

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan bagian untuk mencerdaskan kehidupan bangsa sebagaimana telah diamanatkan dalam UUD 1945, demikian juga di dalam Undang-undang Republik Indonesia No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang tertulis bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa, untuk mengembangkan potensi peserta didik agar bisa menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokrasi serta bertanggung jawab. Untuk itu, pemerintah telah berupaya membangun sektor pendidikan secara terencana, terarah, dan bertahap serta terpadu dengan keseluruhan pembangunan kehidupan bangsa, baik ekonomi, sosial, budaya, ilmu pengetahuan dan teknologi (UU No.20 Tahun 2003).

Secara khusus pada bagian teknologi, teknologi telah menjadi bagian dari sekolah selama beberapa dekade terakhir ini, tetapi teknologi masih dipakai secara sederhana dan bergerak dengan lamban. Namun sekarang ini teknologi telah berubah secara drastis dan perkembangannya tidak bisa dipungkiri telah masuk ke setiap sendi kehidupan kita terutama di dunia pendidikan. Peserta didik dewasa ini tumbuh di dunia yang jauh berbeda dengan di masa ketika orang tua dan kakek mereka masih menjadi peserta didik. Jika murid ingin siap kerja, teknologi harus menjadi bagian integral dari sekolah dan pelajaran di kelas (Santrock, 2007:492).

Tilaar (2009:21) di dalam bukunya *Kredo Pendidikan* menjabarkan bahwa pendidikan mempunyai dua dimensi yang saling bertautan. *Pertama*, pendidikan merupakan suatu hak asasi manusia, yang berarti bahwa manusia tanpa Pendidikan tidak dapat mewujudkan kemanusiaanya. Selanjutnya ia hanya menjadi manusia apabila berada di dalam hubungan dengan sesamanya. *Kedua*, pendidikan sebagai suatu proses berarti bahwa menjadi manusia tidak terjadi dengan sendirinya, tetapi merupakan suatu proses kemanusiaan dalam kebersamaan dengan sesama manusia. Dengan demikian setiap manusia harus mendapatkan pendidikan untuk bisa membuat dirinya menjadi manusia seutuhnya, baik dengan proses pembelajaran secara formal maupun informal.

Peningkatan mutu pendidikan merupakan hal yang sangat strategis dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia agar memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang berorientasi pada peningkatan penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi, kemampuan profesional, dan produktivitas kerja sesuai dengan kebutuhan pembangunan bangsa. Dengan karakteristik kualitas sumber daya manusia demikian, maka diharapkan bangsa Indonesia bisa mampu bersaing di dalam era globalisasi dunia pada saat ini maupun di masa yang akan datang. Sepintas kita bisa melihat bagaimana kualitas pendidikan Indonesia yang mana dianggap oleh banyak kalangan masih rendah. Kondisi ini tercermin dari *Human Development Report 2013* yang diliris oleh *United Nation Development Programme (UNDP)* Tahun 2014 yang memosisikan Indonesia pada peringkat ke 108 yangmana naik 13 peringkat dibandingkan dengan tahun 2012 yang ada pada posisi 121 dari 187 negara. Berikutnya pada laporan yang sama HDI Indonesia di

tahun 2014 turun 2 peringkat menjadi 110 , tahun 2015 kembali turun 3 peringkat menjadi 113, tahun 2016 turun 2 peringkat menjadi 115 dari 188 negara, dan kembali pada tahun 2017 menduduki peringkat ke 116 dari 188 negara. (diakses Tgl 19 Juli 2020) Jika diperhatikan naiknya peringkat HDI pada tahun 2013 disebabkan oleh adanya perbaikan dan pemerataan indeks daya beli masyarakat dalam 3 tahun terakhir. Pembangunan Pendidikan yang selama ini lebih berorientasi pada perluasan semakin rendah kontribusinya terhadap peningkatan IPM. (Suryadi, 2014:20)

Sebelumnya, dalam studi *Progress in International Reading Literacy Study* (PIRLS) 2006 terungkap bahwa terdapat perbedaan yang mencolok antar negara yang satu dengan lainnya dalam hal ketersediaan komputer di sekolahnya. Misalnya, Indonesia, Georgia, Iran, Israel, Kuwait, Makedonia, Moldavia, Maroko, Rumania, Rusia, dan Afrika Utara termasuk Negara yang lebih dari 50% siswanya tidak dapat mengakses komputer di sekolah. Selain itu, Indonesia, Georgia, Iran, Kuwait, dan Maroko merupakan Negara yang lebih dari 10% siswanya tidak memiliki akses terhadap *internet*. Secara Internasional, baru sekira 30% siswa yang sudah menggunakan komputer sebagai sumber belajar membaca, dan 39% siswa sudah membaca cerita dan wacana lainnya di komputer (Bahrul dan Suhendra, 2011:110).

Trilling dan Fadel (2009:45-84) menjelaskan perlunya penguasaan keterampilan untuk menghadapi perubahan di abad ke-21, seperti (1) keterampilan belajar dan inovasi : pemikiran kritis dan pemecahan masalah, komunikasi dan kolaborasi, kreativitas dan inovasi; (2) keterampilan informasi,

media dan teknologi : literasi informasi, literasi media, dan literasi teknologi informasi dan komunikasi (TIK); (3) keterampilan karir dan kehidupan : fleksibilitas dan kemampuan beradaptasi, inisiatif dan pengarahan diri sendiri, interaksi sosial dan lintas budaya, produktivitas dan akuntabilitas, dan kepemimpinan dan tanggung jawab. Senada dengan pandangan di atas Wijaya, Sudjitmat & Nyoto (2016); NEA (2017); Daryanto & Karim (2017) menyatakan bahwa pendidikan saat ini harus mampu menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi abad 21. Oleh karena itu pembelajaran (TIK) di era revolusi industri 4.0 menuntut guru untuk mampu menekankan aspek-aspek kreativitas dan inovasi (*creativity and innovation*), berpikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking and problem solving*), komunikasi dan kolaborasi (*communication and collaboration*).

