

BAB II

TINJAUAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

Kajian pustaka adalah ringkasan tertulis tentang artikel yang bersumber dari jurnal, buku, ataupun dokumen lainnya yang mendeskripsikan teori dan informasi yang memiliki keterkaitan dengan yang informasi yang dibutuhkan dalam penelitian. Purwono dalam Widiarsa (2019: 113) menjelaskan bahwa kajian pustaka adalah segala usaha yang dilakukan oleh peneliti dalam mengumpulkan informasi yang sesuai dengan topik permasalahan yang sedang diteliti. Informasi tersebut bisa berasal dari buku ilmiah, laporan penelitian, karangan ilmiah, tesis, ataupun disertasi. Urgensi melakukan kajian pustaka sangat penting untuk menginformasikan hasil penelitian lainnya yang berkaitan erat dengan penelitian yang sedang dilakukan. Selain itu, secara terperinci kajian pustaka menjadi alat guna mengetahui masalah dalam penelitian, membantu memilih prosedur penyelesaian masalah penelitian, memahami latar belakang teori masalah penelitian serta menghindari duplikasi penelitian. Berikut merupakan kajian pustaka yang peneliti lakukan:

2.1.1 Teori Behavioristik

Buku karya Haerullah A, Hasan S. (2017) yang berjudul *Model & Pendekatan Pembelajaran Inovatif (Teori dan Aplikasi)* menjelaskan bahwa behaviorisme merupakan pandangan yang menyatakan bahwa perilaku harus dijelaskan melalui pengalaman yang dapat diamati. Pendekatan belajar melalui behavioristik menjelaskan bahwa belajar merupakan perubahan perilaku yang dapat diamati, diukur, serta dinilai. Perubahan tersebut terjadi melalui sebuah rangsangan

dalam belajar yang biasa disebut dengan stimulus yang kemudian akan menghasilkan reaksi atau biasa disebut respon yang muncul secara alami ketika adanya stimulus yang diterima.

Edward Lee Thorndike seorang pendidik dan psikolog asal Amerika dengan teori koneksionismenya menjelaskan bahwa belajar merupakan peristiwa terbentuknya asosiasi-asosiasi antara peristiwa-peristiwa yang disebut stimulus (S) dengan respon (R). Thorndike melakukan sebuah eksperimen dengan memasukan kucing lapar kedalam sangkar yang terkunci dan hanya bisa dibuka ketika kenop yang ada dalam sangkar tersebut tersentuh. Berdasarkan eksperimen dari teori Thorndike tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam proses pencapaian tujuan pembelajaran membutuhkan kemampuan dan kesungguhan dari peserta didik, karena pada kenyataannya peserta didik tidak akan bisa memahami semua materi hanya dalam satu kali pertemuan saja. Selain itu, stimulus yang diberikan oleh pendidik juga harus tepat sesuai dengan materi yang akan diberikan supaya proses pembelajaran bisa berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan.

Albert Bandura seorang psikolog berkebangsaan Kanada yang terkenal dengan teori belajar sosial atau kognitif sosial serta efikasi diri. Bandura melakukan sebuah eksperimen yang dikenal dengan nama Bobo Doll. Eksperimen tersebut menunjukkan anak meniru persis perilaku agresif dari orang-orang dewasa di sekitar. Dalam penelitian tersebut Bandura menjelaskan terhadap beberapa faktor yang berproses dalam belajar observasi, yakni: perhatian, ingatan, kemampuan fisik dalam meniru dan keakuratan umpan balik, serta motivasi yang menjadi pendorong untuk bergerak. Selain itu terdapat beberapa faktor yang memiliki prinsip sebagai

berikut: belajar mengamati harus diorganisasikan sejak awal dan dilakukan secara berulang, individu lebih menyukai perilaku yang ditiru jika memiliki nilai yang sesuai, serta individu akan menyukai perilaku yang ditiru jika hal tersebut dapat disukai dan dihargai serta memiliki nilai manfaat.

Maka dalam pembelajaran teori Behavioristik dapat diimplementasikan dengan dasar sebagai berikut: mementingkan pengaruh lingkungan, mementingkan tahapan-tahapan, mementingkan peranan respon siswa, mengutamakan mekanisme terbentuknya hasil belajar, mementingkan peranan kemampuan yang dimiliki, serta mementingkan pembentukan kebiasaan melalui pelatihan dan pengulangan.

2.1.2 Blended Learning

Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Arifin dan Muhammad Abduh dengan judul *Peningkatan Motivasi Belajar Model Pembelajaran Blended Learning* merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dengan beberapa siklus dengan menggunakan metode spiral yang dikemukakan oleh Kurt Lewin. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 3 Pandean pada kelas 2 A dengan berjumlah 27 siswa. Adapun tujuan dari penelitian tersebut adalah menginformasikan cara untuk meningkatkan motivasi belajar dengan metode Blended Learning dengan menggunakan teknik pengumpulan data observasi dan wawancara.

