

BAB II

LANDASAN TEORI DAN KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Kajian Teoretis

1. Efektivitas

Kata efektif berasal dari bahasa Inggris yaitu *effective* yang berarti berhasil atau sesuatu yang dilakukan berhasil dengan baik. Kamus ilmiah populer mendefinisikan efektivitas sebagai ketepatan penggunaan, hasil guna atau menunjang tujuan. Efektivitas merupakan unsur pokok untuk mencapai tujuan atau sasaran yang telah ditentukan di dalam setiap organisasi, kegiatan ataupun program. Disebut efektif apabila tercapai tujuan ataupun sasaran seperti yang telah ditentukan.

Upaya mengevaluasi jalannya suatu organisasi, dapat dilakukan melalui konsep efektivitas. Konsep ini adalah salah satu faktor untuk menentukan apakah perlu dilakukan perubahan secara signifikan terhadap bentuk dan manajemen organisasi atau tidak. Dalam hal ini, efektivitas merupakan pencapaian tujuan organisasi melalui pemanfaatan sumber daya yang dimiliki secara efisien, ditinjau dari sisi masukan (*input*), proses, maupun keluaran (*output*). Dalam hal ini yang dimaksud sumber daya meliputi ketersediaan personil, sarana dan prasarana serta metode dan model yang digunakan. Suatu kegiatan dikatakan efisien apabila dikerjakan dengan benar dan sesuai dengan prosedur, sedangkan dikatakan efektif bila kegiatan tersebut dilaksanakan dengan benar dan memberikan hasil yang bermanfaat (Rosalina, 2012: 3-4).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa efektivitas adalah ketepatan tercapainya tujuan sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Baik tepat guna maupun tepat waktu. Efektivitas dalam penelitian ini dilihat dari peningkatan prestasi belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan menggunakan *blended learning* berbantuan multimedia.

2. Model Pembelajaran

Pembelajaran merupakan serangkaian upaya yang dilakukan guru agar terjadi proses belajar pada peserta didik (Kurniawan, 2011: 27). Sejalan dengan pengertian tersebut, Trianto (2012: 17) menjelaskan bahwa pembelajaran secara sederhana dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Dari makna ini jelas terlihat bahwa pembelajaran merupakan interaksi dua arah dari seorang guru dan peserta didik, dimana antara keduanya terjadi komunikasi (transfer) yang intens dan terarah menuju pada suatu target yang telah ditetapkan sebelumnya.

Lebih lanjut, pembelajaran merupakan usaha guru membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan atau stimulus. Selain itu, pembelajaran juga merupakan cara guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir agar mengenal dan memahami suatu yang sedang dipelajari atau memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih bahan pelajaran dan cara mempelajarinya sesuai dengan minat dan kemampuannya. Sasaran utama pembelajaran adalah

membangun gagasan saintifik setelah siswa berinteraksi dengan lingkungan, peristiwa, dan informasi dari sekitarnya (Hamdani, 2011: 23).

Pembelajaran juga dikatakan sebagai seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian ekstrim yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian intern yang berlangsung dialami siswa. Selain itu, pembelajaran juga merupakan usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali. Lebih lanjut, dikatakan bahwa pembelajaran pada hakikatnya juga merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran (Siregar dan Nara, 2010: 12).

Sementara itu, model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar merencanakan aktivitas belajar mengajar”. Dengan demikian, hal yang sangat penting bagi para pengajar untuk mempelajari dan menambah wawasan tentang model pembelajaran yang telah diketahui. Karena dengan menguasai beberapa model pembelajaran, maka seorang guru akan merasakan adanya kemudahan di dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, sehingga tujuan pembelajaran yang hendak kita capai dalam proses

pembelajaran dapat tercapai dan tuntas sesuai yang diharapkan (Trianto, 2012: 22).

Adapun Fathurrohman (2015: 29) menjelaskan bahwa “model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang mendeskripsikan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman dalam perencanaan pembelajaran bagi guru dalam pembelajaran”. Sejalan dengan penjelasan tersebut, Majid (2016: 23) mengungkapkan bahwa “model pembelajaran ialah pola yang dipergunakan sebagai pedoman dalam perencanaan pembelajaran di kelas dan biasanya menggambarkan langkah-langkah atau prosedur yang ditempuh guru untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang efektif dan efisien”.

