

BAB 2

TINJAUAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan panduan bagi setiap pengajar, memainkan peran penting dalam mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat memastikan pencapaian hasil sesuai dengan rencana yang telah disusun (Priansa, 2017). Model pembelajaran adalah konsep kerangka kerja yang dipergunakan sebagai panduan dalam melaksanakan suatu kegiatan pembelajaran, atau suatu gambaran sistematis untuk menyusun proses pembelajaran sehingga dapat membantu siswa mencapai tujuan yang ditetapkan. Model pembelajaran mencakup semua tahapan penyampaian materi ajar yang melibatkan aspek-aspek sepanjang proses pembelajaran, mulai dari persiapan sebelum pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran oleh pengajar, hingga evaluasi setelah proses belajar mengajar. Model pembelajaran juga melibatkan semua fasilitas yang digunakan baik secara langsung maupun tidak langsung dalam mendukung proses pembelajaran.

b. Tujuan Pembelajaran

Tujuan dari penggunaan model pembelajaran yaitu untuk

meningkatkan efektivitas pembelajaran. Model pembelajaran membantu mencapai sasaran pendidikan dengan memberikan pedoman yang sistematis dan terarah. Tujuan ini mencakup pencapaian hasil belajar yang diinginkan sesuai dengan rencana pembelajaran pembelajaran. Model pembelajaran juga bertujuan untuk memberikan informasi yang bermanfaat kepada siswa, membantu mereka memahami konsep-konsep yang diajarkan, meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, dan juga untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa (Asyafah, 2019).

c. Macam-Macam Model Pembelajaran

Pembelajaran merupakan salah satu kunci utama dalam proses pendidikan pendidikan yang senantiasa mengalami perkembangan dan inovasi. Banyak upaya untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, contohnya yaitu dengan menerapkan model - model pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan siswa. Berikut ini macam macam model pembelajaran yaitu :

1) Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran Kooperatif merupakan model pembelajaran yang menekankan pada kerja sama siswa dalam mencapai tujuan bersama, di mana setiap individu berupaya mencapai hasil yang bermanfaat bagi seluruh anggota kelompok. Konteks kelas kooperatif, siswa belajar bersama dalam kelompok kecil yang heterogen, terdiri dari 4-6 orang

dengan perbedaan kemampuan, jenis kelamin, suku/ras, namun saling membantu satu sama lain. Pembentukan kelompok bertujuan memberikan peluang kepada semua siswa untuk terlibat aktif dalam proses berpikir dan kegiatan belajar. Tugas kelompok melibatkan pencapaian pemahaman terhadap materi yang diajarkan guru, sambil saling mendukung sesama anggota kelompok dalam mencapai pemahaman belajar yang komprehensif.

2) Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Pembelajaran Berbasis Masalah merupakan pemanfaatan berbagai jenis kecerdasan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan dalam dunia nyata, termasuk kemampuan untuk menghadapi situasi baru dan kompleks. Model ini menekankan pada pembelajaran dengan fokus pemecahan masalah nyata, di mana peserta didik melakukan kerja kelompok, menerima umpan balik, berpartisipasi dalam diskusi yang menjadi landasan untuk investigasi dan penyelidikan, serta menyusun laporan akhir. Pendekatan ini mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam materi pembelajaran dan pengembangan keterampilan berpikir.

3) Model *Hybrid Learning*

Hybrid Learning merupakan penggabungan elemen pembelajaran dalam kelas dengan pembelajaran online, menciptakan pendekatan yang memadukan antara interaksi langsung di dalam kelas dengan fleksibilitas pembelajaran melalui platform digital. Peserta didik dapat memanfaatkan keuntungan pembelajaran tatap muka sekaligus

merasakan kenyamanan dan aksesibilitas pembelajaran online.

Model ini dirancang untuk mempertahankan pengalaman belajar yang terintegrasi, di mana interaksi interpersonal dalam kelas tetap terjaga tanpa mengorbankan fleksibilitas dan kepraktisan pembelajaran virtual. Pembelajaran *Hybrid* membuat siswa memiliki kesempatan untuk mengembangkan keterampilan belajar mandiri sambil tetap terhubung dengan lingkungan belajar fisik. Pendekatan ini memberikan solusi yang komprehensif dalam menghadapi dinamika kebutuhan pendidikan modern dengan memanfaatkan teknologi tanpa menghilangkan nilai penting dari pengalaman belajar tatap muka (Susanto, 2020)

2. Model *Prolem Based Learning*

a. Pengertian Model *Problem Based Learning*

Problem Based Learning menggunakan cara belajar berkelompok. Pembelajaran ini menekankan pada keterlibatan aktif siswa, pemecahan masalah, serta pengembangan keterampilan berpikir kritis dan analitis. Pembelajaran ini memiliki banyak dampak positif dikarenakan pembelajaran *Problem Based Learning* dapat mengembangkan keterampilan belajar mandiri siswa (Sari, 2020). Model pembelajaran *Problem Based Learning* dimulai dengan penyajian suatu permasalahan kepada peserta didik yang kemudian diikuti dengan langkah identifikasi masalah. Penyelesaian dalam tugas kelompok, setiap anggota saling kerjasama dan membantu untuk menyelesaikan suatu masalah (Kristiana dan Radia, 2021; Safithri et al.,

2021). Model *Problem Based Learning* yaitu model pembelajaran yang berfokus pada pemahaman terhadap suatu masalah. Problematika diperkenalkan pada tahap awal pembelajaran, guru hanya sebagai fasilitator dan siswa yang harus berinteraksi secara aktif dalam kelompok. Model pembelajaran *Problem Based Learning* siswa dihadapkan permasalahan sejak awal proses pembelajaran kemudian mereka harus mengembangkan keterampilan mereka dengan baik. (Kurniyawati et al., 2022). Berdasarkan kesimpulan di atas bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* ialah model pembelajaran yang mana siswa harus berinteraksi secara aktif satu sama lain. Pembelajaran ini fokus pada pengembangan keterampilan berpikir kritis dan analitis untuk menyelesaikan suatu permasalahan.

b. Tujuan Pembelajaran Model Problem Based Learning

Tujuan utama pembelajaran *Problem Based Learning* tidak hanya terfokus pada penyaluran pengetahuan kepada peserta didik, melainkan lebih menekankan pada pengembangan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah. Model ini juga bertujuan untuk mendorong peserta didik agar aktif dalam membangun pengetahuan sendiri. Pembelajaran Berbasis Masalah memiliki tujuan tambahan, yakni mengembangkan kemandirian belajar dan keterampilan sosial peserta didik. Kemandirian belajar dan keterampilan sosial ini dapat terbentuk melalui kolaborasi peserta didik dalam mengidentifikasi informasi, strategi, dan sumber belajar yang relevan untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi (Hardika, 2020).

c. Karakteristik Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Model pembelajaran *Problem Based Learning* telah menjadi perbincangan dalam konteks pendidikan modern. Model *Problem Based Learning* membedakan dirinya dengan menggeser fokus pembelajaran dari penyampaian informasi oleh guru ke arah penyelidikan dan pemecahan masalah oleh siswa. Guru dalam *Problem Based Learning* berperan sebagai fasilitator membantu dan memandu siswa dalam proses pembelajaran tanpa dominasi. Menurut (Arifudin, 2020) Karakteristik model *Problem Based Learning* terbagi menjadi 5 bagian yaitu :

1) Orientasi pada siswa

Pembelajaran *Problem Based Learning* menempatkan Siswa sebagai fokus utama proses pembelajaran, siswa aktif terlibat sebagai pelajar.

2) Masalah otentik sebagai fokus

Problem Based Learning menggunakan masalah masalah yang bersifat otentik sebagai titik sentral dalam pembelajaran, memberikan konteks yang relevan dan nyata untuk siswa.

3) Pembelajaran mandiri

Siswa di *Problem Based Learning* diberdayakan untuk mencari tahu sendiri informasi melalui pembelajaran mandiri, baik dari buku maupun sumber lainnya

4) Kelompok kecil

Pembelajaran berlangsung dalam kelompok kecil, memfasilitasi

interaksi dan kolaborasi antar siswa

5) Peran guru sebagai fasilitator

Guru dalam *Problem Based Learning* berperan sebagai fasilitator, membantu dan memandu siswa dalam proses pembelajaran.

d. Kelebihan dan Kekurangan *Problem Based Learning*

Problem Based Learning memiliki sejumlah kelebihan dan kekurangan, salah satu kelebihan utamanya adalah siswa menjadi terbiasa menghadapi masalah dan merasa menghadapi masalah dan merasa tertantang untuk mencari solusi. Pendekatan ini tidak hanya terbatas pada pembelajaran di kelas, tetapi juga mengajak siswa untuk menyelesaikan masalah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari atau dunia nyata. *Problem Based Learning* juga memupuk solidaritas sosial melalui diskusi kelompok, meningkatkan interaksi sosial di antara siswa, dan membina keterampilan berdiskusi dan eksperimen (Irmaningrum, 2023).

Kelemahan *Problem Based Learning* yang perlu diperhatikan yaitu beberapa guru mungkin tidak memiliki keterampilan yang memadai untuk membimbing siswa dalam pemecahan masalah, menjadi keterbatasan yang perlu diatasi. Penerapan *Problem Based Learning* cenderung membutuhkan biaya yang tinggi dan waktu yang panjang, menimbulkan tantangan logistik dan finansial bagi institusi pendidikan. Kesulitan pemantauan aktivitas siswa di luar sekolah juga menjadi hambatan, mengingat hal ini sulit dipantau secara langsung oleh guru (Warsono dan Hariyanto, 2013).

e. Langkah-Langkah Model *Problem Based Learning*

Langkah- langkah model *Problem Based Learning* menurut Galus et al., (2021) dibagi menjadi 5 bagian yaitu :

1) Orientasi Peserta Didik pada Masalah

Langkah pertama membimbing peserta didik untuk memahami masalah yang dihadapi sebagai titik awal eksplorasi dan pembelajaran.

2) Mengorganisasikan Kegiatan Pembelajaran

Langkah kedua melibatkan organisasi kegiatan pembelajaran dengan cermat, memberikan struktur yang jelas pada proses penyelidikan siswa.

3) Bimbingan Penyelidikan Individu dan Kelompok

Langkah ketiga memfokuskan pada bimbingan penyelidikan, baik secara individu maupun kelompok. Memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan pemahaman mereka tentang masalah.

4) Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya

Langkah keempat mendorong siswa untuk mengembangkan dan menyajikan hasil karya mereka, menunjukkan kemampuan mereka dalam pemecahan masalah dan aplikasi konsep.

5) Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah

Langkah terakhir melibatkan analisis dan evaluasi menyeluruh terhadap proses pemecahan masalah, membantu siswa mengevaluasi pencapaian mereka dan mengidentifikasi area untuk peningkatan.

Penerapan langkah – langkah *Problem Based Learning* untuk

menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis, berpusat pada siswa, dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi permasalahan dunia nyata dengan keterampilan yang relevan. Model *Problem Based Learning* juga sebagai acuan untuk proses pembelajaran secara optimal.

3. Model *Hybrid Learning*

a. Pengertian Model *Hybrid Learning*

Hybrid Learning adalah suatu model pembelajaran yang memadukan kegiatan tatap muka (*offline*) dan daring (*online*). Model *Hybrid Learning* siswa dapat mengakses materi pembelajaran melalui platform online, sementara guru memiliki kemampuan untuk memantau aktivitas siswa secara daring. Pendekatan ini mencakup model pembelajara,teknologi,dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang beragam. *Hybrid Learning* dianggap sebagai model kolaboratif yang sangat efektif di kelas, memadukan kelebihan pembelajaran tatap muka dengan kemudahan akses dan fleksibilitas pembelajaran daring (Galus et al., 2021).

Hybrid Learning adalah strategi pembelajaran yang menggabungkan dua pendekatan, yaitu tatap muka langsung dan pembelajaran daring. Model ini mengusulkan alokasi waktu pembelajaran sekitar 50% dilakukan secara tatap muka dan 50% melalui kelas daring. Keberhasilan penerapan *Hybrid Learning* dianggap krusial, terutama dalam menghadapi situasi pasca pandemi COVID-19. Manfaat yang dapat diperoleh dari *Hybrid Learning* melibatkan

peningkatan efektivitas proses pembelajaran, memberikan dampak positif pada kemampuan belajar siswa, meningkatkan hasil belajar mereka, dan menjaga relevansi pembelajaran dengan perkembangan zaman.

Pendekatan ini diharapkan siswa dapat lebih responsif terhadap berbagai tantangan pembelajaran di era modern. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa model *Hybrid Learning* dimana pembelajaran dilaksanakan secara online dan offline. Model *Hybrid Learning* ini memudahkan siswa mengaksesnya dimanapun mereka berada baik di sekolah maupun diluar sekolah.

b. Tujuan Model *Hybrid Learning*

Tujuan utama dari penerapan pembelajaran *Hybrid Learning* adalah memberikan peluang bagi beragam karakteristik siswa sehingga mereka dapat belajar secara mandiri, berkelanjutan, dan terus berkembang sepanjang hidup. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan efektifitas, efisiensi, dan daya tarik pembelajaran. pembelajaran *Hybrid* juga diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar dan memperkuat hubungan komunikasi melalui tiga metode pembelajaran, yaitu lingkungan kelas, kombinasi antar tatap muka dan daring, serta sepenuhnya daring (Fitriah, 2021).

c. Karakteristik Model *Hybrid Learning*

Karakteristik model *Hybrid Learning* menggabungkan kelebihan pembelajaran langsung dengan keunggulan teknologi. Fleksibilitas

waktu dan ruang, peserta didik dapat mengakses berbagai sumber belajar melalui internet. Guru berperan sebagai fasilitator, sedangkan orang tua berperan sebagai pendukung.

Menurut (R.N.Irmaningrum et al.,2023) Karakteristik Model *Hybrid Learning* dibagi menjadi 3 bagian yaitu :

1) Penggabungan Elemen

Pembelajaran dilakukan dengan menggabungkan beberapa elemen, seperti cara penyampaian, model pengajaran, gaya pembelajaran, dan media berbasis teknologi.

2) Kombinasi Pembelajaran

Melibatkan kombinasi tatap muka, belajar mandiri, dan online.

3) Dukungan Pembelajaran Efektif

Memberikan dukungan pembelajaran dengan kombinasi efektif dari penyampaian materi, metode pengajaran, dan pembelajaran.

d. Kelebihan dan Kekurangan Model *Hybrid Learning*

Menurut (Widana & Septiari, 2021) terdapat kelebihan dan kekurangan model *Hybrid Learning* diantaranya adalah :

Kelebihan model *Hybrid Learning* yaitu :

- 1) Siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan tambahan selama sesi online pada pembelajaran tradisional, tetapi juga mampu meningkatkan interaksi dan kepuasan siswa.
- 2) Pengiriman data lebih cepat bagi siswa yang menggunakan *e-learning*

- 3) Siswa memiliki kesempatan untuk mempelajari materi yang diinginkan dengan pengaturan jadwal dan waktu yang fleksibel pada suatu mata pelajaran.

Kekurangan model *Hybrid Learning* yaitu :

- 1) Persiapan yang optimal diperlukan karena media yang dibutuhkan itu sangat beragam
- 2) Ketidakmerataan fasilitas yang dimiliki siswa, seperti komputer dan akses internet.

e. Langkah-Langkah Model *Hybrid Learning*

Dunia pendidikan setiap tahun akan terus berkembang, langkah-langkah model *Hybrid Learning* menjadi solusi cerdas untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Perpaduan antara pendekatan tatap muka dan pemanfaatan teknologi digital memberikan dimensi baru dalam proses pembelajaran, memungkinkan fleksibilitas, interaktivitas, dan personalisasi yang lebih baik.

Menurut Huda (2013) Langkah-langkah dalam model pembelajaran *Hybrid Learning* terdiri dari beberapa tahapan, antara lain:

- 1) Guru menyampaikan informasi melalui ceramah dan demonstrasi memberikan kesempatan peserta didik untuk bertanya, dan memeriksa pemahaman mereka.
- 2) Guru memberikan bimbingan kepada peserta didik dengan memberikan contoh soal dan penyelesaiannya, sementara peserta didik melakukan praktik dengan mengerjakan soal-soal yang

diberikan.

