalam bentuk angka, simbol, huruf, maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh setiap mahasiswa dalam periode tertentu dan dapat dinyatakan bahwa prestasi belajar merupakan hasil dari suatu kegiatan pembelajaran yang disertai perubahan yang dicapai. Selanjutnya, pendapat dari Hasby Ashshidieqy (2018, hlm. 74) menjelaskan bahwa prestasi belajar merupakan sebuah hasil dari suatu proses pembelajaran yang dibatasi dengan kurun waktu tertentu.

Menurut Lidia Lomu dan Sri Adi Widodo (2018, hlm. 746) prestasi belajar diartikan sebagai suatu pencapaian yang diperoleh atau didapatkan oleh peserta didik dalam kegiatan belajar, hal tersebut diperoleh melalui belajar, mengerjakan tugas, ulangan atau ujian pada jenjang pendidikan tertentu dalam bentuk angka atau nilai yang diperoleh dari evaluasi yang dilakukan guru. Selaras dengan pendapat diatas, menurut Ahmad Syafi'I, dkk (2018, hlm. 116) mengemukakan prestasi belajar adalah suatu hasil belajar yang telah dicapai setelah melalui proses kegiatan belajar mengajar. Prestasi

belajar dapat dilihat melalui nilai yang diberikan oleh guru kepada peserta didik dari bidang studi yang telah dipelajari peserta didik.

**b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar**

Slameto (2013) mengemukakan pendapatnya tentang faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar, diantaranya yaitu:

1. Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri seperti intelegensi, bakat, perhatian, kematangan, dan kesiapan. Faktor internal sering disebut faktor instrinsik yang terdiri dari kondisi fisiologi dan kondisi psikologis yang meliputi minat, kecerdasan, bakat, motivasi, dan lain sebagainya.

2. Faktor eksternal

Faktor eksternal sendiri merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik. Faktor ini memiliki pengaruh cukup besar seperti kemampuan guru, sarana pembelajaran, pengaruh teman-temannya, dan tentunya dukungan dari orang tua.

Menurut Suryabrata (2002), faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar digolongkan menjadi dua yaitu:

1. Faktor intern, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri seseorang, yang meliputi faktor fisiologis dan faktor psikologis,
2. Faktor ekstern, yaitu faktor yang berasal dari luar diri seseorang, yang meliputi faktor sosial dan faktor non-sosial. Faktor fisiologis berasal dari keadaan jasmani diri seseorang itu sendiri, biasanya saling berhubungan dengan fungsi-fungsi fisik misalnya kesehatan panca indera dan lain-lain. Faktor psikologis berhubungan dengan hal-hal yang bersifat psikis misalnya motivasi, minat, bakat, dan kemampuan kognitif. Faktor sosial yang dimaksud adalah faktor manusia (sesama manusia). Faktor non sosial meliputi keadaan cuaca, udara, lokasi tempat belajar, alat-alat yang dipergunakan untuk belajar.

**c. Aspek-Aspek Prestasi Belajar**

Menurut Syafi'i et al (2018,) pembelajaran daring yang diterapkan mempengaruhi aspek-aspek prestasi belajar. Aspek-aspek prestasi belajar tersebut yaitu :

1. Aspek kognitif

Aspek kognitif merupakan aspek yang berkaitan dengan proses berpikir pada mata pelajaran yang diperoleh oleh peserta didik dari hasil tes evaluasi, dalam bentuk nilai-nilai ulangan harian, ulangan tengah semester, dan ulangan harian semester.

2. Aspek afektif

Aspek afektif berkaitan dengan kepribadian peserta didik. Aspek ini berkaitan dengan sikap dan nilai yang mencakup watak perilaku, misalnya perasaan, minat, sikap, emosi dan nilai.

3. Aspek psikomotorik

Aspek psikomotorik berkaitan erat dengan suatu perbuatan yang didapatkan dengan cara bagaimana peserta didik saat mempraktikkan materi mata pelajaran dalam kehidupan sehari-hari, baik itu di rumah, disekolah, maupun di lingkungan masyarakat.

**d. Fungsi-Fungsi Prestasi Belajar**

Menurut Herwin (2015), prestasi belajar mempunyai fungsi utama yaitu:

1. Prestasi sebagai indikator kualitas dan kuantitas ilmu pengetahuan yang telah diperoleh atau dikuasai oleh peserta didik.
2. Prestasi belajar merupakan pemuas rasa ingin tahu kemampuan yang dimiliki peserta didik.
3. Prestasi belajar merupakan bahan informasi dalam dunia pendidikan.
4. Sebagai indikator bagi instansi pendidikan.
5. Prestasi belajar dapat dijadikan sebagai indikator terhadap daya serap peserta didik.