Lebih lanjut, Rusman (2016: 133) menjelaskan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran merupakan salah satu pendekatan dalam rangka menyiasati perubahan perilaku peserta didik secara adaptif maupun generatif. Model pembelajaran sangat erat kaitannya dengan gaya belajar peserta didik

Demikian halnya dengan Ngalimun (2016: 24-25) yang menjelaskan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan

pembelajaran di kelas. Dengan kata lain, model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang dapat kita gunakan untuk mendesain pola-pola mengajar secara tatap muka di dalam kelas dan untuk menentukan material/perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, media (film-film), tipe-tipe, program-program media komputer, dan kurikulum (sebagai kursus untuk belajar).

3. *Blended Learning*

Blended learning terdiri dari kata *blended* yang berarti kombinasi atau campuran dan *learning* yang berarti pembelajaran. Makna asli sekaligus yang paling umum *blended learning* mengacu pada belajar yang mengombinasi atau mencampur antara pembelajaran tatap muka dan pembelajaran berbasis komputer. Namun, pengertian pembelajaran berbasis *blended learning* adalah pembelajaran yang mengombinasi strategi penyampaian pembelajaran menggunakan kegiatan tatap muka, pembelajaran berbasis komputer (*offline*), dan komputer secara *online* (internet dan *mobile learning*). Fokus utama *blended learning* adalah siswa. Siswa harus mandiri pada waktu tertentu dan bertanggung jawab untuk pembelajarannya. Suasana pembelajaran *blended learning* akan mengharuskan siswa memainkan peranan yang lebih aktif dalam pembelajarannya. Siswa membuat perancangan dan mencari materi dengan usaha dan inisiatif sendiri. *Blended Learning* ini tidak berarti menggantikan model belajar konvensional di dalam kelas, tetapi memperkuat model

belajar tersebut melalui pengembangan teknologi pendidikan (Dwiyogo, 2018; 59-60).

Karakteristik *blended learning* adalah sebagai berikut. *Pertama*, pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pengajaran, gaya pembelajaran, serta berbagai media berbasis teknologi yang beragam. *Kedua*, sebagai sebuah kombinasi pengajaran langsung, belajar mandiri, dan belajar mandiri via online. *Ketiga*, pembelajaran yang didukung oleh kombinasi efektif dari cara penyampaian, cara mengajar dan gaya pembelajaran. *Keempat*, guru dan orangtua pembelajar memiliki peran yang sama penting, guru sebagai fasilitator, dan orang tua sebagai pendukung (Firmansyah, 2019: 11).

Masih dalam sumber yang sama, dijelaskan tujuan *blended learning* adalah sebagai berikut. *Pertama*, membantu peserta didik untuk berkembang lebih baik di dalam proses belajar, sesuai dengan gaya belajar dan preferensi dalam belajar. *Kedua*, menyediakan peluang yang praktis realistis bagi guru dan peserta didik untuk pembelajaran secara mandiri, bermanfaat, dan terus berkembang. *Ketiga*, peningkatan penjadwalan fleksibilitas bagi peserta didik, dengan menggabungkan aspek terbaik dari tatap muka dan instruksi online. Kelas tatap muka dapat digunakan untuk melibatkan para siswa dalam pengalaman interaktif. Sedangkan 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. *Keempat*, mengatasi masalah pembelajaran yang

membutuhkan penyelesaian melalui penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi.

Blended learning memiliki kelebihan sebagai berikut. *Pertama*, dapat digunakan untuk menyampaikan pembelajaran kapan saja dan dimana saja. *Kedua*, pembelajaran terjadi secara mandiri dan konvensional, yang keduanya memiliki kelebihan yang dapat saling melengkapi. *Ketiga*, pembelajaran lebih efektif dan efisien. *Keempat*, meningkatkan aksesibilitas. Dengan adanya *blended learning* maka pembelajar semakin mudah dalam mengakses materi pembelajaran. *Kelima*, pembelajaran menjadi lebih luwes dan tidak kaku. Adapun kekurangan *blended learning* adalah sebagai berikut. *Pertama*, media yang dibutuhkan sangat beragam, sehingga sulit diterapkan apabila sarana dan prasarana tidak mendukung. *Kedua*, tidak meratanya fasilitas yang dimiliki pembelajar, seperti komputer dan akses Internet. Padahal dalam *blended learning* diperlukan akses Internet yang memadai, apabila jaringan kurang memadai akan menyulitkan peserta dalam mengikuti pembelajaran mandiri via online. *Ketiga*, kurangnya pengetahuan masyarakat terhadap penggunaan teknologi. *Keempat*, tidak meratanya fasilitas yang dimiliki pelajar, seperti komputer dan akses internet. *Kelima*, membutuhkan strategi pembelajaran yang tepat untuk dapat memaksimalkan potensi dari *blended learning* (Firmansyah, 2019: 12).

