

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Model Pembelajaran Blended Learning**

##### **1. Pengertian Model Pembelajaran Blended Learning**

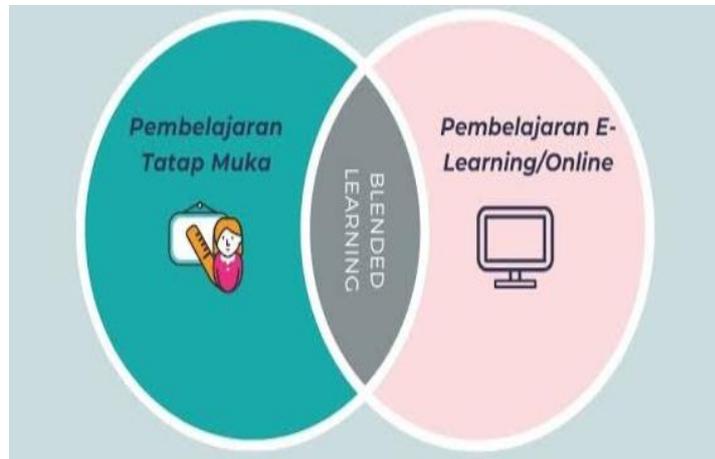
*Blended Learning* merupakan istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang terdiri dari dua kata yaitu *blended* dan *learning*. Kata *blended* memiliki arti campuran atau kombinasi yang baik, dan untuk kata *learning* berarti belajar.<sup>17</sup> Dari kedua unsur kata tersebut dapat diketahui bahwa pada dasarnya *blended learning* adalah gabungan pembelajaran atau pencampuran pola belajar. Berbagai macam pendapat muncul mengenai pengertian dari *blended learning*. Menurut Fitzpatrick, Jamey, *blended learning* adalah kombinasi pembelajaran berbasis *online* dengan pembelajaran secara tatap muka (*face-to-face*) di kelas.<sup>18</sup> Bersin menyatakan bahwa *blended learning* merupakan kombinasi atau gabungan berbagai media pembelajaran yang berbeda agar mampu menciptakan program

---

<sup>17</sup> Ahmad Kholiqul Amin, "Kajian Konseptual Model Pembelajaran *Blended Learning* berbasis *Web* untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar", dalam *Jurnal Pendidikan Edutama* 4, no. 2 (2017), hal. 57

<sup>18</sup> Sheren Dwi Oktaria, C. Asri Budiningsih, dkk, "Model Blended Learning Berbasis Moodle", (Jakarta: Halaman Muka Publishing, 2018), hal. 2, dalam [https://www.academia.edu/389-14794/Buku\\_Blended\\_Learning\\_Berbasis\\_Moodle](https://www.academia.edu/389-14794/Buku_Blended_Learning_Berbasis_Moodle), diakses tanggal 02 September 2020 Pukul 20.00 WIB

pembelajaran yang optimal.<sup>19</sup>



**Gambar 2. 1: Blended Learning**

Menurut KheFoon Hew Wing Sum Cheung *blended learning* merupakan sebagian belajar dengan tatap muka dan sebagian belajar dengan bantuan internet, oleh sebab itu siswa dapat belajar setiap saat.<sup>20</sup> Sedangkan menurut Dwiyoogo, *blended learning* (pembelajaran bauran) adalah pembelajaran yang mengkombinasikan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran berbasis komputer (*online* dan *offline*).<sup>21</sup>

Hampir sama dengan pendapat-pendapat sebelumnya, menurut Thorne *blended learning* adalah perpaduan dari teknologi multimedia, CD Room, video streaming, kelas virtual, voice-mail, e-mail, teleconference, dan animasi teks *online*. Semua ini dikombinasikan dengan bentuk tradisional pelatihan di kelas dan pelatihan satu-satu (perorangan). *Blended learning* merupakan solusi yang tepat dalam proses pembelajaran, tidak

<sup>19</sup> Anan Sutisna, "Pengembangan Model Pembelajaran *Blended Learning* pada Pendidikan Kesetaraan Program Paket C dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar", dalam *Jurnal Teknologi Pendidikan* 18, no. 3 (2016), hal. 157

<sup>20</sup> Ahmad Kholiqul Amin, "Kajian Konseptual...", hal. 58

<sup>21</sup> Lina Rihatul Hima, "Pengaruh Pembelajaran...", hal. 37

hanya dengan kebutuhan pembelajaran akan tetapi juga dengan gaya belajar dari peserta didik.<sup>22</sup>

Semler menegaskan bahwa *blended learning* mengkombinasikan aspek terbaik dari pembelajaran daring (dalam jaringan), aktivitas tatap muka yang terstruktur, dan praktek dunia nyata. *Blended learning* menggunakan pendekatan yang memberdayakan berbagai sumber informasi lainnya.<sup>23</sup>

Dari berbagai pendapat di atas, dapat diketahui bahwa banyak persamaan dalam mendefinisikan *blended learning* yaitu perpaduan, pencampuran, ataupun kombinasi dari dua aktivitas belajar. Dua aktivitas belajar tersebut adalah pembelajaran tatap muka (*face-to-face*) dan pembelajaran *online* (daring). Aktivitas belajar ini dilaksanakan dengan menggunakan bantuan media teknologi berbasis internet. Sehingga, *blended learning* adalah model pembelajaran yang mengkombinasikan atau mengkolaborasi kegiatan pembelajaran tatap muka (*face-to-face*) dan pembelajaran *online* dengan menggunakan media teknologi berbasis internet.

## 2. Karakteristik Blended Learning

Adapun karakteristik *blended learning* menurut John Watson yaitu:

- 1) Pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pengajaran, gaya pembelajaran, dan berbagai macam media berbasis teknologi.