Kementerian PPN/Bappenas pada siaran persnya mengatakan bahwa pada tahun 2030-2040, Indonesia akan mengalami masa bonus demografi, yakni jumlah penduduk usia produktif (berusia 15-64 tahun) lebih besar dibandingkan penduduk usia tidak produktif (berusia di bawah 15 tahun dan di atas 64 tahun). Pada periode tersebut, penduduk usia produktif diprediksi mencapai 64 persen dari total jumlah yang diproyeksikan sebesar 297 juta jiwa. Agar Indonesia dapat memetik manfaat maksimal dari bonus demografi, ketersediaan sumber daya manusia usia produktif yang melimpah harus diimbangi dengan peningkatan kualitas dari sisi pendidikan dan keterampilan, termasuk kaitannya dalam menghadapi keterbukaan pasar tenaga kerja (<https://www.bappenas.go.id> diakses tgl 25 Juli 2020). Bagaimana menyikapi bonus demografi yang dipaparkan

tersebut sangat bergantung kepada peran serta sekolah dalam hal ini guru sebagai ujung tombak pendidikan itu sendiri.

Dengan pesatnya perkembangan serta tingkat perubahan yang sangat cepat, teknologi di berbagai aspek kehidupan sudah semestinya mata pelajaran TIK dapat diperkenalkan, dipraktikkan dan dikuasai peserta didik sedini mungkin. Dalam hal menghadapi perubahan yang begitu cepat tersebut, maka diperlukan kemampuan dan kemauan belajar sepanjang hayat (*lifelong learning*) dengan cepat dan cerdas. Hasil dari TIK telah banyak membantu dan memudahkan manusia. Oleh karena itu, selain sebagai suatu kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari, TIK dapat dimanfaatkan untuk proses belajar yang pada akhirnya dapat diadaptasi oleh siswa di lingkungan dan dunia kerja nyata.

Kehadiran TIK yang masih relatif baru ini, serta ketidakstabilan akses *internet*, ketersediaan sarana dan prasarana yang terbatas, masih dominannya kultur belajar berorientasi pada pengajar, dan tidak semua karakter materi dapat dipelajari secara *online* menjadi beberapa faktor yang melatarbelakangi pilihan pada pola pembelajaran *blended learning* (Prawiradilaga, 2007:67). Guru yang efektif adalah yang tahu cara menggunakan komputer dan cara mengajar siswa untuk menggunakan komputer untuk menulis dan berkreasi. Guru yang efektif bisa mengevaluasi keefektifan *game* instruksional dan simulasi komputer, tahu cara menggunakan dan mengajari murid untuk menggunakan alat komunikasi melalui komputer seperti *internet (online learning)* (Santrock, 2008:11).

Dikdasmen (2017:3-4) menyebutkan, soko guru pendidikan adalah pilar Pendidikan. Empat pilar yang diberikan UNESCO yang terjabar sebagai berikut :

1) belajar untuk menjadi tahu (*learning to know*) artinya berkaitan dengan bagaimana mendapatkan pengetahuan melalui penggunaan media atau peralatan yang ada seperti melalui buku, *internet*, orang, dan teknologi lainnya; 2) belajar untuk melakukan (*learning to do*) artinya belajar untuk melakukan atau berkarya, yang tak terlepas dari belajar untuk mengetahui karena segala perbuatan tidak terlepas dari pengetahuan; 3) belajar untuk menjadi pribadi (*learning to be*) yang artinya belajar untuk menjadi pribadi yang berkembang secara utuh berkaitan dengan tuntutan kehidupan yang semakin kompleks sehingga dibutuhkan karakter pada setiap individu dan 4) belajar untuk hidup berdampingan dalam kedamaian (*learning to live together in peace*) yang artinya pentingnya kehidupan bersama yang tidak memandang latar belakang suku, ras, agama, etnik, atau pendidikan. Demikian juga dengan pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi, perkembangan dinamis dari pengetahuan dan teknologi menuntut adanya perubahan pembelajaran TIK di era revolusi industri 4.0.

Namun ironinya di tengah ketergantungan manusia khususnya siswa dengan TIK berupa *gadget*, ternyata tidak seiring dengan hasil belajar TIK siswa di sekolah. Mengingat betapa pentingnya mata pelajaran TIK di era revolusi industri 4.0, maka suatu keharusan bagi siswa untuk dapat memahami dan menguasai konsep, teori dan aplikasi yang dipelajari dalam mata pelajaran TIK, karena keberhasilan dalam belajar TIK dapat membantu siswa untuk menguasai ilmu pengetahuan yang lain. Di era ri 4.0 seharusnya pembelajaran beralih dari pembelajaran konvensional dengan memanfaatkan teknologi pembelajaran *online*. Dunia Pendidikan di era ri 4.0 merupakan integrasi pemanfaatan *internet* dengan

memanfaatkan kecanggihan TIK. Adapun karakteristik ri 4.0 meliputi digitalisasi, optimalisasi dan kustomisasi produksi, otomasi dan adaptasi, *human machine interaction*, *value added services and businesses*, *automatic data exchange and communication*, dan penggunaan teknologi *internet* ( Darma, Karma & Santiana, 2020:529). Dengan pemanfaatan TIK yang dioptimalkan diharapkan dapat meningkatkan dan memaksimalkan pembelajaran pada mata pelajaran TIK.