Charman dalam suhartono menjelaskan bahwa Blended Learning merupakan pendekatan pembelajaran yang mengkolaborasikan pembelajaran tatap muka dengan pembelajarann jarak jauh dengan menggunakan sumber belajar online dengan berbagai media pendukung. Platform online yang sering digunakan dalam pembelajaran Blended Learning, seperti Rumah Belajar, google Classroom,

Edmodo, WEB, dan lain sebagainya. Tujuan dari pembelajaran Blended Learning yakni dapat membantu siswa dalam berkembang dalam proses belajar sesuai dengan gaya dan preferensi siswa dalam belajar, menjadi peluang praktis mengenai pemahaman pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran secara mandiri dan bermanfaat, dalam pembelajaran Blended Learning pada pertemuan tatap muka dapat memberikan siswa pengalaman terlibat aktif dalam pembelajaran sedangkan dalam pembelajaran jarak jauh (online) memberikan siswa pemahaman konten multimedia dalam belajar yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun, serta Blended Learning menjadi solusi atas permasalahan mengenai pembelajaran yang monoton karena dalam pembelajaran Blended Learning memberikan kebebasan dalam mengkolaborasikan jenis pembelajaran yang akan diterapkan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di kelas 2 SDN 3 Pandean diperoleh bahwa terdapat permasalahan dalam pembelajaran daring yang notabennya dirasakan oleh siswa, seperti kurang motivasi dan semangat belajar yang ditunjukkan dengan sedikitnya siswa yang mengumpulkan tugas belajar, kurangnya respon yang diberikan siswa terhadap materi atau pertanyaan yang diberikan oleh guru, guru tidak mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan, serta siswa mengaku bosan jika hanya melakukan pembelajaran secara daring saja. Maka untuk selanjutnya dilakukan penelitian dengan melakukan penerapan pembelajarann Blended Learning di Kelas 2 dengan melibatkan media Power Point sebagai penunjang pembelajaran dan penelitian tersebut dilakukan dengan menggunakan metode spiral oleh Kutr Lewin secara berulang. Hasil dari penelitan tersebut dengan menerapkan pembelajaran Blended Learning, yakni

adanya perbedaan motivasi belajar siswa antara menggunakan pembelajaran Blended Learning dengan pembelajaran Konvensional, adanya perubahan hasil belajar siswa antara menggunakan pembelajaran Blended Learning dengan pembelajaran Konvensional, adanya peningkatan motivasi belajar dengan menggunakan pembelajaran Blended Learning dibandingkan dengan pembelajaran Konvensional, dan adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran Blended Learning dibandingkan dengan menggunakan pembelajaran Konvensional.

2.1.3 Pemanfaatan Teknologi

Penelitian yang dilakukan oleh Hanifah dan Agustian dengan judul *Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran* tersebut menggunakan metode penelitian kepustakaan (Library Research). Penelitian kepustakaan dilaksanakan dengan menghimpun data berupa buku, jurnal, atau hasil penelitian sebelumnya.

Definisi teknologi pendidikan tahun 1972 menyatakan bahwa teknologi pendidikan merupakan bidang yang terlibat dalam upaya memfasilitasi pembelajaran baik dimulai dari persiapan, pengembangan, dan penggunaan dalam proses pembelajaran. Sedangkan definisi teknologi pendidikan tahun 2004 menyatakan bahwa teknologi pendidikan merupakan bidang yang dirumuskan dalam menciptakan, menggunakan, dan mengembangkan sumber belajar sebagai bahan kajian yang tepat digunakan dalam pembelajaran. Selain itu teknologi pendidikan merupakan disiplin pengetahuan yang mapan yang harus dimiliki setiap individu. Teknologi pendidikan memiliki 3 prinsip yang sesuai diterapkan dalam

pembelajaran, yakni: Pendekatan sistem, Berorientasi pada peserta didik, dan Pemanfaatan sumber belajar semaksimal mungkin.

Adapun fungsi teknologi pendidikan sebagai berikut: Teknologi berfungsi sebagai alat bantu bagi guru atau siswa dalam pembelajaran, Teknologi berfungsi sebagai ilmu pengetahuan dan menjadi bagian dari disiplin ilmu yang wajib dimiliki oleh siswa, Teknologi berfungsi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang mendukung kompetensi yang berbantuan komputer, Teknologi berfungsi sebagai motivasi dalam pelaksanaan pendidikan yang inovatif dan interaktif serta menjadi kebermanfaatannya dalam mengakses informasi yang tak terbatas.