---

<sup>22</sup> Ibid

<sup>23</sup> Vicky Dwi Wicaksono, Putri Rachmadyanti, "Pembelajaran *Blended Learning* Melalui *Google Classroom* di Sekolah Dasar", dalam *Seminar Nasional Pendidikan PGSD UMS & HDPGSDI Wilayah Jawa*, ISBN 978-602-70741-2-9, hal. 515

- 2) Sebagai sebuah kombinasi atau campuran pengajaran tatap muka (*face-to-face*), belajar mandiri, dan belajar mandiri via *online* (daring).
- 3) Pembelajaran yang didukung oleh kombinasi efektif dari cara mengajar, cara penyampaian, serta gaya pembelajaran.
- 4) Guru dan orangtua peserta didik memiliki peran yang setara dan sama penting, guru sebagai fasilitator, dan orangtua sebagai pendukung.<sup>24</sup>  
Jadi, guru dan orangtua memiliki peran yang saling melengkapi dan saling terikat.

Pembelajaran berbasis *blended learning* mempermudah peserta didik dalam belajar, sebab peserta didik tidak hanya belajar di sekolah saja, akan tetapi juga bisa belajar di rumah dengan memanfaatkan internet. Namun guru dan orangtua tetap berperan penting untuk terus memantau peserta didik dalam belajar, sebab seperti yang sudah diketahui banyak orang bahwa internet tidak hanya memberikan dampak positif saja, seperti bisa digunakan untuk media pembelajaran, akan tetapi internet juga bisa memberikan dampak negatif yang cukup tinggi.

### 3. Klasifikasi Blended Learning

Dalam model pembelajaran *blended learning* memiliki beberapa klasifikasi model, yaitu sebagai berikut:<sup>25</sup>

---

<sup>24</sup> Usman, "Komunikasi Pendidikan Berbasis Blended Learning dalam Membentuk Kemandirian Belajar", dalam *Jurnalisa* 04, no. 1 (2018), hal. 139

<sup>25</sup> Sheren Dwi Oktaria, C. Asri Budiningsih, dkk, "Model Blended...", hal. 13

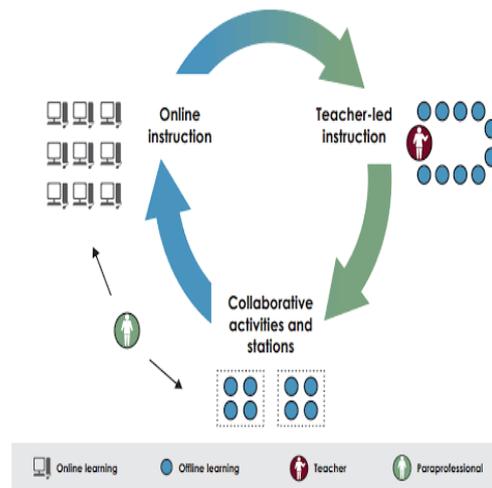
### 1) *Rotation Model*

Mengintegrasikan pembelajaran secara *online* dan pembelajaran secara bertatap muka (*face-to-face*) di dalam kelas dengan pengawasan pendidik (guru) yang berputar secara bergantian dengan jadwal yang tetap. Pendidik akan mengumumkan ketika waktu telah tiba untuk berotasi, dan semua peserta didik akan beralih ke aktivitas pembelajaran berikutnya. *Rotation model* (model rotasi) mencakup empat sub-model, yaitu:

- a) Rotasi stasiun: dalam model ini, peserta didik berputar dari stasiun satu ke stasiun yang lainnya sesuai dengan jadwal yang sudah ditentukan oleh guru dimana setidaknya satu dari beberapa stasiun tersebut menggunakan pembelajaran online. Dan stasiun lain menggunakan pembelajaran secara tradisional. Model ini biasanya cocok untuk digunakan pada sekolah dasar.<sup>26</sup>

---

<sup>26</sup> Handoko Wakito, "Blended Learning: Teori dan Penerapannya", (Sumatera: Lembaga Pengembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (LPTIK) Universitas Andalas, 2018), hal. 7, dalam [https://www.academia.edu/38682058/Blended\\_Learning\\_Konsep\\_dan\\_Penerapannya](https://www.academia.edu/38682058/Blended_Learning_Konsep_dan_Penerapannya), diakses tanggal 02 September 2020 Pukul 13.15 WIB

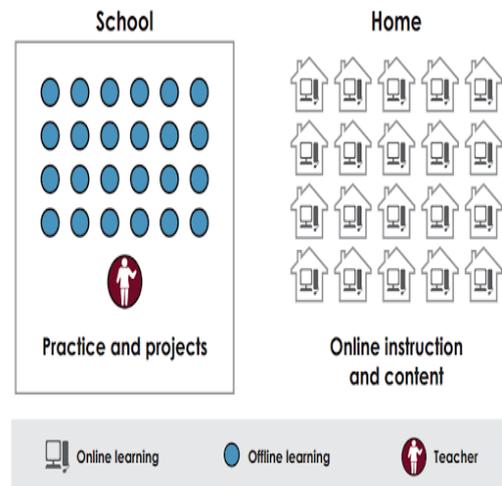


**Gambar 2. 2: Rotasi stasiun**

- b) *Lab rotation*: model ini mirip dengan model rotasi stasiun, tetapi komponen pembelajaran *online* berlangsung di laboratorium pembelajaran yang dirancang khusus untuk proses pembelajaran *online* (*e-learning*). Model *lab rotation* ini biasanya cocok digunakan untuk pendidikan berbasis keahlian, teknik, kedokteran.<sup>27</sup>
- c) *Flipped classroom*: model *flipped classroom* mengganti posisi antara kegiatan belajar di kelas dengan kegiatan belajar di rumah. Peserta didik dapat belajar online di rumah melalui *platform* pembelajaran online yang sudah disiapkan oleh guru untuk memahami topik pelajaran, kemudian pada pertemuan tatap muka (*face-to-face*) guru memandu peserta didik untuk melakukan diskusi, latihan, presentasi. Model ini memungkinkan guru untuk menggunakan pertemuan tatap muka (*face-to-face*) untuk merancang kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik dan dapat mengurangi penyampaian materi secara kon-