Salah satu indikator keberhasilan dalam proses pembelajaran TIK yang diselenggarakan oleh guru dapat dilihat melalui berbagai aspek salah satunya adalah hasil belajar. terkait dengan hasil belajar peneliti yang sekaligus merupakan Kepala Sekolah SMA Swasta Methodist Tanjung Morawa mendapatkan hasil belajar TIK yang kurang maksimal. Hal ini dapat dilihat pada Tabel 1.1 di bawah ini :

**Tabel 1.1** Data Nilai TIK SMA Methodist Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang T.A. 2013/2014, 2014/2015 & 2015/2016

No	Kelas	Tahun Ajaran	KKM	Nilai Rata-rata	Persentasi				Jumlah Siswa
					Tuntas		Tidak tuntas		
1	XI IPA	2013/2014	75	77.65	27	68	13	33	40
2	XI IPS1		75	76.66	21	64	12	36	33
3	XI IPS2		75	76.89	22	65	12	35	34
4	XI IPA	2014/2015	75	79.83	23	62	14	38	37
5	XI IPS1		75	75.59	20	61	13	39	33
6	XI IPS2		75	76.31	25	66	13	34	38
7	XI IPA	2015/2016	75	78.98	26	70	11	30	37
8	XI IPS1		75	76.87	25	71	10	29	35
9	XI IPS2		75	76.45	23	66	12	34	35
Total/Rata-rata				77.3	212	66	<b>110</b>	<b>34</b>	<b>322</b>

Sumber : Daftar Kumpulan Nilai (DKN) Tahun 2013-2016

Berdasarkan Tabel 1.1 dapat dilihat bahwa hasil ulangan harian siswa kelas IPA dan IPS pada tahun ajaran selama 3 (tiga) tahun terakhir hingga tahun pelajaran 2015/2016 yaitu sebanyak 322 siswa. Dari keseluruhan data tersebut

rata-rata yang memenuhi KKM sebanyak 66% siswa dan 34% siswa belum memenuhi KKM. Sementara itu, untuk nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas XI seluruhnya sebesar 77,3%. Sementara itu Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran TIK adalah 75.

Hasil observasi dan wawancara penulis dengan guru mata pelajaran TIK pada siswa SMA Swasta Methodist Tanjung Morawa menjelaskan bahwa pada saat pembelajaran TIK dijumpai adanya beberapa kesulitan dalam menyerap materi yang diceramahkan atau dijelaskan oleh guru. Kesulitan yang dialami adalah pada saat proses pembelajaran berlangsung guru menyampaikan materi dengan metode tradisional, yaitu dengan cara menjelaskan materi kemudian siswa akan mencatat hal-hal penting dan setelah materi diselesaikan pada pertemuan berikutnya guru akan membawa siswa ke ruang komputer (*media*) untuk mempratekkan materi yang telah disampaikan pada minggu yang lalu. Pada saat pelaksanaan mengerjakan tugas-tugas latihan yang diberikan oleh guru. Dalam kondisi yang seperti ini, siswa yang memiliki konsentrasi dan keinginan untuk belajar akan memperhatikan penjelasan dari guru, tetapi bagi siswa yang tidak memiliki minat belajar akan menjadi bosan. Hal ini tentu akan tercipta satu kelompok siswa yang berdiskusi di luar dari konteks pembelajaran TIK. Situasi pembelajaran yang seperti di atas, tentunya akan mengurangi ketercapaian tujuan dari pembelajaran yang telah direncanakan oleh guru.

Kurang memuaskannya hasil belajar TIK yang diperoleh siswa dapat disebabkan oleh strategi pembelajaran yang disajikan guru kurang menarik minat siswa dan kurang membantu siswa dalam memahami pokok permasalahan dalam

TIK. Salah satu strategi pembelajaran yang dianggap adaptif dengan perkembangan TIK dan dapat meningkatkan minat serta kemandirian belajar siswa adalah strategi pembelajaran *blended learning*. Strategi pembelajaran *blended learning* menjadi bagian dari upaya untuk menggunakan kemajuan teknologi dalam peningkatan mutu pembelajaran. Kemajuan teknologi yang pesat memberikan pengaruh terhadap perubahan dunia pendidikan dan pembelajaran, teknologi pembelajaran telah mengadopsi dan mengadaptasi temuan mutakhir ini dalam proses belajar. Tersebar luasnya ketersediaan TIK telah mengubah pendidikan menjadi lingkungan belajar multi pilihan yang melengkapi pengalaman belajar di kelas dan meningkatkan pembelajaran berdasarkan pilihan sendiri, yang tidak tergantung pada waktu dan tempat (Singh & Kaurt, 2016). Lim & Wang (2016:1) mengatakan tren pemanfaatan teknologi saat ini dalam kehidupan sehari-hari telah membawa perubahan dalam penyampaian pengetahuan, konstruksi dan rekonstruksi.