4. Media Pembelajaran

Media merupakan perantara komunikasi. “Kata *media* berasal dari bahasa Latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium*. Secara harfiah, *media* berarti *perantara*, yaitu perantara antara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*)” (Indriana, 2011: 13). Sejalan dengan pengertian tersebut, Daryanto (2012: 4) menjelaskan bahwa media merupakan salah satu komponen komunikasi yang berperan sebagai pembawa informasi dari komunikator menuju komunikan. Sementara itu, media pembelajaran merupakan salah satu alat komunikasi dalam proses pembelajaran. Maksudnya, di dalam media pembelajaran terdapat proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa (Indriana, 2011: 15).

Adapun beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran sebagai berikut. *Pertama*, kegiatan pembelajaran yang berlangsung akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. *Kedua*, bahan pelajaran akan lebih efektif dipahami siswa dan tujuan pembelajaran juga akan lebih mudah dikuasai siswa. *Ketiga*, metode pembelajaran akan lebih bervariasi dan efektif mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Maksudnya, guru tidak hanya menggunakan metode ceramah saja sehingga siswa tidak bosan dan guru dapat menghemat tenaga dalam mengajar. *Keempat*, siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, sebab siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, mendemonstrasikan, dan sebagainya (Sudjana & Rivai, 2010: 2).

Media pembelajaran dibagi menjadi enam kategori dasar, yaitu teks, audio, visual, video, perekayasa, dan orang-orang. Pada tiap-tiap kategori ini terdapat banyak jenis format media pembelajaran. Sebuah format media pembelajaran merupakan bentuk fisik yang di dalamnya terdapat pesan yang disertakan (Smaldino dkk., 2012: 7). Sebagai contoh, media pembelajaran yang digunakan adalah teks dengan format media pembelajaran berupa peranti lunak komputer. Sementara itu, menurut Gagne' dan Briggs (dalam Arsyad, 2011: 4) media pembelajaran terdiri dari buku, *tape recorder*, video, film, *slide*, gambar, televisi, komputer, dan sebagainya.

Dalam memilih media pembelajaran, guru seharusnya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut. *Pertama*, media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. *Kedua*, media pembelajaran harus mendukung bahan pelajaran agar lebih efektif dipahami siswa. *Ketiga*, media pembelajaran sebaiknya mudah diperoleh dengan biaya yang terjangkau. *Keempat*, media pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik dan taraf berpikir siswa, sehingga pembelajaran akan berlangsung secara efektif, yang pada akhirnya tujuan pembelajaran juga dapat tercapai secara efektif (Sudjana & Rivai, 2010: 4-5).

5. Multimedia

Multimedia terdiri dari beberapa media yang terintegrasi, antara lain: gambar, suara, animasi dan tulisan. Penerapan multimedia interaktif ini terhadap proses pembelajaran mempunyai kelebihan dalam memperjelas

penyajian pesan pembelajaran selain itu lebih efektif dan efisien dalam penggunaannya terhadap kompetensi perbaikan *differential* (Radityan, dkk. 2014: 2).

Pembelajaran menggunakan multimedia berarti penggunaan berbagai media secara bersamaan seperti teks, gambar (foto), film (video), dan lain sebagainya yang kesemuanya saling bersinergi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan sebelumnya. Pembelajaran melalui multimedia menggunakan bermacam media seperti teks, gambar (foto), animasi, film (video), audio, dan lain sebagainya yang digunakan secara bersamaan. Dengan demikian, dalam satu proses pembelajaran melalui multimedia, siswa belajar tidak hanya dari satu jenis media saja, akan tetapi dari berbagai macam media secara bersamaan atau satu kesatuan dirancang secara utuh. Berbagai macam media yang digunakan, dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran yang spesifik dirumuskan sebelumnya. Artinya, tujuan yang spesifik merupakan fokus dalam merancang berbagai media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Setiap media yang akan digunakan berfungsi dan berkontribusi dalam mencapai tujuan. Pembelajaran melalui multimedia didesain secara khusus. Karena itulah, pemakaian berbagai macam media bukanlah dilaksanakan secara kebetulan, akan tetapi dilaksanakan melalui proses perencanaan, pengembangan dan uji coba terlebih dahulu sebelum digunakan (Agustin, 2018: 18).