<sup>27</sup> Handoko Wakito, "Blended Learning...", hal. 8

vensional. Sehingga dengan model ini, proses pembelajaran bisa berpusat pada aktivitas peserta didik (*student center*).<sup>28</sup>

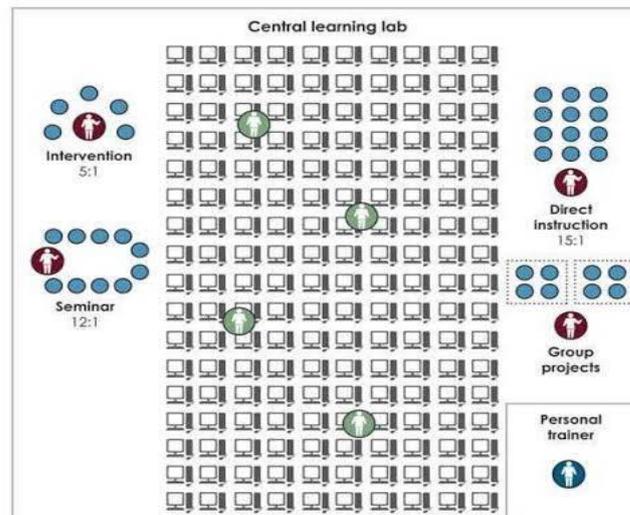


**Gambar 2. 3: Flipped Classroom**

d) Rotasi individu: pada model ini peserta didik dapat berpindah dari satu stasiun ke stasiun lain tetapi pada jadwal yang telah ditentukan oleh guru. Dalam model ini peserta didik tidak harus mengikuti semua stasiun, peserta didik hanya mengikuti aktivitas yang telah dijadwalkan untuknya.<sup>29</sup>

<sup>28</sup> Handoko Wakito, "Blended Learning...", hal. 9

<sup>29</sup> *Ibid.*, hal. 8

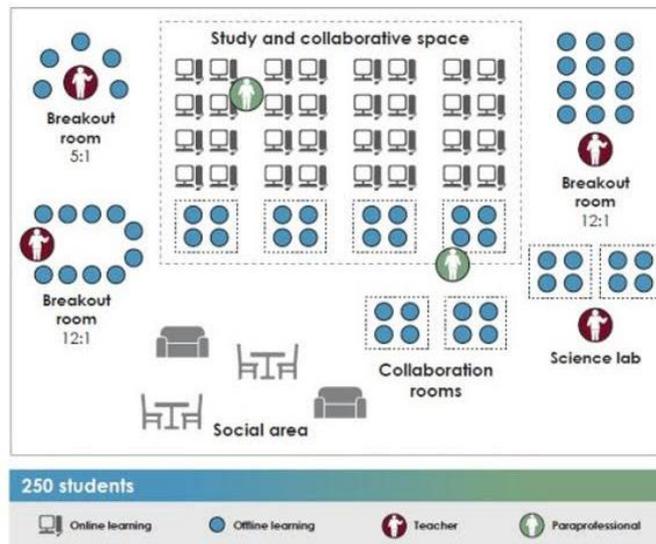


**Gambar 2. 4: Rotasi Individu**

## 2) *Flex model*

Dalam model ini memungkinkan peserta didik untuk berpindah dari satu aktivitas ke aktivitas lainnya sesuai dengan kebutuhan masing-masing peserta didik. *Online learning* merupakan kunci dari *flex model* ini. Guru memberikan dukungan dan instruksi, dimana peserta didik dapat melakukan aktivitas pembelajaran sesuai dengan kurikulum, tetapi dengan jadwal yang fleksibel. Model *flex* ini menuntut kesiapan konten yang memadai sebab banyak aktivitas peserta didik yang dilakukan secara mandiri.<sup>30</sup>

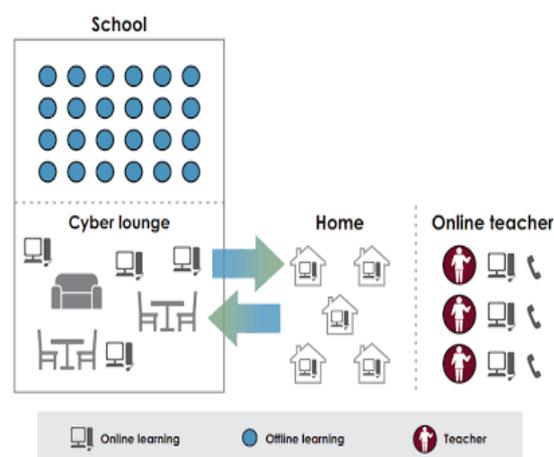
<sup>30</sup> Handoko Wakito, "Blended Learning...", hal. 10



**Gambar 2. 5: Flex Model**

### 3) Self Blend

Dalam model ini, peserta didik mengikuti kursus online yang ditawarkan dari jarak jauh dimana hal ini dilakukan untuk melengkapi kelas konvensional.<sup>31</sup>

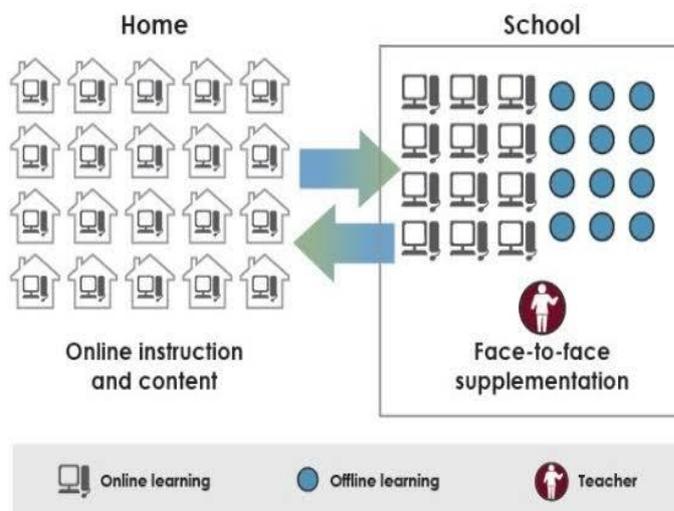


**Gambar 2. 6: Self Blend**

<sup>31</sup> Ahmad Kholiqul Amin, "Kajian Konseptual...", hal. 59

#### 4) *Enriched-Virtual Model*

Model ini merupakan alternatif dari kelas online yang memungkinkan peserta didik menyelesaikan sebagian besar tugas secara *online* di rumah atau di luar sekolah, tetapi untuk sesi pembelajaran tatap muka (*face-to-face*) tetap diwajibkan dengan guru atau pendidik.<sup>32</sup>