Menurut Linton (2018:2), salah satu manfaat terbesar dari teknologi di dalam ruangan kelas saat ini adalah kemampuannya untuk memungkinkan guru menjadi lebih responsif terhadap siswa dan siswa juga memiliki kesempatan belajar lebih baik dengan memanfaatkan teknologi (Sorden, 2011:16). Sedangkan Manjula (2015:3) dari hasil kajiannya terhadap beberapa definisi teknologi pendidikan berpendapat bahwa guru seharusnya memahami situasi pembelajaran, strategi pembelajaran dan bahan ajar, serta bagaimana membantu peserta didik untuk belajar secara efektif.

Hiltz & Murray (2005:60) dalam kajiannya mengatakan bahwa perubahan evolusioner saat ini dalam pedagogi dan teknologi pendidikan akan terwujud 50 tahun dari sekarang. Menurutnya perubahan tersebut akan terjadi secara alamiah. Saat ini Pendidikan sedang dalam proses perubahan tersebut. Proses perubahan yang terjadi adalah “dari” pembelajaran tatap muka dengan metode ceramah dan pembelajaran berpusat pada guru (*teacher centered*) yang dilakukan oleh lebih dari puluhan ribu universitas lokal, regional, dan nasional “beralih” menjadi pembelajaran *online* dan *blended learning* dengan menggunakan teknologi *digital* untuk mendukung pembelajaran konstruktivis, kolaborasi, dan pembelajaran berpusat pada siswa (*student centered*) yang ditawarkan oleh beberapa ratus universitas besar yang beroperasi dalam skala global.

Dengan perkembangan inovasi teknologi yang cepat selama beberapa dekade terakhir telah secara dramatis meningkatkan berbagai cara pengajaran dan pembelajaran. Teknologi dapat menjadi katalis dan sarana untuk mengadopsi pendekatan pembelajaran yang lebih aktif (Garrison & Vaughans, 2008:105). Lingkungan belajar yang dulunya dibatasi oleh ruang kelas dan waktu bukan menjadi kendala lagi dalam pembelajaran (Graham & Robinson, 2007:83). Di dalam tulisannya Graham (2005), Graham & Allen (2005), Graham, Allen & Ure (2005) menyebutkan bahwa lingkungan pembelajaran *blended learning* berada di antaranya, mereka menyebutkan sebagai pembelajaran terdistribusi (yang dimediasi oleh teknologi) dengan pembelajaran tatap muka (tradisional).

Tentunya beragam fenomena di atas bisa menjadi faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Pakar teknologi pendidikan, Gagne, Briggs, & Wager menyatakan bahwa proses belajar seseorang dapat dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal peserta didik itu sendiri, yaitu pengaturan kondisi belajar. Faktor-faktor internal dan eksternal yang dapat mempengaruhi hasil belajar tersebut adalah : (1) kecerdasan emosional; (2) minat dan bakat; (3) strategi pembelajaran; (4) sarana dan prasarana; (5) motivasi prestasi; (6) cara belajar; (7) kurikulum; dan (8) kecerdasan intelektual (Azhar, 2002:37). Pada sisi seorang guru Garrison et al. (2010: 32) mengidentifikasi 3 (tiga) tanggung jawab guru : (1) menetapkan konten kurikulum, kegiatan pembelajaran, dan jadwal waktu; (2) memantau dan mengelola kolaborasi dan refleksi yang disengaja; (3) memastikan bahwa siswa mencapai hasil pembelajaran yang dimaksudkan dengan mendiagnosis kebutuhan dan memberikan informasi dan arahan yang tepat waktu.

Reiguleth membagi perilaku belajar menjadi tiga komponen, yaitu kondisi pembelajaran, metode pembelajaran dan hasil pembelajaran (Uno, 2014:18). *Kondisi* sebagai faktor yang mempengaruhi efek metode dalam meningkatkan hasil pembelajaran. *Metode* sebagai cara untuk mencapai hasil pembelajaran yang berbeda di bawah kondisi pembelajaran yang berbeda, sedangkan *hasil* mencakup semua efek yang dapat dijadikan sebagai indikator tentang nilai dari penggunaan metode pembelajaran di bawah kondisi pembelajaran yang berbeda.

Berdasarkan komponen yang telah dipaparkan di atas maka perlu adanya pembaharuan dalam pembelajaran TIK yaitu dengan menggunakan strategi pembelajaran *blended learning*. Secara konsep *blended learning* bisa menjadi

salah satu strategi pembelajaran yang dapat digunakan guru saat mengajar. Pembelajaran *blended learning* mengkombinasikan metode tradisional ceramah dan metode baru yang dikolaboratifkan dengan menggunakan teknologi. Pemanfaatan teknologi lebih tepatnya sebagai media untuk mencapai hasil pembelajaran yang lebih baik.

Menurut Widiara (2018:56) pembelajaran campuran atau *blended learning* merupakan sebuah strategi belajar mengajar yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara memadukan pembelajaran berbasis kelas/tatap muka dengan pembelajaran berbasis teknologi dan informasi yang dilakukan secara daring (*online*). Selama ini strategi pembelajaran yang populer di Indonesia adalah pembelajaran tradisional berbasis kelas (klasikal) dengan menggunakan metode ceramah. Penambahan inovasi pembelajaran yang tepat akan membangkitkan kemandirian serta percaya diri siswa yang telah berusaha mencari dan mengeksplorasi sumber belajar tidak hanya dari guru saja. Asumsi inilah yang mengantarkan *blended learning* menjadi sebuah pilihan ketika belajar tidak cukup hanya dengan tatap muka.