6. *Blended learning* Berbantuan Multimedia

Makna asli sekaligus yang paling umum *blended learning* mengacu pada belajar yang mengombinasi atau mencampur antara pembelajaran tatap muka dan pembelajaran berbasis komputer. Namun, pengertian pembelajaran berbasis *blended learning* adalah pembelajaran yang mengombinasi strategi penyampaian pembelajaran menggunakan kegiatan tatap muka, pembelajaran berbasis komputer (*offline*), dan komputer secara *online* (internet dan *mobile learning*).

Adapun yang dimaksud pembelajaran menggunakan multimedia adalah penggunaan berbagai media secara bersamaan seperti teks, gambar (foto), film (video), dan lain sebagainya yang kesemuanya saling bersinergi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan sebelumnya. Pembelajaran melalui multimedia menggunakan bermacam media seperti teks, gambar (foto), animasi, film (video), audio, dan lain sebagainya yang digunakan secara bersamaan.

Berdasarkan penjelasan tentang *blended learning* dan multimedia tersebut, maka yang dimaksud dengan *blended learning* berbantuan multimedia adalah pembelajaran tatap muka menggunakan media pembelajaran yang khusus untuk pembelajaran tatap muka dikombinasikan dengan pembelajaran dalam jaringan menggunakan media pembelajaran yang khusus untuk pembelajaran dalam jaringan menyesuaikan dengan kebutuhan siswa dan karakteristik pembelajaran.

7. Prestasi Belajar

Prestasi merupakan hasil yang dicapai dari apa yang telah dilakukan, dikerjakan, diusahakan, dan sebagainya. Hasil ini dapat dinyatakan dengan kuantitatif dan kualitatif. Hasil kuantitatif adalah hasil yang dinyatakan dengan angka, sedangkan hasil kualitatif dinyatakan dengan kata-kata, seperti baik, cukup, sedang, kurang, dan sebagainya. Adapun yang dimaksud dengan prestasi belajar adalah hasil yang telah dicapai dari proses pembelajaran yang telah dilakukan. Disebutkan pula bahwa prestasi belajar adalah ukuran keberhasilan siswa di dalam melakukan kegiatan belajar. Prestasi belajar dapat diperoleh dengan perangkat tes dan hasil tes yang akan memberikan sejumlah informasi tentang apa yang dikuasai peserta didik.

Slameto (2010: 2) menjelaskan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Sementara itu, Sadiman, dkk. (2011: 2) menjelaskan bahwa belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga ke liang lahat nanti. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (*kognitif*) dan keterampilan (*psikomotor*) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (*afektif*). Belajar juga dikatakan sebagai salah satu usaha untuk merubah keterampilan melalui berbagai macam kegiatan

yang ia lakukan, sehingga yang sebelumnya tidak tahu menjadi tahu. Belajar juga dikatakan sebagai proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya (Purwanto, 2014: 38-39).

Daryanto (2012: 142) menjelaskan bahwa belajar adalah proses internal dalam diri manusia maka guru bukanlah satu-satunya sumber belajar, melainkan merupakan salah satu komponen dari sumber belajar. Belajar merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang untuk mendapatkan hal baru dalam kehidupan. Begitu halnya dengan Jihad dan Haris (2012: 1) menjelaskan bahwa belajar merupakan kegiatan berproses unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan, hal ini berarti keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan sangat tergantung pada keberhasilan proses belajar siswa di sekolah dan lingkungan sekitarnya.

Secara lebih kompleks, Suyono dan Hariyanto (2012: 9) menjelaskan bahwa belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan mengokohkan kepribadian. Dalam era seperti sekarang ini, aspek perkembangan kehidupan terjadi sangat cepat. Baik dalam bidang ekonomi, kebudayaan, komunikasi, pertahanan dan sebagainya. Adanya perkembangan aspek kehidupan ini berdampak pada pendidikan dan pembelajaran. perkembangan ini merupakan sebuah tantangan yang harus dihadapi. untuk menghadapi tantangan tersebut, UNESCO mencetuskan

empat pilar dalam belajar, yaitu belajar untuk mengetahui (*learning to know*), belajar untuk bekerja (*learning to do*), belajar untuk hidup berdampingan (*learning to live together*), serta belajar untuk menjadi apa yang diharapkan (*learning to be*).

Prestasi belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor yang terbagi menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang memengaruhi prestasi belajar terdiri dari faktor jasmani seperti kondisi fisik atau jasmani individu dan faktor psikis seperti intelegensi, minat, bakat, dan sebagainya. Sementara itu, faktor eksternal yang memengaruhi prestasi belajar terdiri dari faktor yang berasal dari keluarga, sekolah, masyarakat, dan waktu. Seluruh faktor tersebut ada yang bersifat mendorong atau menghambat prestasi belajar.

Siswa dapat dikatakan berhasil dalam belajar apabila prestasi belajar yang diperoleh menunjukkan nilai yang tinggi atau sesuai dengan target yang dirumuskan dalam tujuan pembelajaran. Prestasi belajar dapat dilihat pada hasil evaluasi. Adapun evaluasi dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana siswa menguasai berbagai hal yang pernah diajarkan, sehingga dapat diperoleh gambaran tentang pencapaian program pendidikan secara menyeluruh (Siburian, 2017: 23-25).

Prestasi belajar dalam penelitian ini berkaitan dengan hasil belajar yang diperoleh siswa pada ranah kognitif. Suprijono (2012: 5) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah pola-pola perubahan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap apresiasi dan keterampilan. Sementara itu, Sudjana

(2012: 22) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya atau perubahan tingkah laku setelah melalui proses belajar mengajar. Adapun Susanto (2016: 5) menjelaskan bahwa hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan intruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Siswa yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan intruksional. Hasil belajar juga diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Purwanto (2014: 45) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Aspek perubahan itu mengacu pada taksonomi tujuan pembelajaran yang dikembangkan oleh Bloom, Simpson, dan Harrow. Adapun taksonomi tersebut meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Adapun Kusnandar (2014: 62) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan peserta didik, baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang dikuasai setelah proses pembelajaran. Selanjutnya, Sudjana (2012: 22) berpendapat bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima belajarnya.

Berdasarkan definisi hasil belajar dari beberapa ahli tersebut, maka peneliti simpulkan bahwa hasil belajar adalah pencapaian kemampuan atau kompetensi kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dimiliki oleh siswa setelah mereka melaksanakan pembelajaran dan pengalaman dalam belajar.

Hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal terdiri dari sikap terhadap belajar, motivasi belajar, konsentrasi belajar, mengolah bahan ajar, menyimpan perolehan hasil belajar, rasa percaya diri siswa, intelegensi, kebiasaan belajar, dan sebagainya. Adapun yang menjadi faktor eksternal yang memengaruhi hasil belajar antara lain faktor yang berasal dari guru sebagai pembina siswa dalam belajar, sarana dan prasarana pembelajaran, kebijakan penilaian, lingkungan sekolah, dan kurikulum sekolah (Dimiyati dan Mudjiono, 2010: 235).

8. Pembelajaran IPA

Ilmu Pengetahuan Alam atau disingkat IPA merupakan suatu disiplin ilmu yang penerapannya menyangkut kehidupan sehari-hari. Hakikat IPA adalah ilmu pengetahuan yang melatih/mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. IPA membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia. Hal ini sebagaimana yang dikemukakan oleh Powler bahwa IPA merupakan ilmu yang berhubungan dengan gejala alam dan benda-benda yang sistematis yang tersusun secara teratur, berlaku umum yang berupa kumpulan dari hasil observasi dan

eksperimen/sistematis (teratur) artinya pengetahuan itu tersusun dalam suatu sistem, tidak berdiri sendiri satu dengan lainnya saling berkaitan, saling menjelaskan sehingga seluruhnya merupakan satu kesatuan yang utuh. Adapun berlaku umum artinya pengetahuan itu tidak hanya berlaku atau oleh seseorang atau beberapa orang dengan cara eksperimentasi yang sama akan memperoleh hasil yang sama atau konsisten. IPA tidak hanya menuntut siswa memiliki pengetahuan tentang benda atau makhluk hidup, tetapi juga melatih siswa unjuk kerja, cara berpikir, dan cara memecahkan masalah. Berdasarkan uraian di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa ilmu pengetahuan alam mempunyai objek dan menggunakan metode ilmiah (Samatowa, 2016: 2-6).