**Gambar 2. 7: *Enriched-Virtual Model***

#### 4. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Blended Learning

Semua model pembelajaran pastinya mempunyai kelebihan dan kekurangan, begitu pula dengan model pembelajaran *blended learning*. Walaupun dalam sekilas kita hanya melihat banyak kelebihan yang dimiliki oleh model pembelajaran ini, tetapi tidak bisa dipungkiri bahwa model ini juga memiliki kekurangan. Pada bagian ini akan disebutkan kelebihan dan juga kekurangan dari model pembelajaran *blended learning*.

Beberapa kelebihan model pembelajaran *blended learning*, yaitu:

<sup>32</sup> Blended learning universe, dalam <https://www.blendedlearning.org/models>, diakses tanggal 06 September 2020 pukul 15.15 WIB

- 1) Model pembelajaran ini dapat digunakan untuk menyampaikan pembelajaran dimana saja dan kapan saja.
- 2) Proses pembelajaran terjadi secara mandiri dan konvensional, dimana keduanya memiliki kelebihan yang dapat saling melengkapi.
- 3) Pembelajaran lebih efektif dan efisien.
- 4) Meningkatkan aksesibilitas, dimana pembelajar semakin mudah dalam mengakses materi pembelajaran.
- 5) Pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan tidak kaku.<sup>33</sup>

Sedangkan beberapa kekurangan model pembelajaran *blended learning*, yaitu:

- 1) Media yang dibutuhkan sangat beragam, sehingga model pembelajaran ini akan sulit diterapkan apabila sarana dan prasarana tidak mendukung.
- 2) Tidak meratanya fasilitas yang dimiliki peserta didik, seperti komputer dan akses internet. Padahal dalam model pembelajaran ini diperlukan akses internet yang memadai, sehingga apabila jaringan kurang memadai akan menyulitkan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran mandiri via daring (dalam jaringan).
- 3) Kurangnya pengetahuan masyarakat terhadap penggunaan teknologi.
- 4) Membutuhkan strategi pembelajaran yang tepat untuk dapat memaksimalkan potensi dari model pembelajaran *blended learning*.

---

<sup>33</sup> Usman, "Komunikasi Pendidikan...", hal. 140

## 5. Langkah-langkah Model Pembelajaran Blended Learning

Sintaks atau langkah-langkah blended learning, yaitu sebagai berikut:

### 1) Fase: *seeking of information*

Pencarian informasi, pembelajaran dari berbagai sumber yang tersedia di media (*online*), buku melalui tatap muka (*face-to-face*) di kelas. Berikut yang dilakukan guru pada fase ini, yaitu:

- a) Guru menyampaikan kompetensi dan tujuan pembelajaran.
- b) Guru memfasilitasi, membantu, dan mengawasi peserta didik dalam proses belajar sehingga informasi yang diperoleh peserta didik tetap relevan dengan topik pembelajaran yang sedang dibahas.

### 2) Fase: *acquisition of information*

Menafsirkan dan menjelaskan informasi secara individual ataupun kelompok. Dalam fase ini guru melakukan beberapa hal sebagai berikut:

- a) Guru membimbing peserta didik mengerjakan lembar kerja dalam kerja kelompok untuk mengumpulkan informasi, menafsirkan, dan menjelaskan konsep pembelajaran, sehingga mencapai pemahaman terhadap topik pembelajaran yang sedang dipelajari.
- b) Guru mengaitkan ide atau gagasan yang telah ada dalam pikiran peserta didik dengan hasil penjelasan informasi atau pengetahuan dari berbagai sumber yang tersedia.
- c) Guru mendorong dan memfasilitasi peserta didik untuk mengkomunikasikan hasil penafsiran dan penjelasan ide-ide secara tatap

muka ataupun secara daring (*online*), secara individual ataupun kelompok.

- d) Guru menuntun siswa dalam mengerjakan soal-soal pembelajaran baik secara individual ataupun kelompok.
- e) Guru menugaskan siswa untuk menjelaskan penguasaan konsep pembelajaran melalui pemberian soal-soal yang bersifat terbuka dan kaya (*open-rich problem*).

### 3) Fase: *synthesizing of knowledge*

Merekonstruksi pengetahuan melalui proses penggabungan dan proses yang sederhana, dimana proses ini berdasar dari hasil analisis, diskusi, dan perumusan kesimpulan dari informasi yang diperoleh. Dalam fase ini guru melakukan hal-hal sebagai berikut:

- a) Guru memberikan penegasan hasil eksplorasi konsep pembelajaran secara akademik, dan bersama-sama dengan peserta didik menyimpulkan konsep pembelajaran yang sudah dilaksanakan.
- b) Guru membantu peserta didik memproses pengetahuan dalam struktur kognitifnya.
- c) Guru mendampingi peserta didik dalam merekonstruksi konsep pembelajaran melalui proses penggabungan dan proses yang sederhana, dimana proses ini berdasar pada hasil analisis, diskusi, dan per-

musan kesimpulan terhadap informasi pembelajaran yang diajarkan.<sup>34</sup>

## **B. Keterampilan Komunikasi**

Menurut KBBI arti dari komunikasi adalah pengiriman dan penerimaan pesan atau berita antara dua orang atau lebih sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami.<sup>35</sup> Komunikasi merupakan proses transmisi informasi, gagasan, emosi, dan keterampilan dengan menggunakan simbol-simbol, gambar, kata-kata, grafis, atau angka. Komunikasi juga diartikan sebagai keterampilan yang melibatkan kegiatan mendengar, berbicara, bertanya, observasi, analisis serta evaluasi untuk menyampaikan pesan atau makna suatu informasi kepada orang lain melalui berbagai media.<sup>36</sup> Dari beberapa pengertian tersebut dapat dipahami bahwa komunikasi adalah suatu proses pengiriman dan penerimaan pesan atau informasi yang melibatkan berbagai kegiatan seperti mendengar, berbicara, bertanya, dan sebagainya sehingga pesan tersebut dapat dipahami oleh orang lain.