Pada era modern saat ini, faktanya adalah tinggi sekali ketergantungan manusia khususnya siswa dengan *gadget*, tentunya hal ini menjadi modal awal bagi guru untuk mampu mengembangkan strategi pembelajaran *blended learning* pada mata pelajaran TIK agar bisa meningkatkan minat dan kemandirian belajar siswa. Penambahan inovasi pembelajaran akan membangkitkan kemandirian serta percaya diri siswa yang telah berusaha mencari dan mengeksplorasi sumber belajar tidak hanya dari guru saja. Kemandirian siswa memegang peran penting

dalam keberhasilan belajar. Sandi (2012) menyatakan, siswa yang memiliki kemandirian tinggi unggul dalam *blended learning* yang lebih berpusat kepada siswa. Oleh sebab itu, peningkatan kemandirian siswa adalah suatu hal yang kritical dalam meningkatkan hasil belajar yang perlu menjadi perhatian guru dan peneliti pendidikan lainnya. Selain itu, *blended learning* saat ini sedang tren di antara lembaga-lembaga pendidikan karena dampak positifnya pada motivasi dan kinerja siswa secara umum, seperti yang disebutkan oleh Lu et al (2018:220-232). Lebih jauh Tshabala et al (2014:101-110) mengatakan, *blended learning* menawarkan banyak manfaat bagi guru, tetapi persepsi negatif yang dimiliki oleh instruksi tersebut dapat mempengaruhi penerapannya.

Huneidi dan Schreurs (2013:582) dalam penelitiannya mengatakan bahwa *blended learning* muncul untuk mengatasi kelemahan pembelajaran tradisional dan untuk menghindarkan kegagalan *e-learning* dengan memberikan kombinasi berbagai strategi atau model ke dalam pembelajaran. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Marsh (2012:4) yang mengidentifikasi kelebihan dari *blended learning*, yaitu : (1) memberikan pengalaman belajar yang lebih individual; (2) menyediakan dukungan belajar yang lebih personal; (3) mendukung dan mendorong peserta didik untuk bisa belajar mandiri dan berkolaborasi; (4) meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam belajar; (5) mengakomodasi berbagai gaya belajar peserta didik; (6) menyediakan tempat untuk berlatih di luar jam belajar; (7) mengurangi tekanan stress di lingkungan belajar; (8) waktu belajar yang fleksibel, kapan atau di mana saja, sesuai dengan kebutuhan peserta didik; dan (9) membantu peserta didik untuk mengembangkan

keterampilan-keterampilan yang berharga untuk abad ke 21 ini. Pada kelas *blended learning* peran guru adalah sangat dibutuhkan untuk memberikan pembelajaran terstruktur dan menarik dalam lingkungan belajar peserta didik.

Penelitian yang dilakukan oleh Awaludin, Arief, & Lubis (2018:344) menunjukkan bahwa perhitungan data hasil tes, diperoleh rata-rata hasil belajar siswa yang mengikuti strategi pembelajaran *blended learning* sebesar 79,3, sedangkan strategi pembelajaran ekspositori sebesar 73,8. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar Bahasa Inggris pada siswa kelas 5 yang dibelajarkan dengan strategi pembelajaran *blended learning* dan ekspositori pada siswa yang memiliki motivasi tinggi, artinya hasil belajar Bahasa Inggris siswa yang menggunakan strategi pembelajaran *blended learning* lebih baik untuk diterapkan pada kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi.

Sementara itu, dalam pembelajaran klasikal, proses belajar siswa terikat oleh dimensi ruang dan waktu, artinya siswa harus berada dalam ruang dan waktu yang sama dengan teman sekelas dan guru untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Jika siswa tidak mampu datang pada salah satu kegiatan pembelajaran, ini berarti bahwa siswa tersebut akan kehilangan kesempatan untuk mendapatkan pengetahuan dan *skill* yang baru. Lebih lanjut Annisa (2013) dalam Widiara (2018:50) menyatakan bahwa apabila ceramah menjadi satu-satunya metode pembelajaran, kemampuan siswa menjadi kurang terasah karena siswa tidak terbiasa untuk berpikir di luar konteks yang disampaikan oleh guru dan menjadi pasif dalam memilih sumber belajar tambahan di luar sumber belajar

yang disediakan oleh guru. Padahal guru tidak seharusnya menjadi satu-satunya sumber belajar, terutama di era digital dewasa ini, dimana sumber belajar bisa diperoleh dengan relatif mudah melalui bantuan teknologi informasi.

Selain dipengaruhi oleh strategi pembelajaran atau faktor eksternal, peningkatan mutu pembelajaran juga dipengaruhi karakteristik siswa itu sendiri atau faktor internal, bagaimana siswa berhasil dalam belajar juga bergantung pada karakteristik kemampuan berpikir siswa tersebut selama proses pembelajaran. Berpikir adalah merupakan suatu bagian dari kerja otak. Berpikir sebagai aktivitas dari otak yang bekerja. Otak terbagi menjadi otak bagian kanan dan otak bagian kiri. Masing-masing mempunyai fungsi yang berbeda. Uno dkk, (2011: 56) mengungkapkan bahwa belahan otak kiri berfungsi untuk berpikir secara rasional, analitis, berurutan, linier, saintifik. Sementara belahan otak kanan berfungsi untuk berpikir secara holistik, spasial, metaforis, lebih banyak menyerap konsep, sintesis, mengetahui sesuatu secara intuitif, berpikir elaborasi, dan variabel serta humanistik. Jika otak kanan ditingkatkan fungsinya, maka akan semakin meningkatkan keterampilan otak atau meningkatnya kreativitas yang mampu memecahkan berbagai permasalahan. Feist (1998:290) menyebutkan bahwa orang-orang kreatif lebih terbuka terhadap pengalaman baru, kurang konvensional dan kurang teliti, lebih percaya diri, menerima diri sendiri, penggerak, ambisius, dominan, kurang bersahabat, dan impulsif. Mursidik, Samsiyah, & Rudyanto (2015:23) menyebutkan kompetensi berpikir kreatif bagi peserta didik merupakan hal yang sangat penting dalam era persaingan global sebab tingkat kompleksitas permasalahan dalam segala aspek kehidupan modern semakin tinggi.

