

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran sejarah merupakan salah satu proses belajar yang memiliki peran penting, khususnya pada tingkat SMA dalam membentuk kualitas siswa baik dalam segi intelektual maupun dalam segi pembentukan perilaku di sekolah menjadi pelajaran yang penting. Pembelajaran seyogyanya dikemas semenarik mungkin untuk membuat nyaman dan menarik minat belajar siswa khususnya dalam pembelajaran sejarah. Hal ini dilakukan karena pembelajaran sejarah berbeda dengan pelajaran yang lainnya, perbedaan tersebut yaitu waktu. Perbedaan inilah menyebabkan perlu adanya suatu usaha yang dilakukan bukan hanya mengemas menjadi menyenangkan dan interaktif saja, namun bagaimana siswa dapat lebih memahami setiap peristiwa yang terjadi dalam materi-materi yang dipelajari, sehingga diharapkan minat belajar siswa meningkat dan berujung kepada peningkatan hasil belajarnya.

Kochhar (2008:330) mengemukakan bahwa “sejarah perlu diajarkan untuk memperluas cakrawala intelektualitas siswa”. Dalam hal ini, pemahaman siswa terhadap suatu persoalan akan menjadi rasional dan objektif karena ia mempertimbangkan ketiga dimensi waktu yaitu masa lampau, masa sekarang, dan masa depan yang dipelajari melalui pembelajaran sejarah. Cakrawala intelektualitas seseorang pada dasarnya tergantung pada seberapa besar orang mampu menguasai informasi. Akan sangat disayangkan bila teknologi informasi seperti internet tidak dimanfaatkan semaksimal mungkin terutama dalam pembelajaran sejarah.

Listya Eka Yuniar, 2014

*Penerapan metode Blended Learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran sejarah*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pembelajaran yang ideal sebaiknya bisa mengimplementasikan hal di atas dan lebih inovatif lagi, namun pada realitanya masih banyak guru yang menggunakan metode yang cenderung kurang inovatif sehingga menimbulkan kejenuhan khususnya dalam pembelajaran sejarah dan akhirnya akan mempengaruhi hasil belajar siswa, sebagaimana yang dikemukakan oleh Suparno (1995: 8) bahwa:

Sebagian siswa menganggap pelajaran sejarah mengasyikan, namun ada juga yang mengatakan bahwa pembelajaran sejarah merupakan pembelajaran yang membosankan, karena dipenuhi dengan fakta, tahun, kejadian dan nama-nama para pelaku sejarah.

Thomson dalam Darmawan (2012: 85) menjelaskan bahwa, “Proses pertukaran informasi melalui internet dapat juga diterapkan pada proses belajar mengajar di mana berbagai kekurangan pertemuan tatap muka di kelas dapat dibangun dalam aplikasi *e-learning*”. Lebih jauh Mukhopadhyay dalam Rusman (2012: 240) menjelaskan bahwa, “Pengaruh Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam dunia pendidikan semakin terasa sejalan dengan adanya pergeseran pola pembelajaran dari tatap muka yang konvensional ke arah pendidikan yang lebih terbuka dan bermedia”.

Sementara itu Bishop dalam Rusman (2012: 240) berpendapat bahwa pendidikan masa mendatang akan bersifat luwes (*flexible*), terbuka, dan dapat diakses oleh siapa pun yang memerlukan tanpa pandang faktor jenis, usia, maupun pengalaman pendidikan sebelumnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Mason dalam Rusman (2012: 241) bahwa pendidikan mendatang akan lebih ditentukan oleh jaringan informasi yang memungkinkan untuk berinteraksi dan kolaborasi.

Sehubungan dengan beberapa pendapat di atas, maka diperlukan perubahan cara pandang dalam proses pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran sejarah. Pembelajaran sejarah harusnya menggunakan metode-metode yang variatif, tidak hanya menggunakan metode tunggal dan dapat

menarik minat belajar siswa, sehingga siswa menjadi lebih aktif dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Penggunaan metode *blended learning* diharapkan akan mengarahkan siswa untuk menarik minat belajar siswa dan lebih meningkatkan hasil belajar siswa seperti yang diutarakan Dziuban, Hartman, dan Moskal (2004) dalam Dwiyogo (2012) yang menyebutkan hasil penelitiannya dalam jurnal bahwa metode *blended learning* memiliki potensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan juga menurunkan tingkat putus sekolah dibandingkan dengan pembelajaran yang sepenuhnya pembelajaran *online*. Demikian pula ditemukan bahwa model pembelajaran berbasis *blended learning* lebih baik daripada pembelajaran tatap muka (Dwiyogo. 2012. Pembelajaran Berbasis Blended Learning. [On line] Tersedia: [http://id.m.wikibooks.org/wiki/Pembelajaran\\_Berbasis\\_Blended\\_Learning](http://id.m.wikibooks.org/wiki/Pembelajaran_Berbasis_Blended_Learning)).