- 3) Peserta didik mencatat materi yang telah dijelaskan, mungkin lengkap dengan soal-soal pekerjaan rumah .
- 4) Guru menyediakan media komputer dan membuat simulasi materi untuk memungkinkan peserta didik aktif dalam pembelajaran.
- 5) Peserta didik diberikan sarana untuk menggunakan pembelajaran *e-learning* (Huda, 2013).

4. Model *Problem Based Learning* Berbasis *Hybrid*

a. Pengertian Model *Problem Based Learning* Berbasis *Hybrid*

PBL-Hybrid merupakan penggabungan antara pendekatan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Hybrid*. Model ini bertujuan menyajikan topik masalah yang muncul dalam konteks nyata disekitar kita sebagai landasan untuk memperoleh konsep dan pengetahuan melalui kemampuan berpikir kritis serta menyelesaikan permasalahan. *Problem Based Learning* berbasis *Hybrid* merupakan penggabungan pertemuan tatap muka dan pembelajaran daring. Pendekatan pembelajaran *Hybrid* dianggap efektif dalam meningkatkan keberhasilan, keterlibatan siswa, dan sikap positif terhadap proses pembelajaran. Model ini juga terbukti efektif dalam konteks pembelajaran selama pandemi, di mana jumlah siswa yang dapat hadir secara fisik di sekolah terbatas. Model *Problem Based Learning* dan *Hybrid* ini memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengidentifikasi, mengamati, dan menganalisis permasalahan yang terkait dengan materi pelajaran. Proses ini dapat dilakukan secara

mandiri atau berkelompok, sehingga siswa dapat meningkatkan kemampuan eksplorasi yang mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis. Model ini juga mendukung interaksi antar siswa, karena penugasan otentik dalam model *Problem Based Learning* memerlukan pembagian tugas baik dalam situasi tatap muka maupun daring, memungkinkan siswa bekerja sama dalam menyelesaikan masalah, meningkatkan komunikasi antar kelompok, dan memperluas diskusi kolaboratif, menjadikan pembelajaran lebih efektif (Zativalen et al., 2022).

b. Tujuan Model *Problem Based Learning* Berbasis Hybrid

Model *Problem Based Learning* berbasis *Hybrid* penggabungan pendekatan *Problem Based Learning* dengan metode lain untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih efektif. Berikut ini merupakan tujuan model *Problem Based Learning* berbasis *Hybrid* yaitu :

1) Peningkatan Keterampilan Pemecahan Masalah

Tujuan utama *Problem Based Learning* adalah mengembangkan keterampilan pemecahan masalah siswa. Dengan menambahkan elemen-elemen hybrid, seperti penggunaan teknologi atau pendekatan kelas terbalik (*flipped classroom*), tujuan tersebut dapat diperkuat untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi, menganalisis, dan menyelesaikan masalah.

2) Integrasi Teknologi

Model *Hybrid* melibatkan penggunaan teknologi, tujuannya mungkin untuk memanfaatkan alat dan sumber daya digital guna meningkatkan pembelajaran. Seperti penggunaan platform pembelajaran daring, simulasi, atau aplikasi pembelajaran

3) Kolaborasi dan Komunikasi

Problem Based Learning biasanya melibatkan kerja kelompok dan kolaborasi. Model *Hybrid* dapat menambahkan elemen-elemen yang memperkuat keterampilan komunikasi dan kolaborasi siswa, misalnya melalui platform daring atau proyek kolaboratif.

4) Koneksi dengan Dunia Nyata

Model *Problem Based Learning* berbasis *Hybrid* dapat dirancang untuk menciptakan koneksi yang lebih erat antara konsep yang dipelajari dalam kelas dengan aplikasinya dalam kehidupan nyata. Ini dapat mencakup studi kasus, proyek lapangan, atau kunjungan ke industri atau tempat kerja terkait.

5) Pembelajaran Diferensial

Tujuan mungkin juga melibatkan memberikan kesempatan kepada siswa dengan gaya belajar yang berbeda untuk sukses. Memadukan berbagai elemen pembelajaran (Pengajaran langsung, diskusi kelompok, dan proyek individu), model *Hybrid* dapat menciptakan lingkungan yang mendukung variasi gaya belajar.

6) Evaluasi dan Refleksi

Model *Hybrid PBL* dapat bertujuan untuk mendorong evaluasi dan refleksi yang mendalam terhadap proses pembelajaran. Ini melibatkan mengembangkan metode evaluasi yang sesuai dengan pendekatan PBL serta memastikan bahwa siswa memiliki kesempatan untuk merenung tentang pengalaman pembelajaran mereka.

c. Kelebihan dan Kekurangan model *Problem Based Learning* Berbasis *Hybrid*

Model pembelajaran yang dikenal sebagai model *Problem Based Learning* berbasis *Hybrid* menciptakan lingkungan belajar yang dinamis. Model *Problem Based Learning* berbasis *Hybrid* ini memiliki kelebihan kekurangan. Menurut (Tartavulea et al., 2020) Kelebihan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbasis *Hybrid* yaitu:

- 1) Model *Problem Based Learning* meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah dan menghadapi situasi nyata.
- 2) *Hybrid* memberikan fleksibilitas bagi siswa untuk terlibat secara aktif baik dalam pembelajaran tatap muka maupun daring

Kelemahan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbasis *Hybrid* yaitu :

- 1) Beberapa siswa mungkin mengalami kesulitan dalam mengakses pembelajaran daring.
- 2) *Problem Based Learning* membutuhkan waktu yang lebih lama

untuk merencanakan dan melaksanakan, yang mungkin menjadi kendala dalam kurikulum yang padat

- 3) Pembelajaran daring dapat mengurangi interaksi sosial langsung antar siswa siswa, yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial mereka.

d. Langkah-Langkah Model *Problem Based Learning* Berbasis Hybrid

Model *Problem Based Learning* berbasis *Hybrid* membuka peluang baru untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui penggunaan teknologi dan sumber daya daring. Berikut ini merupakan langkah-langkah model *Problem Based Learning* berbasis *Hybrid* yaitu:

- 1) Orientasi peserta didik pada masalah dengan memanfaatkan teknologi untuk memperkenalkan masalah melalui simulasi, video pembelajaran, atau studi kasus interaktif. Gunakan *E-Learning* untuk menarik minat dan memotivasi peserta didik.
- 2) Mengorganisasikan Kegiatan Pembelajaran dengan menggunakan platform daring atau sumber daya digital untuk menyediakan struktur pembelajaran, termasuk panduan langkah demi langkah, sumber informasi, dan alat kolaborasi online. Maksimalkan keuntungan dari model *Hybrid* dengan menggabungkan aspek kelas daring dan luring.
- 3) Bimbingan penyelidikan individu dan kelompok dengan cara memfasilitasi sesi bimbingan secara daring melalui konferensi video atau forum diskusi *online*.

- 4) Mengembangkan dan menyajikan Hasil Karya Dorong siswa untuk menggunakan alat kreatif dan presentasi daring untuk menyajikan hasil karya mereka. Misalnya, mereka dapat membuat video presentasi, menyusun blog, atau menggunakan platform presentasi online.
- 5) Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah
Gunakan alat analisis daring atau perangkat lunak evaluasi untuk membantu siswa merefleksikan dan mengevaluasi proses pemecahan masalah mereka. Implementasikan forum diskusi online untuk berbagi pengalaman dan memberikan umpan balik.

5. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar mencakup segala kemampuan yang diperoleh oleh individu setelah menjalani proses pembelajaran. Proses ini tidak hanya memberikan peningkatan pada tingkat pengetahuan, pemahaman, sikap, dan keterampilan siswa, tetapi juga membentuk perubahan positif dalam berbagai aspek kehidupan mereka. Hasil belajar tidak hanya mengukur penerimaan informasi, tetapi juga menilai sejauh mana siswa dapat mengaplikasikan dan memanfaatkannya dalam konteks kehidupan sehari-hari (Widana & Septiari, 2021). Hasil belajar merupakan sesuatu yang bersifat internal yang terjadi pada diri seseorang. Perilaku belajar seseorang didasarkan pada tingkat pengetahuan dan pemahamannya terhadap sesuatu yang mereka dapat dan mereka pelajari yang kemudian

dapat diketahui melalui tes sehingga muncul sebuah nilai hasil belajar dalam bentuk nyata. Hasil belajar adalah gambaran akhir dari pencapaian siswa setelah menyelesaikan suatu proses pembelajaran. Ini mencakup sejauh mana siswa memahami materi pelajaran yang diajarkan dan bagaimana mereka menerapkan pengetahuan tersebut. Hasil belajar juga mencerminkan perubahan dalam sikap, nilai-nilai, dan keterampilan siswa. Pemantauan hasil belajar menjadi kunci dalam mengevaluasi efektivitas metode pengajaran serta sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai. Memahami hasil belajar siswa pendidik dapat mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki dan mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif (Saputra et al., 2020).

b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor – faktor yang mempengaruhi hasil belajar banyak jenis tetapi dikelompokkan menjadi dua bagian yaitu :

- 1) Faktor Internal, yaitu faktor yang ada pada dalam diri siswa, yang termasuk kedalam faktor internal adalah
 - a) Faktor Jasmani, faktor yang berkaitan dengan aspek fisik atau tubuh seseorang. Yaitu meliputi : Faktor kesehatan cacat tubuh
 - b) Faktor Psikologis, faktor yang mencakup aspek-aspek yang terkait dengan keadaan mental atau psikologis seseorang. Yaitu meliputi:
 - 1) Intelegensi
 - 2) Perhatian

3) Minat

4) Bakat

5) Motif

c) Faktor Kelelahan

2) Faktor Eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa, yang termasuk ke dalam faktor ini adalah :

a) Faktor Keluarga,

siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.

b) Faktor Sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar siswa yaitu mencakup metode mengajar, relasi guru dengan siswa, relasi dengan siswa, disiplin sekolah pelajaran.

c) Faktor Psikologis,

faktor yang mencakup aspek-aspek yang terkait dengan keadaan mental atau psikologis seseorang. Yaitu meliputi:

1) Intelegensi

2) Perhatian

3) Minat

4) Bakat

5) Motif

d) Faktor Kelelahan

3) Faktor Eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa, yang termasuk ke dalam faktor ini adalah :

a) Faktor Keluarga,

siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.

b) Faktor Sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar siswa yaitu mencakup metode mengajar, relasi guru dengan siswa, relasi dengan siswa, disiplin sekolah pelajaran.

c) Faktor Masyarakat

Situasi di masyarakat sangat berpengaruh terhadap belajar siswa didalam masyarakat, mulai dari teman tempat mereka bergaul, dan interaksi dan kehidupannya di masyarakat.

c. Klasifikasi Hasil Belajar

Hasil belajar siswa mencakup pencapaian prestasi akademis melalui berbagai evaluasi seperti ujian, tugas, serta partisipasi aktif dalam bertanya dan menjawab pertanyaan. Pendidikan tidak hanya dapat diukur dari nilai yang tertera di rapor atau ijazah, namun hasil belajar tetap dianggap sebagai indikator keberhasilan, terutama dalam aspek kognitif (Irmaningrum, R. N dkk., 2022). Bloom mengklasifikasikan tiga ranah hasil belajar yaitu :

1) Aspek Kognitif: Terkait dengan pencapaian intelektual, melibatkan

enam dimensi, yakni akuisisi pengetahuan atau ingatan, pemahaman, penerapan, penguraian, perencanaan, dan penilaian.

- 2) Aspek Afektif: Berkaitan dengan sikap, melibatkan lima dimensi, yaitu sikap penerimaan, memberikan respons, penilaian, organisasi dan karakteristik.
- 3) Aspek Psikomotor: Menyangkut pencapaian keterampilan dan kemampuan bertindak dalam hasil belajar.

Pada penelitian ini menggunakan ranah hasil belajar kognitif, Dimensi proses kognitif yang telah disempurnakan dari taksonomi Bloom mencakup enam tahapan, mulai dari yang paling sederhana hingga yang paling kompleks, yaitu Mengingat (C1), Memahami (C2), Menerapkan (C3), Menganalisis (C4), Mengevaluasi (C5), dan Menciptakan (C6). Tahapan pertama, Mengingat (C1), merupakan kemampuan untuk mengingat kembali informasi yang sesuai dari ingatan jangka panjang. Tahapan kedua, Memahami (C2), melibatkan pemahaman mendalam terhadap bahan pendidikan, seperti bahan bacaan dan penjelasan guru. Keterampilan turunan dari tahap ini mencakup kemampuan memahami, mencontohkan, membuat klasifikasi, merangkum, dan menyimpulkan. Tahapan ketiga Menerapkan (C3), melibatkan penggunaan prosedur yang telah dipelajari baik dalam situasi yang sudah dikenal maupun dalam situasi yang baru. Tahapan keempat, Menganalisis (C4), terdiri dari memecah pengetahuan menjadi bagian-bagian kecil dan mempertimbangkan

bagaimana bagian-bagian tersebut berhubungan dengan struktur keseluruhan. Tahapan kelima, Mengevaluasi (C5) diharapkan mampu menilai atau mengevaluasi informasi, argumen, atau situasi berdasarkan kriteria tertentu. Tahapan terakhir Menciptakan (C6) mampu menyusun informasi atau konsep – konsep untuk membuat sesuatu yang baru atau orisinal (Ayub, 2020). Ranah yang digunakan dalam penelitian ini Model *Problem Based Learning* berbasis *Hybrid* yaitu adalah Mengingat (C1), Memahami (C2), Menerapkan (C3), Menganalisis (C4).

6. Model *Problem Based Learning* Berbasis *Hybrid* Terhadap Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan uraian model pembelajaran diatas dalam penelitian ini peneliti memilih model *Problem Based Learning* berbasis *Hybrid* sebagai salah satu model yang dapat diterapkan di sekolah dasar karena model *Problem Based Learning* berbasis *Hybrid* di lingkungan sekolah dasar sangat relevan dan bermanfaat. Pendekatan ini menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan pemanfaatan teknologi, memberikan fleksibilitas kepada siswa untuk mengakses materi pembelajaran online dan mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dunia nyata. Model *Hybrid* ini memungkinkan guru SD untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih adaptif, responsif terhadap gaya belajar siswa, dan meningkatkan keterampilan kritis serta kreativitas mereka. Penggunaan teknologi dapat meningkatkan daya tarik dan keterlibatan siswa, sementara aksesibilitas pembelajaran yang ditingkatkan dapat mendukung pembelajaran mandiri di

rumah. Penerapan *Problem Based Learning* berbasis *Hybrid* di sekolah dasar dapat membawa dampak positif dalam meningkatkan mutu pendidikan dan kesiapan siswa menghadapi tantangan masa depan (Irmaningrum R.N dan Khasanah, 2021).

Proses pembelajaran di sekolah dasar berkaitan dengan kurikulum merdeka mengacu pada hasil belajar siswa, salah satunya yaitu ranah kognitif. Ranah kognitif sering kali dikaitkan dengan taksonomi Bloom yang menggambarkan tingkatan berbagai tingkat pemikiran atau pengetahuan. Ranah kognitif mencakup kemampuan peserta didik untuk memahami, mengingat, menerapkan, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi informasi. Aspek-aspek kognitif seperti pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan berpikir kritis yang terlibat dalam proses pembelajaran. Pembelajaran di ranah kognitif melibatkan pengembangan intelektual, penalaran, dan keterampilan berfikir yang membantu peserta didik dalam memahami, mengolah, dan menerapkan informasi secara lebih mendalam. Ranah kognitif dipakai di penilaian hasil belajar, dipengaruhi dengan model pembelajaran. Model pembelajaran itu salah satunya *Problem Based Learning* dan *Hybrid* peneliti melakukan pembaruan terhadap model pembelajaran yaitu model *Problem Based Learning* berbasis hybrid. Model *Problem Based Learning* membantu memecahkan sebuah permasalahan dan *Hybrid* membantu siswa untuk mengatur waktu dalam kegiatan pembelajaran. Pada penelitian ini terfokus pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia materi konjungsi semester 2 karena membantu

meningkatkan keterampilan menulis siswa, mengoptimalkan kemampuan berbicara, dan merangsang keterampilan berpikir kritis. Penerapan model *Problem Based Learning* berbasis *hybrid*, siswa dapat aktif berpartisipasi dalam proyek kelompok, diskusi online, serta pertunjukan puisi virtual, menjadikan pembelajaran lebih interaktif. Penggunaan konjungsi juga relevan dengan kehidupan sehari-hari, mempersiapkan siswa untuk memahami teks yang lebih kompleks, serta meningkatkan kemampuan untuk menyampaikan ide secara jelas. Pemilihan konjungsi sebagai materi penelitian melalui model *Problem Based Learning* berbasis *Hybrid* dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang mendalam bagi siswa di tingkat sekolah dasar.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian terdahulu, penelitian ini memiliki tujuan untuk memberikan wawasan baru, mengisi celah pengetahuan yang mungkin ada dan menyumbang pemikiran inovatif untuk mengembangkan konsep lanjut. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh :

- a. Suana, (2019) Pengaruh Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Kemampuan Pemecahan Masalah, " hasil menunjukkan perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen, yang menggunakan model *Hybrid Learning* dengan bantuan Whatsapp, menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan direct instruction. Kesimpulan dari penelitian ini adalah

bahwa penggunaan *Hybrid Learning* dengan dukungan Whatsapp memiliki dampak positif terhadap kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa.

- b. Ramlawati et al., (2017) Pengaruh model *Problem Based Learning* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VII SMPN 5 Pallangga kabupaten gowa studi materi pokok pencemaran lingkungan, jenis penelitian ini adalah Quasi-eksperiment dengan menggunakan *pretest posttest nonequivalent control group design*. Hasil analisis deskriptif diperoleh bahwa motivasi belajar IPA peserta didik pada kelas eksperimen yang diajar dengan model pembelajaran PBL menunjukkan nilai rata-rata yang dicapai adalah 105,6. Sedangkan pada kelas kontrol yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional menunjukkan bahwa nilai rata-rata 103,1. Hal ini berarti rata-rata motivasi belajar IPA kelas eksperimen sedikit lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata motivasi belajar IPA kelas kontrol. Sedangkan berdasarkan hasil analisis deskriptif hasil belajar peserta didik yang diajar dengan model PBL menunjukkan nilai rata-rata yang dicapai adalah 87,17; dan pada kelas kontrol yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional menunjukkan nilai rata-rata 77,73. Disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* berpengaruh terhadap motivasi dan rata-rata hasil belajar IPA peserta didik kelas VII SMP Negeri 5 Pallangga pada materi pokok pencemaran lingkungan.

- c. Irfandi Idris et al., (2022) Pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan *zoom meeting* terhadap hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar siswa di SD Muhammadiyah Kota Sorong. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif menggunakan metode penelitian quasi eksperimen dengan menggunakan desain the non- equivalent design. Aplikasi *zoom meeting* ini adalah aplikasi layanan virtual video yang bisa diakses menggunakan HP, Komputer maupun perangkat software lainnya. Hasil penelitian ini diperoleh bahwa terdapat adanya pengaruh *Problem Based Learning* yang signifikan berbantuan *zoom meeting* pada hasil belajar siswa, pengujian dari “uji analisis *paired t-test* yakni nilai (sig.) lebih kecil dari 0,05 (sig. < 0,05) yaitu 0,000. H_0 ditolak dan H_1 diterima, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
- d. Menurut Hidayatullah dan Anwar (2020) *Hybrid Learning* dalam pembelajaran pendidikan jasmani sekolah dasar dan menengah maupun pendidikan olahraga perguruan tinggi. Pemberian masukan secara instruksional dalam pembelajaran *Hybrid Learning* telah menjadi populer dan memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran jasmani melalui pendidikan berbasis komputer, khususnya melalui pengeditan video. Berbagai bentuk *Hybrid Learning* diyakini dapat memberikan dampak positif dalam berbagai aspek pembelajaran. *Hybrid Learning* telah dikonfirmasi memiliki pengaruh

positif terhadap pencapaian pengalaman belajar peserta didik, lebih dari hanya menggunakan metode pembelajaran tatap muka saja.

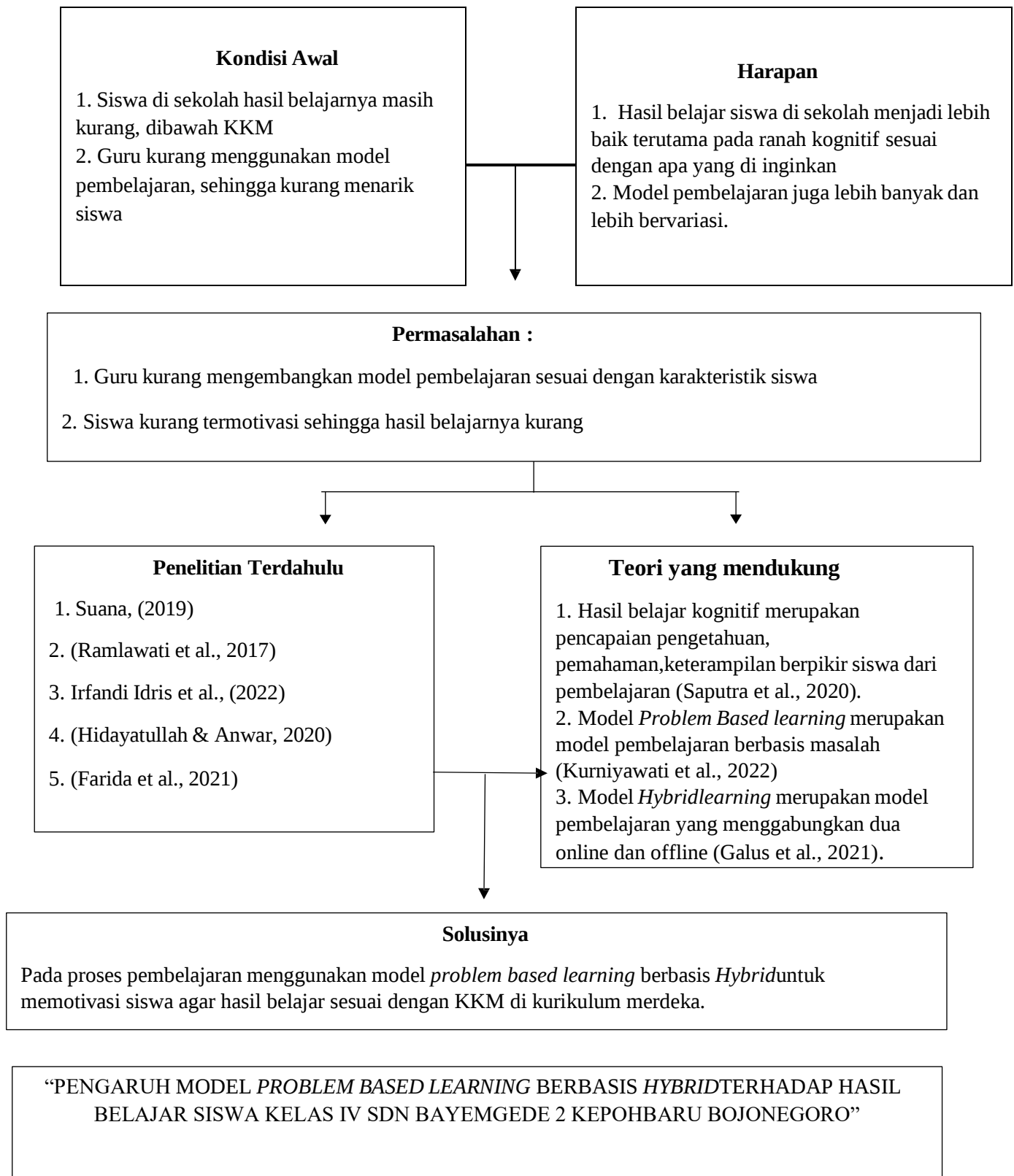
- e. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Farida et al., (2021) Pengembangan *Hybrid Learning* Berbasis Model Flipped Learning dalam Meningkatkan 6C for HOTS Mahasiswa PGSD FKIP T.A 2020/2021. Tujuan penelitian ini adalah untuk menyusun rancangan perkuliahan daring dengan menggunakan pembelajaran *Hybrid Learning* berbasis *flipped learning*, serta mengimplementasikannya untuk meningkatkan keterampilan 6C (*Critical Thinking, Collaboration, Communication, Creativity, Citizenship, dan Character*). Model pembelajaran *flipped learning* dapat meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar, baik secara individu maupun berkelompok. Pendekatan ini juga memiliki potensi untuk meningkatkan rasa percaya diri peserta didik dalam berpartisipasi dalam diskusi, tanya jawab, dan memberikan solusi dalam menyelesaikan berbagai masalah. Berdasarkan penelitian terdahulu diatas terdapat persamaan yaitu bahwa model *Problem Based Learning* dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa tidak hanya untuk pelajaran umum tetapi juga materi lingkungan. Guru juga melakukan inovasi dengan adanya model *Hybrid Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa agar siswa lebih bisa meminimalisir waktu dan bisa memanfaatkan teknologi dengan baik. Perbedaan dengan penelitian yang sebelumnya yaitu peneliti melakukan penelitian

dengan metode ceramah dan model model yang sudah banyak diterapkan di sekolah dasar, maka dari itu melakukan pembaruan dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbasis *Hybrid* di kelas untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

C. Kerangka Berfikir

Kerangka berpikir digunakan peneliti untuk menganalisis perencanaan dan menyajikan argumen mengenai kecenderungan asumsi yang akan diambil. Penelitian kuantitatif, kecenderungan akhirnya adalah menerima atau menolak hipotesis penelitian. Kerangka berpikir merupakan model konseptual yang mengilustrasikan hubungan teori dengan berbagai aspek yang telah diidentifikasi. Sebagai dasar pemikiran dalam penelitian, kerangka berpikir disusun berdasarkan fakta, observasi, dan tinjauan kepustakaan. Kerangka berpikir ini mencakup teori, dalil, dan konsep-konsep yang menjadi landasan penelitian, menjelaskan hubungan dan keterkaitan antar variabel. Representasi visual kerangka berpikir dapat berupa bagan yang menggambarkan alur pikir peneliti serta interkoneksi antar variabel yang sedang diteliti (Sugiono, 2019).

KERANGKA BERFIKIR



Bagan 2. 1 Bagan Kerangka Berfikir

D. Hipotesis

Hipotesis penelitian sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan dan penelitian terdahulu. Berdasarkan hipotesis dalam penelitian ini adalah :

Ho : Model *Problem Based Learning* berbasis *Hybrid* tidak dapat meningkatkan hasil belajar siswa SDN Bayemgede 2 Kepohbaru Bojonegoro

Ha : Model *Problem Based Learning* berbasis *Hybrid* dapat meningkatkan hasil belajar siswa SDN Bayemgede 2 Kepohbaru Bojonegoro.