Pada mata pelajaran (TIK) kemampuan berpikir kreatif siswa sangat penting untuk mencapai keberhasilan pembelajaran siswa untuk mengukur sejauh mana siswa dapat menampung pembelajaran dan mengaktualisasikan dengan mempraktekkan dan menghasilkan satu karya yang diharapkan pada tujuan pembelajaran. Berpikir kreatif ini sangat baik dikembangkan dalam proses pembelajaran di sekolah khususnya untuk mata pelajaran TIK. Berpikir kreatif tidak serta merta lahir sebagai kondisi karakteristik seorang siswa, tetapi juga bisa dikembangkan melalui serangkaian proses pembelajaran guru di kelas.

Fenomena saat ini adalah sangat jarang bagi seorang guru untuk mengukur atau menilai kondisi berpikir kreatif tiap siswa dalam mendukung proses pembelajarannya di kelas. Padahal pemetaan kondisi berpikir kreatif siswa ini nantinya berguna untuk penanganan strategi pembelajaran pada siswa yang memiliki karakter berpikir kreatif tinggi dan juga berpikir kreatif rendah. Hal ini sejalan dengan pernyataan Ervync (1991) menyatakan bahwa kreativitas memainkan peranan penting dalam siklus penuh dalam berpikir matematis. Faktanya, banyak guru baik di pendidikan dasar, menengah maupun atas masih kurang memperhatikan kemampuan berpikir kreatif siswanya. Runco (2007:172) mengatakan, Pendidikan tradisional sering menghambat kreativitas siswa. Kreativitas mungkin memerlukan pemikiran yang tidak konvensional, misalnya mandiri, dan segala yang berhubungan dengan kreativitas. Guru pada umumnya akan sangat sulit beradaptasi dengan siswa yang kreatif karena mereka bukan merupakan siswa ideal yang diharapkan oleh guru, yaitu sopan, tepat waktu, konvensional dan menuruti apapun yang dikatakan oleh guru. Menurut Griffin

(2014:204) kreativitas adalah hal yang paling mendasar bagi masa depan setiap bangsa, setiap komunitas dan juga bagi setiap orang. Hal ini dapat dilihat setiap hari adanya pengembangan cara-cara baru dalam melakukan sesuatu hal, terciptanya aplikasi-aplikasi baru, teknologi dan alat baru.

Berpikir kreatif atau kreativitas sendiri masih menjadi isu yang menarik di kalangan peneliti. Mendesain pembelajaran yang dapat memberikan siswa kesempatan yang lebih untuk mengeksplorasi permasalahan yang memberikan banyak solusi dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kreatif (Silver, 1997). Mengidentifikasi dan mengenali kemampuan siswa berpikir kreatif dapat dilakukan dengan mengembangkan tugas atau tes berpikir kreatif (Haylock, 1997; Lee, Hwang, and Seo, 2003; Siswono, 2004; Mann, 2005; Mahmudi, 2010). Membandingkan dan membuat hubungan antara kemampuan berpikir kreatif dengan keterampilan lainnya dapat memperkaya wawasan guru akan potensi atau bakat yang dimiliki siswa-siswanya.

Penelitian tentang berpikir kreatif terhadap hasil belajar pernah diteliti sebelumnya, Kristiana (2016) hasil penelitiannya menjelaskan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan kemampuan berpikir kreatif siswa terhadap prestasi belajar siswa. Berbeda dengan penelitian sebelumnya oleh Wahyuni dan Kurniawan (2018) hasil penelitiannya menjelaskan bahwa tidak terdapat pengaruh signifikan kemampuan berpikir kreatif terhadap hasil belajar mahasiswa. Tentunya perbedaan hasil penelitian (*research gap*) pada kemampuan berpikir kreatif siswa ini menjadi kajian menarik untuk dibahas dan dibuktikan lebih lanjut pada penelitian ini. Weisberg (2006:7) dalam pembuktiannya dari studi kasus

tentang pencapaian kreatif serta bentuk studi laboratorium penyelesaian masalah, ditemukan bahwa keterampilan dan alasan memegang peranan penting dalam pencapaian berpikir kreatif.

Tentunya, bukan hanya strategi pembelajaran dan kemampuan berpikir kreatif siswa saja yang mampu untuk meningkatkan hasil belajar siswa, ternyata ada hal lain yang juga perlu ditelaah untuk mengukur seberapa besar dampak strategi pembelajaran dan kemampuan berpikir kreatif terhadap hasil belajar siswa dengan cara mengontrol pengetahuan awal siswa.

Pengetahuan awal adalah hasil pengetahuan yang telah diperoleh siswa sebelum memasuki pengetahuan yang lebih tinggi. Menurut Ausubel (Suparno, 1997:53) pengetahuan awal itu adalah pengetahuan yang telah dimiliki oleh siswa sebelum pembelajaran berlangsung yang merupakan prasyarat untuk mengikuti proses belajar selanjutnya. Pengetahuan awal siswa penting bagi guru untuk dapat menentukan *entry behavior line* yang tepat sebagai penentu untuk bisa memberikan langkah-langkah pembelajaran yang tepat. Menurut Seels dan Glasgow (1998) jika pengetahuan awal tidak disesuaikan dengan benar, maka akan menyebabkan ketidaksesuaian pembelajaran bagi siswa itu sendiri, materi yang terlalu mudah akan membuat siswa yang memiliki tingkat pengetahuan yang baik akan merasa bosan. Sebaliknya materi yang sulit akan menyebabkan siswa yang memiliki pengetahuan rendah akan merasa kesulitan dengan demikian pembelajaran tidak akan berjalan dengan efektif.

Pengetahuan awal dapat berpengaruh secara langsung maupun secara tidak langsung terhadap proses pembelajaran. Secara langsung pengetahuan awal akan

berdampak kepada hasil belajar yang lebih baik, dan secara tidak langsung pengetahuan awal dapat memperjelas materi pelajaran dan meningkatkan efisiensi pemanfaatan waktu dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Himah (2018:9-16) yang menemukan bahwa pengetahuan awal siswa juga berpengaruh positif dan sangat signifikan terhadap hasil belajar ekonomi, sedangkan motivasi belajar siswa tidak berpengaruh terhadap hasil belajar ekonomi, sehingga dapat dikatakan pengetahuan awal dapat berpengaruh langsung kepada hasil belajar ekonomi.

Umumnya siswa yang memiliki pengetahuan awal yang baik cenderung akan memiliki hasil belajar yang lebih baik. Hal ini dikarenakan siswa telah memiliki modal awal pengetahuan untuk diasah dan ditingkatkan lagi pemahamannya melalui proses pembelajarannya. Selanjutnya, siswa yang memiliki pengetahuan awal yang rendah, cenderung akan mengalami kesulitan mengikuti proses pembelajaran. Hal ini bisa jadi akan menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Permasalahannya sekarang adalah sangat jarang guru mengukur pengetahuan awal siswa sebelum memulai pelajaran baru. Padahal peran pengetahuan awal ini penting untuk mengarahkan proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan sesuai dengan pengetahuan tiap siswa tersebut yang berbeda beda.

Penelitian tentang strategi pembelajaran dengan pengetahuan awal terhadap hasil belajar pernah diteliti sebelumnya oleh Muawanah (2017:130) hasil penelitian ini menjelaskan bahwa pada kelompok siswa berpengetahuan awal tinggi, hasil belajarnya lebih tinggi di kelas eksperimen dibandingkan siswa di

kelas kontrol. Selanjutnya pada kelompok siswa berpengetahuan awal rendah, tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa di kelas eksperimen dengan siswa di kelas kontrol. Berbeda dengan penelitian sebelumnya oleh Nurfauzia, Kaharuddin dan Khaeruddin (2018) hasil penelitiannya menjelaskan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan siswa yang memiliki pengetahuan awal tinggi dibandingkan siswa yang memiliki pengetahuan awal rendah. Selanjutnya siswa yang memiliki pengetahuan awal yang tinggi tidak memiliki perbedaan hasil belajar yang signifikan baik diajarkan di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol. Kemudian untuk siswa yang memiliki pengetahuan awal rendah, memiliki perbedaan hasil belajar antara siswa di kelas eksperimen dengan di kelas kontrol. Tentunya perbedaan hasil penelitian (*research gap*) pada pengetahuan awal ini menjadi kajian menarik untuk dibahas dan dibuktikan lebih lanjut pada penelitian ini.

Berdasarkan penjelasan yang telah dijelaskan di atas maka terlihat adanya fenomena yang terjadi pada mata pelajaran TIK, yaitu : (1) hasil belajar TIK yang kurang memuaskan akibat kurang pemahannya siswa terhadap materi pada pembelajaran sebelumnya (pengetahuan dasar komputer); (2) strategi pembelajaran yang kurang menarik yang dilakukan oleh guru; (3) pembelajaran yang belum sesuai dengan dunia nyata; (4) kurang maksimalnya pemanfaatan media pembelajaran *online*; dan (5) kurangnya kemampuan berpikir kreatif yang dimiliki oleh siswa.

Berdasarkan fenomena dan kenyataan di atas, penulis tertarik melakukan penelitian eksperimen tentang penerapan strategi pembelajaran *blended learning*

yang diduga dapat meningkatkan hasil belajar TIK siswa. Sebagai pembanding dari akibat penerapan strategi pembelajaran *blended learning* tersebut, akan digunakan strategi pembelajaran ekspositori atau strategi pembelajaran langsung, serta bagaimana kaitannya dengan kemampuan berpikir kreatif (tinggi dan rendah) dan pengetahuan awal sebagai variabel pengontrolnya dalam meningkatkan hasil belajar TIK siswa di SMA Swasta Methodist Tanjung Morawa, Kabupaten Deli Serdang.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan dapat diidentifikasi beberapa masalah yang berkaitan dengan hasil belajar siswa yaitu : apakah pemilihan strategi pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar TIK?, Apakah pembelajaran dengan strategi pembelajaran *blended learning* dapat meningkatkan hasil belajar TIK?, Apakah dengan mengoptimalkan berpikir kreatif dapat?, Apakah hasil belajar TIK siswa yang dibelajarkan dengan strategi pembelajaran *Blended Learning* lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan strategi pembelajaran ekspositori setelah mengontrol pengetahuan awal?, Apakah terdapat perbedaan hasil belajar TIK siswa yang memiliki berpikir kreatif tinggi dengan berpikir kreatif rendah setelah mengontrol pengetahuan awal?, Apakah terdapat pengaruh interaksi antara strategi pembelajaran yang digunakan dengan berpikir kreatif terhadap hasil belajar TIK?, Apakah hasil belajar TIK siswa yang memiliki berpikir kreatif tinggi lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang memiliki berpikir kreatif rendah?, Apakah hasil belajar TIK siswa yang memiliki berpikir kreatif tinggi lebih tinggi daripada siswa

yang memiliki berpikir kreatif rendah jika dibelajarkan dengan strategi pembelajaran *blended learning*?, Apakah hasil belajar TIK siswa yang memiliki berpikir kreatif rendah dibelajarkan dengan strategi pembelajaran *blended learning* lebih rendah daripada siswa yang memiliki berpikir kreatif rendah dibelajarkan dengan strategi pembelajaran ekspositori?.

### 1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas maka penelitian ini dibatasi pada :

1. Strategi pembelajaran dalam penelitian ini adalah strategi pembelajaran *blended learning* dan strategi pembelajaran ekspositori.
2. Kemampuan berpikir kreatif yang menjadi karakteristik siswa dibatasi pada kemampuan berpikir kreatif tinggi dan kemampuan berpikir kreatif rendah. Kedua kemampuan berpikir kreatif ini memiliki pengaruh terhadap hasil belajar pada mata pelajaran TIK. Tes kemampuan berpikir kreatif yang digunakan adalah Tes Kreativitas Figural yang dilakukan oleh Psikolog.
3. Pengetahuan awal adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa sebelum mengikuti pembelajaran yang akan diberikan. Pengetahuan awal ini menggambarkan kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran TIK.
4. Hasil belajar TIK adalah hasil belajar yang diperoleh siswa dari tes kognitif yang diberikan setelah pembelajaran TIK.

#### 1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah penelitian diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut :

1. Apakah ada perbedaan hasil belajar TIK antara siswa yang dibelajarkan menggunakan strategi pembelajaran *blended learning* dengan siswa yang dibelajarkan menggunakan strategi pembelajaran ekspositori setelah mengontrol pengetahuan awal?
2. Apakah terdapat interaksi antara strategi pembelajaran dengan kemampuan berpikir kreatif terhadap hasil belajar TIK siswa setelah mengontrol pengetahuan awal?
3. Apakah hasil belajar TIK pada siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif tinggi lebih tinggi dibelajarkan dengan menggunakan strategi pembelajaran *blended learning* dibandingkan dengan siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan strategi pembelajaran ekspositori setelah mengontrol pengetahuan awal?
4. Apakah hasil belajar TIK pada siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif rendah lebih tinggi dibelajarkan dengan menggunakan strategi pembelajaran ekspositori dibandingkan dengan siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan strategi pembelajaran *blended learning* setelah mengontrol pengetahuan awal?

### 1.5. Tujuan Penelitian

Secara operasional penelitian ini bertujuan untuk menjawab permasalahan yang berhubungan dengan strategi pembelajaran, berpikir kreatif siswa dan pengaruhnya terhadap hasil belajar TIK siswa.

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji :

1. Perbedaan hasil belajar TIK antara siswa yang dibelajarkan menggunakan strategi pembelajaran *blended learning* dengan siswa yang dibelajarkan menggunakan strategi pembelajaran ekspositori setelah mengontrol pengetahuan awal.
2. Interaksi antara strategi pembelajaran dengan kemampuan berpikir kreatif terhadap hasil belajar TIK siswa setelah mengontrol pengetahuan awal.
3. Perbedaan hasil belajar TIK pada siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif tinggi, antara yang dibelajarkan menggunakan strategi pembelajaran *blended learning* dengan siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan strategi pembelajaran ekspositori setelah mengontrol pengetahuan awal.
4. Perbedaan hasil belajar TIK pada siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif rendah, antara yang dibelajarkan menggunakan strategi pembelajaran ekspositori dengan siswa yang dibelajarkan menggunakan strategi pembelajaran *blended learning* setelah mengontrol pengetahuan awal.

### 1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian yang ini, diharapkan dapat bermanfaat secara teoretis dan praktis.

## 1. Manfaat Teoretis

- a. Melengkapi dan memperkaya referensi serta khasanah ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan kajian teknolog Pendidikan guna meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya yang berkaitan dengan konsep penerapan strategi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Dapat dijadikan sebagai sumbangan pemikiran dan bahan acuan bagi guru dalam mengembangkan program pembelajaran khususnya strategi pembelajaran *blended learning*.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk menerapkan pembelajaran *blended learning* dengan mempertimbangkan kemampuan berpikir kreatif dan pengetahuan awal siswa.
- b. Bagi siswa, adanya variasi strategi pembelajaran yang diterapkan pada pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi, yang disesuaikan dengan kemampuan berpikir kreatif siswa dan pengetahuan awal siswa.
- c. Bagi Lembaga, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai alternatif lain dalam menentukan strategi pembelajaran yang akan digunakan, khususnya guru mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi maupun mata pelajaran lainnya.
- d. Bagi peneliti, hasil penelitian ini merupakan pengalaman bermanfaat dalam menambah wawasan, ilmu pengetahuan dan keterampilan, serta

bermanfaat bagi Lembaga tempat bekerja, guna memberikan motivasi dan semangat kerja serta perbaikan pelayanan pembelajaran bagi siswa.