Keterampilan komunikasi mencakup pemahaman informasi yang diberikan dan kemampuan mengekspresikan ide, gagasan, atau konsep secara efektif. Keterampilan komunikasi mengacu pada kemampuan individu untuk berkomunikasi dengan jelas, menggunakan bahasa lisan ataupun tertulis, ver-

---

<sup>34</sup> Wasito, "Sintak Model Blended Learning", <https://www.wasito.info/2019/10/sintak-model-blended-learning.html>, diakses tanggal 07 September 2020 pukul 16.00 WIB

<sup>35</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Kamus versi online/daring (dalam jaringan) Tersedia : <https://www.google.com/amp/s/kbbi.web.id/komunikasi.html> , Diakses pukul 21.55 tanggal 01 Februari 2021.

<sup>36</sup> Siti Zubaidah, "Mengenal 4C ...", hal. 10

bal atau non-verbal dan berkolaborasi secara efektif. Komunikasi verbal terkait dengan isi informasi yang disampaikan, sedangkan komunikasi non-verbal terkait dengan cara penyampaian informasi atau berita.<sup>37</sup>

Setiap komunikasi yang dilakukan oleh seorang individu memiliki maksud dan fungsi tertentu. Menurut Verdeber dan Gorden, fungsi komunikasi antara lain sebagai fungsi sosial dan fungsi pengambilan keputusan. Fungsi sosial yaitu untuk menunjukkan kesenangan, ikatan dengan orang lain, membangun serta memelihara hubungan dengan orang lain. Sedangkan fungsi pengambilan keputusan yaitu memutuskan untuk melakukan atau tidak melakukan sesuatu pada saat tertentu.<sup>38</sup>

Tujuan utama dari komunikasi adalah mengirimkan informasi atau pesan agar dapat dipahami oleh penerima. Namun, tidak semua orang mampu melakukan komunikasi dengan baik. Ada orang yang mampu menyampaikan informasi secara lisan dengan baik tetapi tidak mampu menyampaikan informasi secara tulisan dengan baik ataupun sebaliknya. Agar tujuan komunikasi dapat tercapai, diperlukan komunikasi yang efektif.

Dalam proses pembelajaran, keterampilan dalam berkomunikasi harus dimiliki dan dikuasai oleh siswa sebab keterampilan ini bertujuan untuk menggali pengetahuan sebanyak-banyaknya serta untuk menyampaikan informasi kepada orang lain baik secara lisan ataupun tulisan.<sup>39</sup> Komunikasi dalam proses pembelajaran akan membuat kegiatan pembelajaran menjadi

---

<sup>37</sup> Ibid

<sup>38</sup> Marfuah, "Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw" dalam *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial* 26, n0. 2 (2017): 151

<sup>39</sup> Marfuah, "Meningkatkan...", hal. 151

lebih efektif sebab komunikasi antara guru dan siswa terjalin dengan baik, ataupun komunikasi antara sesama siswa terjalin dengan baik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Oleh karena itu, kecakapan dalam berkomunikasi harus dibangun sejak awal.

Beberapa kecakapan komunikasi yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran antara lain sebagai berikut: 1) mampu menyampaikan informasi dan memastikan penerima informasi memahami pesan yang disampaikan, 2) mampu berkomunikasi baik secara lisan atau tulisan melalui berbagai media, 3) mampu memilih media dan cara berkomunikasi yang paling tepat terkait dengan karakter penerima pesan dan tujuan disampaikannya pesan, 4) memiliki kemampuan mengelola dan menggunakan teknologi serta sumberdaya digital lainnya dalam mengungkapkan ide dan juga pendapat, 5) mampu berinteraksi secara kooperatif dalam suatu kelompok kerja.<sup>40</sup>

Memberdayakan keterampilan komunikasi memerlukan banyak waktu serta banyak latihan. Oleh sebab itu, keterampilan komunikasi dapat dilatih secara terus menerus, baik secara eksplisit maupun tertanam dalam pengajaran dan materi. Kegiatan membaca, mengamati, dan mendengarkan merupakan stimulus kegiatan yang sangat penting dalam melatih keterampilan komunikasi. Keterampilan utama yang terkait dengan keterampilan komunikasi adalah menerjemahkan informasi dan memecahkan masalah melalui bahasa.

---

<sup>40</sup> Siti Zubaidah, "Mengenal 4C ...", hal. 10

Selain itu, hal yang tidak kalah penting dalam komunikasi yaitu kemampuan siswa dalam menilai, menganalisis, dan menggabungkan informasi.<sup>41</sup>

Trilling dan Fadel menyarankan beberapa strategi yang harus dilakukan guru dalam membangun keterampilan komunikasi pada abad 21 pada diri siswa dengan efektif. Beberapa strategi tersebut meliputi:

- a. Mengajarkan siswa bagaimana mengekspresikan pikiran dan gagasan secara lisan, tulisan, dan keterampilan komunikasi non-verbal dalam berbagai bentuk dan dalam berbagai konteks.
- b. Mengajarkan siswa bagaimana mendengar yang aktif dan efektif. Hal ini akan membantu siswa menafsirkan dan memahami makna dalam komunikasi, dengan mempertimbangkan latar belakang budaya, nilai, sikap, dan niat.
- c. Mengajarkan siswa bagaimana menggunakan komunikasi untuk berbagai tujuan.
- d. Mengajarkan siswa bagaimana memanfaatkan berbagai media dan teknologi, dan bagaimana menilai efektivitas dan dampak dari media dan teknologi tersebut.
- e. Melatih siswa untuk berkomunikasi secara efektif di lingkungan yang beragam, termasuk juga menggunakan berbagai bahasa.<sup>42</sup>