**e. Indikator Prestasi Belajar**

Prestasi belajar merupakan suatu hasil dari kegiatan pembelajaran yang telah di tempuh oleh peserta didik yang berupa ilmu pengetahuan dan keterampilan. Pada halaman selanjutnya merupakan pendapat menurut Nana Sudjana (2005) prestasi belajar yang terdiri dari yaitu sebagai berikut:

1. Informasi verbal berkenaan dengan bagaimana cara mengemukakan pendapat serta dapat mengolah semua informasi sehingga pengetahuannya dapat berkembang.

2. Keterampilan intelek berkenaan dengan berani berpendapat serta mandiri dan penyuka tantangan.
3. Keterampilan kognitif berkenaan dengan memahami, rajin, memperhatikan serta selalu bertanya dan menjawab.
4. Keterampilan motorik berkenaan dengan bagaimana dalam berfikir dan bagaimana dalam menyelesaikan tugas serta memperbaiki hasil.
5. Sikap berkenaan dengan bersemangat dan berusaha serta mementingkan tugas dan membantu teman.

## **B. Hasil Penelitian yang Relevan**

Untuk mendukung landasan teori diatas, maka pada bagian ini akan menjelaskan mengenai penelitian-penelitian terdahulu yang relevan mengenai penelitian ini yaitu sebagai berikut.

### **1. Putu Gina Anindyas, dkk (2015)**

Penelitian yang dilakukan oleh Putu Gina Anindyas, dkk dengan judul “Pengaruh Penerapan *Blended Learning* Berbasis *Whiteboard Animation Video* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V SD LAB UNDIKSHA”. Penelitian tersebut merupakan penelitian eksperimen semu dan menggunakan rancangan penelitian *Post-test Only Control Group Design*. Populasi penelitian tersebut adalah siswa Kelas V SD LAB UNDIKSHA Singaraja tahun ajaran 2014/2015. Sampel penelitian ditentukan dengan teknik sampling jenuh, yaitu seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Data mengenai prestasi belajar matematika siswa dikumpulkan dengan menggunakan tes prestasi belajar matematika. Selanjutnya, data hasil tes prestasi belajar matematika dianalisis dengan menggunakan uji-Z pada taraf signifikansi 5%. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa  $Z_{hitung} = 2,03592 > Z_{tabel} = 1,64$ . Akibatnya  $H_0$  harus ditolak. Ini berarti bahwa prestasi belajar matematika siswa yang mengikuti pembelajaran *blended learning* berbasis *whiteboard animation video* lebih baik dari pada siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Dengan kata lain terdapat pengaruh positif antara pembelajaran *blended learning* berbasis *whiteboard animation video* terhadap prestasi belajar matematika siswa. Hal ini juga terlihat dari fakta bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran *blended learning* berbasis *whiteboard*

*animation video* lebih mudah memahami konsep matematika dan juga lebih termotivasi untuk belajar matematika dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

2. Adiyati Fathu Roshonah, dkk (2020)

Penelitian yang dilakukan oleh Adiyati Fathu Roshonah, dkk dengan judul “Penerapan Model *Blended Learning* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika di SDN Pisangan 01”. Tujuan penelitian tersebut adalah untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika kompetensi FPB dan KPK dengan menggunakan model pembelajaran *Blended learning* yang akan menjadikan peserta didik memiliki keleluasaan untuk mempelajari materi atau bahan ajar dengan memanfaatkan bahan ajar yang tersimpan secara *online*. Di dalam pelaksanaan pembelajaran matematika pada saat ini ditemukan masalah seperti peserta didik merasa bosan, peserta didik kesulitan dalam memahami materi, peserta didik selalu dihadapkan dengan soal-soal dan juga rumus-rumus, karena dalam proses pembelajaran tidak menggunakan model yang bervariasi. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di SDN Pisangan 01 kelas IVA yang diterapkan dalam 2 (dua) siklus. Setiap siklus terdiri dari 4 (empat) empat tahap yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap pengamatan (Observasi) dan tahap refleksi, dengan teknik pengambilan data kualitatif melalui wawancara dan data kuantitatif melalui tes prestasi belajar. Berdasarkan hasil penelitian, hasil yang di capai pada setiap siklus mengalami peningkatan. Pada siklus I presentase ketuntasan peserta didik dalam mencapai KKM 75 adalah 72% dengan rata-rata kelas 80. Pada siklus II presentase ketuntasan peserta didik dalam mencapai KKM 75 adalah 94% dengan rata-rata kelas 96. Dengan demikian dapat diketahui bahwa penerapan model pembelajaran *Blended Learning* dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika materi FPB dan KPK kelas IVA di SDN Pisangan 01 Tangerang.