Melalui metode *blended learning* siswa tidak hanya belajar secara konvensional atau tatap muka saja tetapi siswa juga diajak belajar secara online yang populer dengan sebutan *e-learning*. Fokus utama dalam pembelajaran *blended learning* adalah pelajar, dimana pelajar mandiri pada waktu tertentu dan bertanggung jawab akan pembelajarannya. Suasana ini akan membuat pelajar memainkan peranan yang lebih aktif dalam pembelajarannya. Selain itu, siswa dapat berinteraksi lebih dengan guru, sesama siswa, dan kelompok belajar siswa, sehingga diharapkan siswa akan lebih memaksimalkan semangat belajar siswa dan berujung pada meningkatnya hasil belajar siswa.

Penerapan *Blended Learning* dalam penelitian ini sangat sederhana yaitu dengan menggunakan media “*edmodo*” dalam pembelajarannya. *Edmodo* ini merupakan jejaring sosial yang berbasis pada lingkungan sekolah (*school based environtment*), dapat digunakan untuk mengatur kelas, memberikan materi, dan memberikan tugas. Sehingga cocok untuk kegiatan

pembelajaran mandiri. *Edmodo* adalah layanan gratis yang memungkinkan guru dan siswa untuk berbagi konten berupa teks, gambar, *links*, video maupun audio. Bagi guru *edmodo* memberikan fitur untuk berbagi *file*, *link*, tugas, dan nilai. Sedangkan bagi siswa, fitur yang diberikan adalah mereka dapat berkomunikasi secara langsung dengan guru, mengirimkan tugas dan berdiskusi dengan siswa lain.

Uraian di atas mendorong ketertarikan peneliti melakukan penelitian **“Apakah Penerapan Metode *Blended Learning* Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah (Penelitian Kuasi Eksperimen Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri Kota Bandung)”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah *“Apakah Penerapan Metode *Blended Learning* Melalui Eksperimen dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI SMA Negeri Kota Bandung?”*. Selanjutnya, untuk lebih memfokuskan kajian penelitian ini, maka rumusan masalah tersebut dibuat dalam beberapa pertanyaan penelitian, diantaranya sebagai berikut :

1. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan pada kelas eksperimen (menggunakan metode *blended learning*)?
2. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan pada kelas kontrol (menggunakan pembelajaran konvensional)?
3. Apakah terdapat perbedaan peningkatan kemampuan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen (menggunakan metode *blended learning*) dan kelas kontrol (menggunakan pembelajaran konvensional)?

## **C. Tujuan Penelitian**

Listya Eka Yuniar, 2014

*Penerapan metode *Blended Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran sejarah*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran umum mengenai penerapan metode *blended learning* melalui eksperimen kuasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah kelas XI SMA Negeri Kota Bandung. Selanjutnya, agar tujuan penelitian lebih fokus maka tujuan umum dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen (kelas yang menggunakan pembelajaran dengan metode *blended learning*).
2. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa pada kelas kontrol (kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional).
3. Mendeskripsikan perbedaan peningkatan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen (kelas yang menggunakan pembelajaran dengan metode *blended learning*) dan kelas kontrol (kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional).

#### **D. Manfaat Penelitian**

Pelaksanaan penelitian kuasi eksperimen ini diharapkan akan memberikan manfaat, yaitu:

1. Bagi peneliti, melalui penelitian yang mengangkat permasalahan mengenai “Penerapan Metode *Blended Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah (Penelitian Eksperimen Kuasi Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri Kota Bandung)”, diharapkan dapat memperkaya ilmu yang dimiliki peneliti. *Blended Learning* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran ketika peneliti telah menjadi guru.
2. Bagi siswa, perilaku siswa yang kian tidak bisa lepas dari internet akan lebih baik bila siswa dapat menggunakan dan memanfaatkan internet tersebut sebagai sumber belajar khususnya dalam

pembelajaran sejarah. Dengan demikian pengetahuan siswa menjadi semakin luas dan sumber belajar tidak terpaku pada buku teks saja. Melalui *Blended Learning* ini, siswa tidak hanya belajar secara konvensional tetapi juga siswa diajak menggunakan fasilitas internet.

3. Bagi guru, dapat memperbaiki permasalahan pembelajaran yang dihadapi dan menambah wawasan serta keterampilan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa untuk meningkatkan mutu pembelajarannya.
4. Bagi sekolah, akan bermanfaat dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran sejarah di sekolah.

## **E. Definisi Operasional**

### **1. Metode *Blended Learning***

Metode *blended learning* merupakan kombinasi dari berbagai metode pembelajaran berbeda (teknologi, aktifitas, dan tipe kejadian) guna menciptakan pembelajaran yang optimal. Istilah "*blended*" berarti bahwa pembelajaran tradisional yang dipandu oleh guru dan dilengkapi dengan format elektronik lainnya. Program-program *blended learning* menggunakan berbagai format berbeda dari pembelajaran elektronik (*e-learning*), dapat juga digabungkan dengan pembelajaran tradisional yang dipandu oleh guru.

*Blended learning* memiliki efek yang sangat hebat. Pelatihan dan pendidikan merupakan sektor yang berkecimpung dalam dunia sosial. Tujuannya adalah untuk menginformasikan, mendidik, dan merubah perilaku sosial atau bangsa. Pembelajaran gabungan ini memaksa kita sebagai guru untuk lebih memikirkan partisipan (siswa) dengan teliti. Untuk memikirkan mengenai latihan, kolaborasi dan aktivitas-aktivitas yang akan mengacu pada program di rumah. Selama kita menjelajah mengenai proses pembelajaran ini, kita akan menemukan saat dimana harus benar-benar memikirkan mengenai

siswa yang kita tangani seperti motivasi, keahlian, latar belakang, pekerjaan, teknologi kecerdasan, dan bahkan gaya hidup mereka.

*Blended learning* yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *edmodo*. Edmodo ini merupakan jejaring sosial yang berbasis pada lingkungan sekolah (*school based environment*), dapat digunakan untuk mengatur kelas, memberikan materi, dan memberikan tugas. Banyak kemudahan dalam menggunakan aplikasi *edmodo* ini, siswa tidak harus membawa laptop ketika pembelajaran karena aplikasi ini dapat diakses melalui *handphone* berbasis Android, Iphone, Windows 8 dan berbagai *handphone* yang sudah dilengkapi dengan fitur web. Dalam menerapkan metode *blended learning* diperlukan rencana yang sistematis yang dirancang oleh guru sebelum mengajar karena perencanaan ini yang akan meningkatkan keberhasilan dalam metode *blended learning*. Oleh karena itu diperlukan langkah-langkah dalam menerapkan metode *blended learning*. Tahap pelaksanaan *blended learning* ini di antaranya:

- a) Guru memberikan pretes untuk mengetahui pengetahuan awal siswa berupa tes objektif pilihan ganda sebanyak 25 soal dengan 5 opsi.
- b) Guru menerangkan materi dengan menggunakan ceramah 1 jam pelajaran.
- c) Setelah selesai menggunakan metode ceramah guru mengelompokkan siswa menjadi 4 kelompok.
- d) Guru memberikan pengarahan kepada siswa mengenai akses *edmodo* dan menentukan ketua dari masing-masing kelompok.
- e) Selanjutnya guru menginstruksikan kepada siswa untuk mengunduh tugas dari *edmodo*. Dalam menjawabnya siswa dibebaskan untuk memakai berbagai sumber atau informasi baik berupa buku tertulis maupun secara *online* dengan ketentuan sumber buku atau informasi tersebut dicantumkan sumber referensi atau alamat situsnya.

- f) Tugas yang telah dikerjakan kemudian diposting ke dalam *edmodo*, sebagai syarat tugas dalam proses pembelajaran.
- g) Guru memberikan postes setelah proses pembelajaran.

## 2. Hasil Belajar Siswa

Menurut Sudjana (2009: 2) “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Hasil belajar yang dimaksud dalam skripsi ini adalah hasil belajar siswa yang diperoleh setelah menggunakan metode *blended learning* yang mencakup kegiatan belajar di kelas dan pembelajaran dengan menggunakan *edmodo*. Hasil belajar siswa yang akan diukur dalam penelitian ini hanya hasil belajar pada ranah kognitif dan hasil belajar pada ranah psikomotor.

Hasil belajar pada ranah kognitif menurut teori Bloom dibagi menjadi enam aspek, namun yang dibahas pada penelitian ini hanya mencakup tiga aspek yaitu C1 kemampuan mengingat, mengenal (*recognition*), C2 kemampuan memahami (*comprehension*), dan C4 kemampuan menganalisis (*analysis*). Berdasarkan aspek kognitif tersebut, maka hasil belajar dapat dilihat dari :

- a) kemampuan mengenal (*recognition*) yang merujuk pada kata kerja operasional ‘menyebutkan’.
- b) kemampuan memahami (*comprehension*) yang merujuk pada kata operasional ‘membedakan’.
- c) kemampuan menganalisis (*analysis*) yang merujuk pada kata operasional ‘menganalisis’.

Alat yang digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif adalah tes obyektif pilihan ganda dengan membandingkan hasil pretes dan postes yang terdiri dari 25 butir soal. Hasil yang diperoleh berupa skor pretes dan postes. Skor pretes digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa, dan skor postes digunakan untuk menghitung kemampuan akhir siswa.



Hasil belajar pada ranah psikomotor menurut Dave mencakup lima aspek, sedangkan yang menjadi obyek penelitian hanya dua yaitu kemampuan siswa dalam membuat akun *edmodo* yang termasuk dalam aspek manipulasi, dan kecermatan siswa dalam mengerjakan tugas sampai mengunggah tugas tersebut ke dalam *edmodo* yang termasuk dalam aspek ketepatan.

## E. Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan atau jawaban sementara terhadap suatu masalah yang akan dibuktikan secara statistik (Syaodih, 2006:316). Hipotesis umum dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Ho: Tidak terdapat peningkatan yang signifikan dalam penerapan metode *Blended Learning* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah kelas XI SMAN Kota Bandung.

Ha: Terdapat peningkatan yang signifikan dalam penerapan metode *Blended Learning* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah kelas XI SMAN Kota Bandung.

Berkaitan dengan pertanyaan penelitian maka hipotesis umum tersebut dirinci ke dalam sub hipotesis seperti berikut.

1. Ho<sub>1</sub>: Tidak terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan pada kelas eksperimen dengan menggunakan metode *blended learning*.  
Ha<sub>1</sub>: Terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan pada kelas eksperimen dengan menggunakan metode *blended learning*.
2. Ho<sub>2</sub>: Tidak terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan pada kelas kontrol dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional.  
Ha<sub>2</sub>: Terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan pada kelas kontrol dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional.

3. Ho<sub>3</sub>: Tidak terdapat perbedaan yang signifikan dalam peningkatan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan metode *blended learning* dengan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Ha<sub>3</sub>: Terdapat perbedaan yang signifikan dalam peningkatan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan metode *blended learning* dengan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

## **F. Struktur Organisasi Penulisan**

Adapun struktur organisasi dalam penyusunan skripsi ini, adalah sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada Bab ini secara garis besar penulis memaparkan masalah yang dikaji. Adapun sub bab yang ada di dalamnya terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, tujuan penulisan, manfaat penulisan, definisi operasional, hipotesis dan struktur organisasi.

### **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

Memaparkan landasan teori yang diambil dari literatur, sebagai fondasi dalam pelaksanaan penelitian.

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Memaparkan mengenai metode dan desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, tahapan-tahapan penelitian yang akan dilaksanakan, mulai dari persiapan, pelaksanaan sampai pada pengolahan data, instrumen penelitian, dan pengujian hipotesis.

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Listya Eka Yuniar, 2014

*Penerapan metode Blended Learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran sejarah*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Memaparkan hasil penelitian yang didasarkan atas data yang diperoleh selama penelitian dilakukan.

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Merupakan keputusan yang dihasilkan oleh penulis sebagai jawaban atas pertanyaan yang diteliti.