Peran teknologi pada pembelajaran adalah memfasilitasi terbentuknya hubungan secara kolaboratif dan membangun dalam pembelajaran dengan tujuan materi ajar dapat lebih mudah dipahami. Berikut merupakan peran teknologi dalam pendidikan: Membangun jaringan komunikasi kolaboratif antara guru, siswa, dan sumber belajar, Menyediakan berbagai macam penyelesaian masalah, serta Membangun dan membentuk secara aktif melalui akses internet dalam mencari informasi sebagai sumber belajar yang kredibel. Dalam teknologi pembelajaran dijelaskan bahwa Teknologi pendidikan adalah teori dan praktek dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan evaluasi terhadap sumber dan proses belajar.

Berdasarkan tiga kajian pustaka di atas memiliki perbedaan, yakni pada pustaka pertama mengenai teori Behavioristik, pustaka kedua mengenai blended learning, dan pustaka ketiga mengenai pemanfaatan teknologi. Ketiga kajian pustaka tersebut berguna sebagai sumber kajian pendukung yang akan digunakan

peneliti dalam penelitian implementasi Blended Learning dalam pembelajaran sejarah Indonesia pada materi peradaban Indonesia Zaman Praakrasi di kelas X BDP SMK BPI Baturompe kota Tasikmalaya sehingga dengan adanya kajian pustaka tersebut dapat membantu peneliti dalam melengkapi hasil penelitian dan mendukung sumber utama menjadi hasil karya ilmiah dengan memiliki referensi atas penelitian ilmiah sebelumnya.

Jika dikaitkan dengan teori pendekatan pembelajaran behavioristik menurut Thorndike, tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dengan menggunakan pendekatan blended learning bisa terealisasikan dengan pemberian stimulus berupa ketentuan pembelajaran yang dilaksanakan secara luring dan daring. Kemudian, respon yang diharapkan adalah peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran dengan pembelajaran yang dilakukan secara luring maupun daring. Pada awal pertemuan pertama, peserta didik akan merasa kebingungan dan memberikan berbagai macam respon dikarenakan belum memahami alur pembelajaran yang terjadi. Namun, jika penggunaan pendekatan blended learning ini telah dilakukan secara berulang maka peserta didik akan beradaptasi dan akan terbiasa dengan pembelajaran yang dilakukan secara luring maupun daring, hingga pada akhirnya tujuan pembelajaran pun bisa tercapai sesuai dengan yang telah ditetapkan. Keberhasilan proses adaptasi tersebut merupakan akibat (respon) yang diberikan peserta didik atas rangsangan (stimulus) yang telah diberikan oleh seorang pendidik. Dalam pembelajaran Blended Learning yang dilaksanakan melibatkan juga peranan teknologi sebagai pemanfaatan dalam pembelajaran sehingga perlu adanya teori terkait guna mencapai hasil belajar yang optimal dan

dapat sebagai arahan dalam menentukan hal-hal yang dibutuhkan dalam penelitian ini.

2.2 Hasil Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan penelitian yang pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya dengan fokus penelitian yang sama. Persamaan dan perbedaan dalam bidang penelitian yang pernah diteliti oleh peneliti sebelumnya harus dikemukakan oleh peneliti untuk menghindari kesamaan dan pengulangan penelitian.

Merujuk pada penelitian terdahulu, peneliti menemukan beberapa karya ilmiah yang relevan dengan penelitian ini. Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Siti Hardianti, Jaenam, dan Zulfa (2021) dalam penelitiannya dengan judul “Penerapan Model Blended Learning Pada Pembelajaran Sejarah Kelas X Di SMAN 1 Sinunukan Kabupaten Mandailing Natal”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *blended learning* di SMAN 1 Sinunuk pada mata pelajaran Sejarah. Peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif dengan tahapan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data. Relevansi dengan penelitian ini adalah keduanya sama-sama membahas mengenai penggunaan *blended learning* dalam pembelajaran. Adapun perbedaannya terletak pada jenis penelitian dan tempat penelitian yang dipilih. (Hardianti dkk., 2021)
2. Feby Inggriyani, Acep Roni Hamdani, dan Taufiqulloh Dahlan dalam penelitiannya yang berjudul “Minat Belajar Mahasiswa dengan Menggunakan