---

<sup>41</sup> Ibid

<sup>42</sup> Siti Zubaidah, "Mengenal 4C ...", hal. 10

### C. Kreativitas

Penjelasan mengenai pengertian kreativitas sangat beragam dan banyak sekali yang mengidentifikasi dan mengembangkan definisinya. Kreativitas merupakan suatu proses yang menuntut keseimbangan dan aplikasi dari ketiga aspek esensial yaitu praktis, kecerdasan analitis, dan kreatif. Kreativitas berkaitan dengan pribadi kreatif yang melibatkan diri proses kreatif dan dukungan dari lingkungan penghasil produk kreatif.<sup>43</sup>

Menurut Munandar kreativitas merupakan suatu kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya.<sup>44</sup> Sedangkan Mardianto menyatakan bahwa kreativitas adalah produk dari cara berpikir yang baik dan benar.

Dari beberapa definisi di atas mempunyai beberapa persamaan yaitu kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Untuk menciptakan sesuatu yang baru ini diperlukan dorongan dari dalam ataupun dari luar yaitu diri sendiri, dan lingkungan. Jadi, kreativitas adalah kemampuan untuk menemukan dan menciptakan sesuatu yang baru, atau cara-cara baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah.

---

<sup>43</sup> Agus Makmur, "Efektifitas Penggunaan Metode Base Method dalam Meningkatkan Kreativitas dan Motivasi Belajar Matematika Siswa SMPN 10 Padangsidempuan", dalam *Jurnal EduTech* 1, no. 1 (2015)

<sup>44</sup> Ferry Marlianto, Dochi Ramadhani, dkk, "Pengaruh Media Sosial Terhadap Kreativitas dan Kepribadian Mahasiswa Pendidikan TIK IKIP PGRI Pontianak", dalam *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains* 05, no. 2 (2016): 213

Kreativitas merupakan hasil dari kemampuan berpikir kreatif. Kreativitas sendiri lebih mengutamakan penemuan sesuatu yang baru melalui proses. Pada dasarnya, semua peserta didik mampu untuk berpikir kreatif. Akan tetapi tidak banyak yang dapat memanfaatkan kemampuan berpikir kreatif yang dimilikinya. Silver menjelaskan bahwa untuk menilai kemampuan berpikir kreatif anak dan orang dewasa dapat dilakukan dengan menggunakan “*The Torrance Test of Creative Thinking (TTCT)*”. Ada tiga komponen yang digunakan untuk menilai kemampuan berpikir kreatif melalui TTCT yaitu: a) kefasihan (*fluency*), b) fleksibilitas (*flexibility*), c) kebaruan (*novelty*). Utami Munandar mengungkapkan kreativitas merupakan kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas), orisinalitas dalam berpikir, dan kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan.

#### **D. Penelitian yang Relevan**

Berikut beberapa penelitian yang relevan dan berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan:

1. Setiyani (2019).<sup>45</sup> Hasil penelitian ini adalah kemampuan komunikasi siswa yang menerapkan *schoolology* lebih baik daripada tanpa berbantuan *schoolology*. Pembelajaran dengan model *blended learning* yang berbantuan *schoolology* memperoleh respon positif dari siswa. Persamaan

---

<sup>45</sup> Setiyani, *Blended Learning: Keefektifan E-learning Berbasis Schoolology terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis*, (2019)

penelitian ini adalah membahas tentang model pembelajaran *blended learning* dan kemampuan komunikasi siswa, metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan *pretest-posttest control group design*. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian ini menggunakan aplikasi *schoology*, penelitian dilakukan untuk mengetahui efektivitas *e-learning* berbasis *schoology*, instrument yang digunakan adalah tes kemampuan komunikasi matematis dan angket respons, serta waktu, dan lokasi penelitian tidak sama.

2. Febrianto Sabirin, Dewi Sulistiyarini (2020).<sup>46</sup> Hasil penelitian ini adalah kemampuan komunikasi secara lisan maupun tulisan pada proyek desain *website* berada pada kategori baik. Dari penerapan Bl dan F2F pada proyek desain *website*, terlihat bahwa tidak ada perbedaan kemampuan komunikasi secara lisan pada kedua kelompok tersebut, tetapi pada kemampuan komunikasi secara tulisan, kelompok yang menerapkan BL lebih baik daripada kelompok yang menerapkan F2F. Persamaan dari penelitian ini adalah membahas tentang *blended learning* dan kemampuan komunikasi, metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen. Sedangkan perbedaannya adalah populasi penelitian adalah mahasiswa, alat pengumpul data dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan portofolio, teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dan analisis multivariat.

---

<sup>46</sup> Febrianto Sabirin, Dewi Sulistiyarini, Perbandingan *Blended Learning* dan *Face-to-Face Learning* terhadap Kemampuan Komunikasi Mahasiswa pada Proyek Desain *Website*, (2020)

3. Hasanah Hasanah, Muh. Nasir Malik (2020).<sup>47</sup> Hasil penelitian ini adalah model *blended learning* efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan komunikasi siswa. Peningkatan keterampilan ini pada kelompok eksperimen lebih signifikan daripada kelompok kontrol yang diajarkan dengan pembelajaran tradisional. Persamaan dari penelitian ini adalah membahas tentang model pembelajaran *blended learning*, dan keterampilan komunikasi siswa. Sedangkan perbedaannya adalah dalam penelitian ini membahas tentang keterampilan berpikir kritis siswa serta waktu dan lokasi penelitian berbeda.
4. Riski Ayu Candra, Agung Tri Prasetya, dan Ratni Hartati (2019).<sup>48</sup> Hasil penelitian ini adalah kemampuan berpikir kreatif peserta didik melalui penerapan model pembelajaran *blended project-based learning* yang teramati diperoleh rata-rata presentase sebesar 67% dengan kategori baik. Hasil rata-rata presentase untuk ketiga indikator yang lain secara keseluruhan dalam kategori yang baik. Rata-rata presentase pembuatan proyek indikator asam basa dari bahan alami yang dilakukan peserta didik sebesar 83,3% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, kemampuan berikir kreatif peserta didik yang teramati dengan baik pada indikator tertentu dalam model pembelajaran *blended project-based learning* pada materi asam basa. Persamaan dari penelitian ini adalah menggunakan model *blended learning*, dan juga membahas kemampuan