Sebagai sebuah ilmu, IPA memiliki sifat dan karakteristik yang unik yang membedakannya dari ilmu lainnya. Keunikan IPA itu sering pula dinyatakan sebagai hakikat IPA. Hakikat IPA, sebenarnya, digunakan untuk menjawab secara benar pertanyaan apakah sebenarnya IPA itu. IPA adalah pengetahuan yang kebenarannya sudah diuji cobakan secara empiris melalui metode ilmiah. Jadi, peran metode ilmiah terhadap diterimanya sebuah pengetahuan. Adapun hakikat IPA meliputi tiga unsur utama, sebagai berikut.

- a. Sikap: rasa ingin tahu tentang benda, fenomena alam, makhluk hidup, serta hubungan sebab akibat (kausalitas) yang menimbulkan masalah baru, dan dapat dipecahkan melalui prosedur yang benar.

- b. Proses: prosedur pemecahan masalah melalui metode ilmiah. Metode ilmiah meliputi penyusunan hipotesis, perancangan eksperimen atau percobaan, evaluasi, pengukuran dan penarikan kesimpulan.
- c. Produk: berupa fakta, konsep, prinsip, teori, dan hukum. Aplikasinya berupa penerapan metode ilmiah dalam kehidupan sehari-hari (Toharudin, 2011: 26-28).

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, yaitu sebagai berikut. *Pertama*, penelitian yang dilaksanakan Hasanah (2021) dengan judul “Pengaruh Model *Blended Learning* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model *blended learning* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada variabel bebas, yaitu menggunakan *blended learning*. Adapun perbedaannya terletak pada variabel terikat. Hasanah (2021) melaksanakan penelitian menggunakan variabel terikat berupa hasil belajar, sedangkan penelitian ini secara khusus menggunakan variabel terikat berupa prestasi belajar IPA.

Kedua, penelitian yang dilaksanakan Indriani (2019) dengan judul “Pengaruh Model *Blended Learning* Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model *blended learning* terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa sekolah dasar. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada

kajian penelitian, yaitu mengkaji *blended learning* dan motivasi belajar. Adapun perbedaannya terletak pada variabel terikat. Indriani (2019) melaksanakan penelitian menggunakan variabel terikat berupa motivasi dan prestasi belajar, sedangkan penelitian ini secara khusus menggunakan variabel terikat berupa prestasi belajar IPA.

Ketiga, penelitian yang dilaksanakan Suhartono (2017) dengan judul “Menggagas Penerapan Pendekatan *Blended Learning* di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa *blended learning* dimungkinkan dapat dilaksanakan di sekolah dasar terutama sekolah dasar yang telah memiliki perangkat komputer baik yang telah tersambung dengan internet maupun yang belum dan guru dan siswanya telah dapat menggunakan komputer dan mengakses media pembelajaran yang ada di internet. *blended learning* dapat diterapkan di sekolah dasar dengan dua cara yaitu secara *online* maupun *offline*. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada kajian penelitian, yaitu mengkaji *blended learning*. Adapun perbedaannya terletak pada fokus penelitian. Suhartono (2017) melaksanakan penelitian berfokus pada penerapan *blended learning* di sekolah dasar, sedangkan penelitian ini berfokus pada pengaruh *blended learning* berbantuan multimedia terhadap prestasi belajar IPA.

Keempat, penelitian yang dilaksanakan Wicaksono dan Rachmadyanti dengan judul “Pembelajaran *Blended Learning* Melalui *Google Classroom* di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penyelenggaraan *google classroom* di sekolah dasar tanpa menyampingkan

pembelajaran konvensional yang dilakukan. Hal ini merupakan kelebihan *blended learning* yang menggabungkan dua metode pembelajaran konvensional dan daring untuk membuat siswa merasa nyaman dan aktif dalam mengonstruksi pengetahuannya. Guru dapat memanfaatkan berbagai fitur yang terdapat pada *google classroom*, seperti *assignments*, *grading*, *communication*, *time-cost*, *archive course*, *mobile applications*, dan *privacy*. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada kajian penelitian, yaitu mengkaji *blended learning*. Adapun perbedaannya terletak pada fokus penelitian. Wicaksono dan Rachmadyanti melaksanakan penelitian berfokus pada pembelajaran *blended learning* melalui *google classroom* di sekolah dasar, sedangkan penelitian ini berfokus pada pengaruh *blended learning* berbantuan multimedia terhadap prestasi belajar IPA.

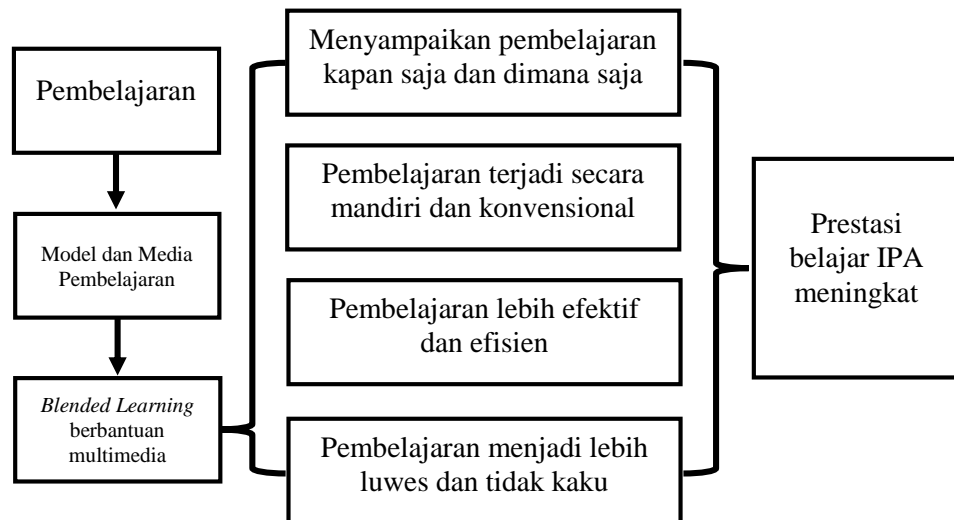
Kelima, penelitian yang dilaksanakan Kartikasari (2016) dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis multimedia terhadap motivasi dan hasil belajar materi sistem pencernaan manusia. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada kajian penelitian, yaitu mengkaji multimedia. Perbedaannya terletak pada fokus penelitian. Kartikasari (2016) melaksanakan penelitian yang berfokus pada pengaruh media pembelajaran berbasis multimedia terhadap motivasi dan hasil belajar materi sistem pencernaan manusia, sedangkan penelitian ini berfokus pada *blended learning* berbantuan multimedia terhadap prestasi belajar IPA.

Keenam, penelitian yang dilaksanakan Samsiyah dan Fajar (2021) dengan judul “Pengaruh Multimedia Interaktif Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh multimedia interaktif terhadap prestasi belajar siswa sekolah dasar. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada kajian penelitian, yaitu mengkaji multimedia dan prestasi belajar. Perbedaannya terletak pada fokus penelitian. Samsiyah dan Fajar (2021) melaksanakan penelitian yang berfokus pada pengaruh multimedia interaktif terhadap prestasi belajar siswa sekolah dasar, sedangkan penelitian ini berfokus pada *blended learning* berbantuan multimedia terhadap prestasi belajar IPA.

Ketujuh, penelitian yang dilaksanakan Linggarjati (2017) dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Gugus Pangeran Diponegoro Kecamatan Commal Kabupaten Pemalang”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran berbasis multimedia terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas V SD Gugus Pangeran Diponegoro Kecamatan Commal Kabupaten Pemalang. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada kajian penelitian, yaitu mengkaji multimedia. Perbedaannya terletak pada fokus penelitian. Linggarjati (2017) melaksanakan penelitian yang berfokus pada pengaruh pembelajaran berbasis multimedia terhadap motivasi dan hasil belajar IPA, sedangkan penelitian ini berfokus pada *blended learning* berbantuan multimedia terhadap prestasi belajar IPA.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka pikir dalam penelitian ini digambarkan melalui bagan berikut ini.



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

Berdasarkan kerangka pikir di atas, dapat diketahui bahwa peneliti akan melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran berupa *blended learning* berbantuan multimedia. Kelebihan *blended learning* adalah dapat menyampaikan pembelajaran kapan saja dan dimana saja, pembelajaran terjadi secara mandiri dan konvensional, pembelajaran lebih efektif dan efisien, serta pembelajaran menjadi lebih luwes dan tidak kaku. Mengetahui kelebihan *blended learning* tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil dan motivasi belajar siswa.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian penelitian yang relevan, peneliti membuat hipotesis penelitian sebagai berikut. *Blended learning* berbantuan multimedia efektif

terhadap prestasi belajar IPA materi organ gerak hewan dan manusia siswa kelas V Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia di SD Negeri Jatisawit 01 Tahun Pelajaran 2022/2023.