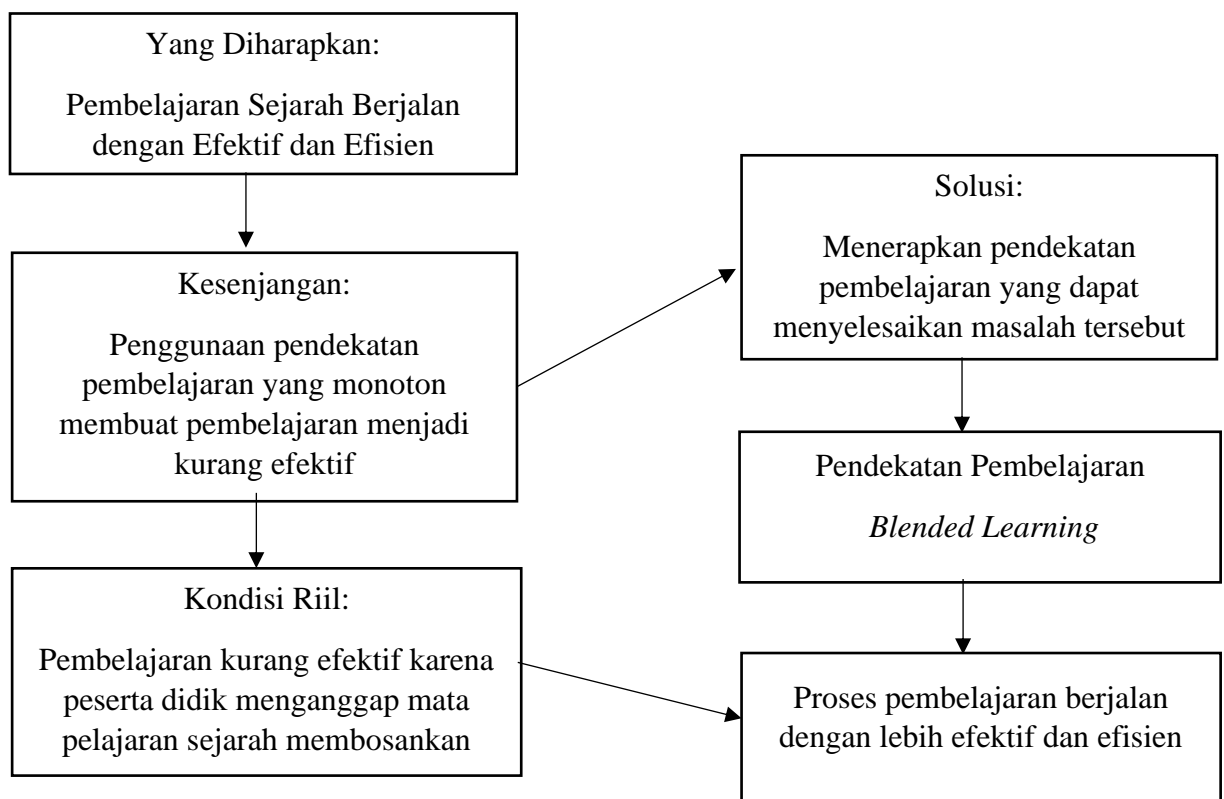
Blended Learning melalui *Google Classroom* pada Pembelajaran Konsep Dasar Bahasa Indonesia SD”. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi minat belajar mahasiswa dengan penggunaan *blended learning* melalui media *google classroom*. Peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah triangulasi, yaitu kuisisioner, wawancara, dan observasi. Relevansi dengan penelitian ini adalah keduanya sama-sama membahas mengenai penggunaan *blended learning* dalam pembelajaran dan metode penelitian yang digunakan. Adapun perbedaannya terletak pada jenjang pendidikan yang dipilih. (Inggriyani dkk., 2019)

3. Indra Kartika Sari (2021) dengan penelitiannya yang berjudul “*Blended Learning* Sebagai Alternatif Model Pembelajaran Inovatif di Masa *Post-Pandemi* di Sekolah Dasar”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi pembelajaran *blended learning* dan pengaruhnya terhadap peserta didik. Indra menggunakan metode penelitian kualitatif dengan jenis studi pustaka. Tahapan penelitian yang dilakukan adalah pengumpulan sumber, reduksi sumber, dan review sumber. Relevansi dengan penelitian ini adalah keduanya sama-sama membahas mengenai implementasi *blended learning* dalam pembelajaran. Adapun perbedaannya terletak pada jenis penelitian dan jenjang pendidikan yang dipilih. (Sari, 2021)

2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual adalah seperangkat teori dan konsep yang mendukung kegiatan penelitian yang digunakan sebagai pedoman dalam penyusunan sistematika penelitian. Kerangka konseptual menjadi pedoman dalam penelitian untuk menjelaskan teori yang digunakan dalam penelitian secara sistematis. Adapun kerangka konseptual dalam penelitian ini akan digambarkan seperti berikut.

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual



2.4 Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian digunakan untuk menjawab persoalan dan membantu memecahkan masalah penelitian. Maka, penelitian ini memiliki pertanyaan penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimana implementasi Blended Learning dalam pembelajaran sejarah Indonesia pada materi peradaban Indonesia Zaman Praakrasi di kelas X BDP SMK BPI Baturompe kota Tasikmalaya?
2. Bagaimana kelebihan dan kekurangan implementasi Blended Learning dalam pembelajaran sejarah Indonesia pada materi peradaban Indonesia Zaman Praakrasi di kelas X BDP SMK BPI Baturompe kota Tasikmalaya?