3. Zinnuraini, dkk (2021)

Penelitian yang dilakukan oleh Zinnuraini, dkk dengan judul “Penerapan Pembelajaran *Blended Learning* Dalam Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif: Meta Analisis. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa

metode pembelajaran *blended learning*, dalam meningkatkan kemampuan berfikir kreatif, sangat kuat pengaruhnya pada jenjang SD sebesar 0,92 atau 92%. Selanjutnya pada jenjang SMP, pengaruh metode pembelajaran ini sebesar 0,90 atau 90%. Artinya metode pembelajaran ini begitu berpengaruh terhadap peserta didik, sehingga metode ini tepat jika diterapkan kepada peserta didik di jenjang sekolah menengah pertama (SMP). Terakhir terhadap peserta didik di jenjang SMA, metode ini memberi pengaruh yang besar yakni 0,89 atau 89%. Kemudian pada klasifikasi mata pelajaran, model pembelajaran *blended learning* ini kuat pengaruhnya pada mata pelajaran Matematika yaitu sebesar 0,87 atau 87%. Pada mata pelajaran IPA pengaruh metode ini sebesar 0,91 atau 91%, sedangkan pada mata pelajaran IPS pengaruh metode ini sebesar 0,90 atau 90%. Persentase hasil belajar dengan metode ini terbukti dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif. Artinya, penggunaan metode pembelajaran *blended learning*, dalam meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa sangat tepat jika digunakan dalam pembelajaran siswa pada Setiap mata pelajaran.

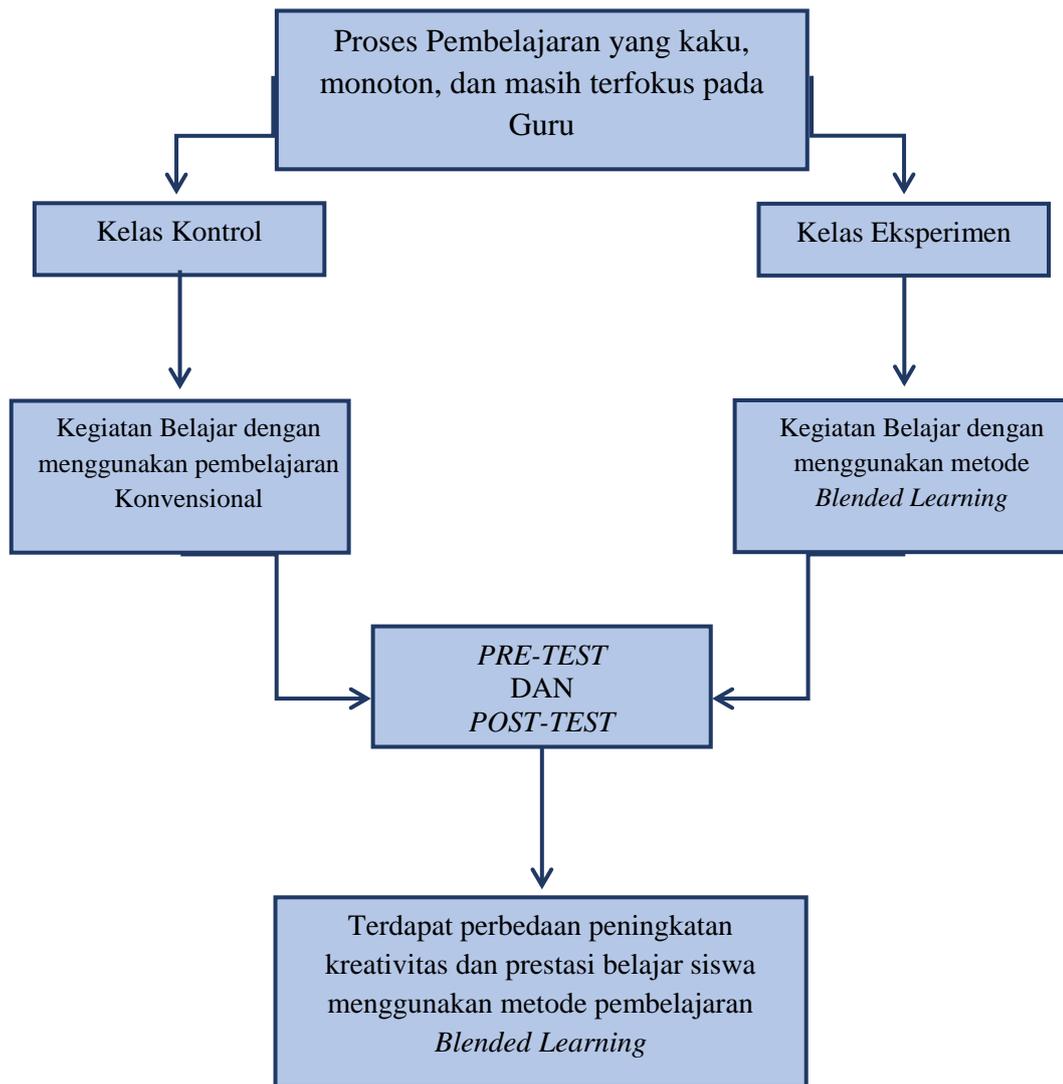
### C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah suatu penjelasan secara teoritis yaitu hubungan antar variabel yang akan ditulis. Sugiyono (2018) “Kerangka pemikiran merupakan penjelasan sementara terhadap gejala-gejala yang menjadi objek permasalahan”. Kemudian menurut Sugiyono (2012) “Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting”. Sejalan dengan itu menurut pendapat Notoatmodjo (2012, hlm.30 ) menyatakan bahwa kerangka berpikir atau kerangka konsep ialah “Penjelasan dari sebuah gambaran yang berkaitan antar rancangan atau faktor yang akan diteliti dalam penelitian yang akan dilaksanakan”.

Berdasarkan Penjelasan teori diatas, maka peneliti menyimpulkan bahwa kerangka pemikiran merupakan penjelasan sementara terhadap objek-objek permasalahan yang didalamnya saling berhubungan antar variabel. Saat ini, kegiatan pembelajaran masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yang ditandai dengan ceramah oleh guru yang menyebabkan proses pembelajaran masih berpusat pada satu arah (guru). Proses pembelajaran yang masih berfokus pada guru

menyebabkan kegiatan belajar mengajar menjadi kaku dan membosankan, yang mana peserta didik sebagai subjek yang pasif dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 21 Membalong, penulis menemukan fakta bahwa guru yang mengajar di kelas VI belum pernah melakukan penelitian tentang “Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran *Blended Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Prestasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar”. Atas dasar permasalahan itu, maka penulis mencoba melakukan penelitian *Eksperimen* dengan menggunakan metode pembelajaran *Blended Learning* (pembelajaran campuran). Dengan menggunakan metode pembelajaran *blended learning*, diharapkan peserta didik dapat berperan aktif dan mengikuti pembelajaran dengan baik. Peserta didik dapat paham setiap pembelajaran yang diberikan. Dengan metode pembelajaran *blended learning*, diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar peserta didik. Pada halaman selanjutnya peneliti sajikan kerangka pemikiran dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 2.2**  
**Kerangka Berpikir**  
 Sumber: Dikelola Oleh Peneliti

## D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

### 1. Asumsi

Asumsi merupakan dugaan sementara yang belum terbukti kebenarannya, dan harus di uji terlebih dahulu kebenarannya dan membuktikan secara langsung. Berdasarkan kerangka pemikiran yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti memiliki asumsi bahwa penelitian menggunakan metode pembelajaran *blended learning* terdapat pengaruh terhadap kreativitas dan prestasi belajar peserta didik dan proses belajar

menjadi aktif. Pada proses pembelajaran peserta didik menjadi tertantang dan penasaran dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan oleh guru.

## 2. Hipotesis

Menurut Sugiyono (2019, hlm. 99) mengemukakan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Jadi jawaban masih bersifat sementara dikarenakan hanya diberikan teori yang relevan sesuai dengan data yang dikumpulkan dilapangan. Berdasarkan landasan teori dan kerangka berpikir yang telah diuraikan diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

$H_0$  : Tidak terdapat perbedaan antara yang menggunakan metode pembelajaran *Blended Learning* dengan metode pembelajaran konvensional terhadap kreativitas dan prestasi belajar peserta didik.

$H_a$  : Terdapat perbedaan antara yang menggunakan metode pembelajaran *Blended Learning* dengan metode pembelajaran konvensional terhadap kreativitas dan prestasi belajar peserta didik.