---

<sup>47</sup> Hasanah Hasanah dan Muh. Nasir Malik, *Blended Learning in Improving Students' Critical Thinking and Communication Skills at University*, (2020)

<sup>48</sup> Riski Ayu Candra, dkk, *Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Melalui Penerapan Blended Project-Based Learning*, (2019)

berpikir kreatif siswa, teknik pengumpulan data dilakukan dengan tes kemampuan berpikir kreatif melalui soal uraian atau *essay*. Sedangkan perbedaannya adalah metode penelitian yang digunakan adalah *pra-experimental*, desain penelitian yang digunakan yaitu *one-shot case study*, teknik pengumpulan data selain menggunakan soal uraian atau *essay* penelitian ini menggunakan lembar observasi untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif dan penilaian pembuatan proyek indikator asam basa dari bahan alami.

5. Mulyono, Adi S. Ardiansyah, Regilsa Fariz, dan Karima Khoirunnisa (2020).<sup>49</sup> Hasil penelitian ini adalah tidak ada perbedaan kemampuan berpikir kreatif terhadap perbedaan gender pada perkuliahan dengan pendekatan *blended learning* berbantuan *google classroom*. Hal ini menunjukkan bahwa perbedaan gender tidak memberikan pengaruh pada perkuliahan dengan pendekatan *blended learning* berbantu *google classroom*. Temuan lain juga menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan pada ketercapaian indikator kemampuan berpikir kreatif, yaitu kefasihan, fleksibilitas, dan kebaruan. Hasil ini menunjukkan bahwa pendekatan *blended learning* berbantu *google classrooms* efektif terhadap kemampuan berpikir kreatif dan peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematika mahasiswa. Menanggapi hal tersebut, peneliti memberikan saran yakni untuk menerapkan *blended learning* berbantu *google classroom* di perkuliahan untuk mengembangkan kompetensi guru seperti kemampuan berpikir

---

<sup>49</sup> Mulyono, dkk, Prespektif Gender terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa pada Blended Learning berbantu Google Classrooms, (2020)

kreatif, pemecahan masalah, berpikir kritis, serta dapat diterapkan di pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar dan aspek afektif siswa seperti kemandirian, keyakinan diri, dan lain-lain. Selain itu, pelaksanaan *blended learning* berbantu *google classroom* menjadi salah satu alternatif pada masa *new normal* ini tanpa memperhatikan perbedaan gender.

Persamaan penelitian ini adalah membahas tentang kemampuan berpikir kreatif dan menggunakan model pembelajaran *blended learning*, untuk meninjau kemampuan berpikir kreatif menggunakan tes. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian ini merupakan penelitian *mix methods* dilakukan dengan strategi *concurrent embedded*, penelitian dilaksanakan pada mahasiswa tahun pertama Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam.

**Tabel 2. 1**

**Hasil Penelitian yang Relevan**

<b>Nama Peneliti</b>	<b>Hasil Penelitian</b>	<b>Persamaan</b>	<b>Perbedaan</b>
Setiyani	Kemampuan komunikasi siswa yang menerapkan <i>schoolology</i> lebih baik daripada tanpa berbantuan <i>schoolology</i> . Pembelajaran dengan model <i>blended learning</i> yang berbantuan <i>schoolology</i> memperoleh respon positif dari siswa.	Membahas tentang model pembelajaran <i>blended learning</i> dan kemampuan komunikasi siswa, metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan <i>pretest-posttest control group design</i> .	Penelitian ini menggunakan aplikasi <i>schoolology</i> , penelitian dilakukan untuk mengetahui efektivitas <i>e-learning</i> berbasis <i>schoolology</i> , instrument yang digunakan adalah tes kemampuan komunikasi matematis dan

			angket respons, serta waktu, dan lokasi penelitian tidak sama.
Febrianto Sabirin, Dewi Sulistiyarini	Kemampuan komunikasi secara lisan maupun tulisan pada proyek desain <i>website</i> berada pada kategori baik. Dari penerapan Bl dan F2F pada proyek desain <i>website</i> , terlihat bahwa tidak ada perbedaan kemampuan komunikasi secara lisan pada kedua kelompok tersebut, tetapi pada kemampuan komunikasi secara tulisan, kelompok yang menerapkan BL lebih baik daripada kelompok yang menerapkan F2F.	Membahas tentang <i>blended learning</i> dan kemampuan komunikasi, metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen.	Populasi penelitian adalah mahasiswa, alat pengumpul data dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan portofolio, teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dan analisis multivariat.
Hasanah Hasanah, Muh. Nasir Malik	Model <i>blended learning</i> efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan komunikasi siswa. Peningkatan keterampilan ini pada kelompok eksperimen lebih signifikan daripada kelompok kontrol yang diajarkan dengan pembelajaran tradisional.	Membahas tentang model pembelajaran <i>blended learning</i> , dan keterampilan komunikasi siswa.	Dalam penelitian ini membahas tentang keterampilan berpikir kritis siswa serta waktu dan lokasi penelitian berbeda.
Riski Ayu	Kemampuan	Menggunakan	Metode

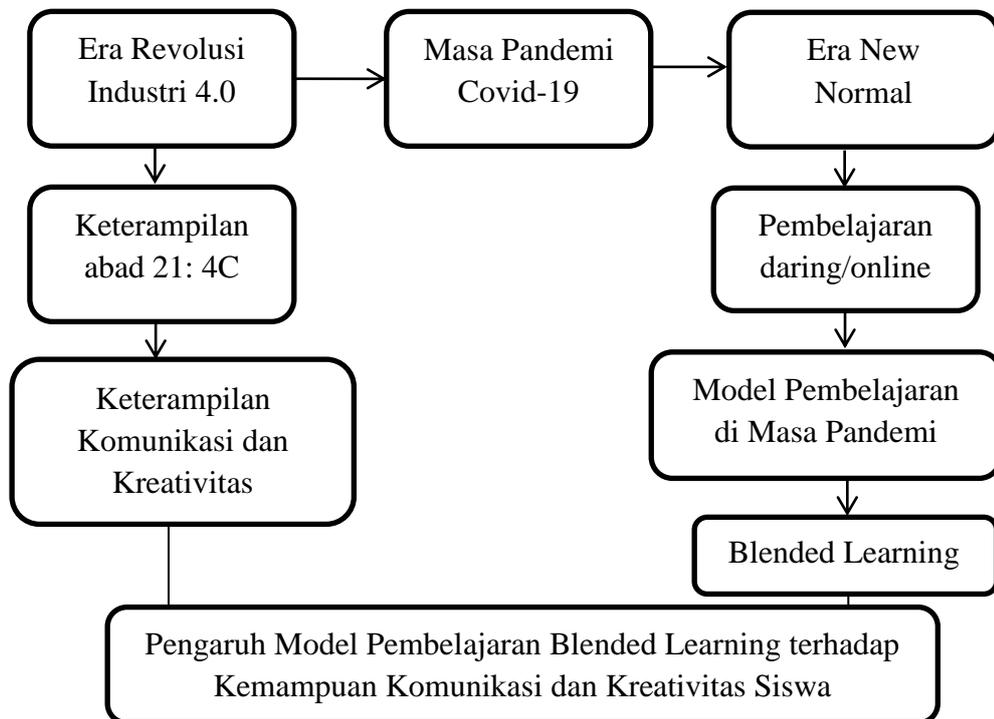
Candra, Agung Tri Prasetya, dan Ratni Hartati	berpikir kreatif peserta didik melalui penerapan model pembelajaran <i>blended project-based learning</i> yang teramati diperoleh rata-rata presentase sebesar 67% dengan kategori baik. Hasil rata-rata presentase untuk ketiga indikator yang lain secara keseluruhan dalam kategori yang baik. Rata-rata presentase pembuatan proyek indikator asam basa dari bahan alami yang dilakukan peserta didik sebesar 83, 3% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, kemampuan berikir kreatif peserta didik yang teramati dengan baik pada indikator tertentu dalam model pembelajaran <i>blended project-based learning</i> pada materi asam basa.	model <i>blended learning</i> , dan juga membahas kemampuan berpikir kreatif siswa, teknik pengumpulan data dilakukan dengan tes kemampuan berpikir kreatif melalui soal uraian atau <i>essay</i> .	penelitian yang digunakan adalah <i>pra-experimental</i> , desain penelitian yang digunakan yaitu <i>one-shot case study</i> , teknik pengumpulan data selain menggunakan soal uraian atau <i>essay</i> penelitian ini menggunakan lembar observasi untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif dan penilaian pembuatan proyek indikator asam basa dari bahan alami.
Mulyono, Adi S. Ardiansyah, Regilsa Fariz, dan Karima Khoirunnisa	Tidak ada perbedaan kemampuan berpikir kreatif terhadap perbedaan gender pada perkuliahan dengan pendekatan <i>blended learning</i> berbantuan <i>google classroom</i> . Hal ini menunjukkan bahwa perbedaan gnder tidak memberikan pengaruh pada perkuliahan dengan	Membahas tentang kemampuan berpikir kreatif dan menggunakan model pembelajaran <i>blended learning</i> , untuk meninjau kemampuan berpikir kreatif menggunakan tes.	Penelitian ini merupakan penelitian <i>mix methods</i> dilakukan dengan strategi <i>concurrent embedded</i> , penelitian dilaksanakan pada mahasiswa tahun pertama Fakultas Matematika dan Ilmu

	<p>pendekatan <i>blended learning</i> berbantu <i>google classroom</i>. Temuan lain juga menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan pada ketercapaian indikator kemampuan berpikir kreatif, yaitu kefasihan, fleksibilitas, dan kebaruan. Hasil ini menunjukkan bahwa pendekatan <i>blended learning</i> berbantu <i>google classrooms</i> efektif terhadap kemampuan berpikir kreatif dan peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematika mahasiswa.</p>		<p>Pengetahuan Alam.</p>
--	--	--	--------------------------

### E. Kerangka Berpikir

Pada penelitian kali ini, peneliti akan meneliti tentang pengaruh dari suatu model pembelajaran terhadap keterampilan komunikasi siswa dan kreativitas siswa. Peneliti mengungkapkan bahwa keterampilan komunikasi dan kreativitas sangat perlu dan harus dimiliki oleh peserta didik di era revolusi industri 4.0. Sebab untuk bisa bersaing dalam segala hal di abad 21 ini, peserta didik harus memiliki *soft skills* atau yang sering dinamakan keterampilan abad ke-21. Kemudian, kondisi saat ini yang masih dilanda pandemi dan juga sudah masuk pada era *new normal* menuntut kita untuk mampu

beradaptasi dengan cepat. Semua bidang kehidupan, diantaranya bidang pendidikan harus menyesuaikan dengan situasi saat ini. Sistem pembelajaran dikembangkan atau disesuaikan dengan kondisi saat ini. Dimana sistem pembelajaran saat ini menerapkan sistem pembelajaran *online* atau daring. Permasalahan yang timbul kemudian adalah dimana peserta didik tetap memerlukan dan membutuhkan bimbingan secara langsung dari guru. Di lain sisi, guru pun juga dituntut untuk menerapkan strategi pembelajaran ataupun model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi saat ini. Menurut peneliti, model pembelajaran yang sesuai di kondisi saat ini dan juga dapat menjadi solusi dari permasalahan yang timbul adalah model pembelajaran *blended learning*.



**Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir**