

## BAB II KERANGKA TEORI

### A. *Blended Learning*

Ide awal *blended learning* adalah usaha menjembatani pembelajaran meskipun terpisahkan jarak dan waktu. Pembelajaran dengan model *blended learning* sebenarnya telah ada sejak dahulu. Salah satu upaya konvensional pembelajaran model *blended learning* adalah penerapan distance learning atau pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran jarak jauh ini telah diawali oleh negara-negara barat akibat tingginya intensitas dan tuntutan kerja masyarakat barat waktu itu. Hal tersebut disiasati oleh system pendidikan yang memperbolehkan peserta didik mengambil pendidikan tanpa mewajibkan mereka datang dan masuk di kelas secara jasmaniah<sup>1</sup>. Namun, menurut Skrypnyk, Joskimovic, Dawson, Gasevic & Siemens (2015), sistem tersebut, zaman dahulu, hanya digunakan untuk orang dewasa dan beberapa masyarakat marjinal saja.

Pembelajaran tersebut, dengan wujud distance learning, juga tak terpisahkan oleh teknologi agar dapat berhasil<sup>2</sup>. Mayoritas wujud pembelajaran tersebut dilakukan dengan bantuan pengirim pesan atau tukang pos agar dapat materi yang dipelajari sampai ke tangan peserta didik. Pada zaman itupun para guru masih dapat berinteraksi dan berkomunikasi dengan para siswanya, yaitu dengan saling menyurati<sup>3</sup>. Kemudian, media komunikasi untuk pembelajaran jauh pun akhirnya berkembang. Terdapat beberapa macam media komunikasi yang saat itu mulai dipergunakan, seperti radio, televisi, dan telekonferensi.

Pembelajaran *blended learning* sangat membutuhkan peran teknologi untuk membuat pembelajaran tersebut dapat terlaksana secara maksimal. Seiring kemajuan teknologi, kehidupan manusia menjadi semakin mudah, semakin cepat,

---

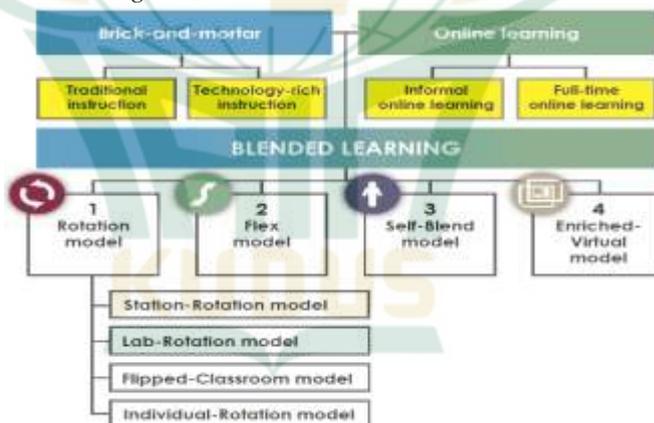
<sup>1</sup> Skrypnyk et al., *Preparing for the Digital University: A Review of the History and Current State of Distance, Blended, and Online Learning*.

<sup>2</sup> Bryan and Volchenkova, "Blended Learning: Definition, Models, Implications for Higher Education."

<sup>3</sup> Güzer and Caner, "The Past, Present and Future of Blended Learning: An in Depth Analysis of Literature."

dan semakin tak terbatas oleh jarak dan waktu. Meskipun terdapat dua individu yang terpisah oleh jarak namun mereka saling dapat berinteraksi dan berkomunikasi dengan waktu yang sama atau nyaris sama. Saat ini hampir semua orang dapat mengakses informasi yang mereka butuhkan. Sebagai contoh, seseorang yang suka menggunakan laptop namun tiba-tiba laptopnya tidak dapat mulai booting dapat dengan mudah menyelesaikan masalahnya. Orang tersebut dapat mengakses informasi berupa tutorial video mengatasi gagal booting di YouTube.

Hal inilah yang kemudian mengubah trend belajar, termasuk belajar jarak jauh menjadi *blended learning*. Pembelajaran *blended learning* sebenarnya adalah pembelajaran yang mengkombinasikan instruksi kelas dengan teknologi informasi dan komunikasi. Hal tersebut dapat dilakukan di dalam kelas maupun di luar kelas, secara sinkron maupun asinkron, secara penuh maupun sebagian. Gambar dibawah ini memberikan deskripsi bagaimana mekanisme *blended learning*<sup>4</sup>.



Gambar 1 Model hubungan *blended learning* terhadap praktek pendidikan Staker & Horn (2012)

Stacker & Horn (2012) menjelaskan hubungan *blended learning* terhadap praktek pendidikan sebagai kombinasi yang dapat saling memberikan pengalaman belajar bermakna bagi para siswa. Pada gambar 1, mulai dari atas, *blended learning*

<sup>4</sup> Staker and Horn, "Classifying K-12 *Blended Learning*."

menempatkan *brick-and-mortar schooling* atau belajar di gedung sekolah dan *online learning* atau belajar daring sederajat. *Brick-and-mortar schooling* memiliki instruksi-instruksi tradisional di dalam kelas yang juga mengkombinasikan pemanfaatan instruksi berbasis teknologi. Sedangkan pembelajaran daring dimanfaatkan sebagai pembelajaran informal atau belajar *full time* atau secara penuh.

Belajar daring secara informal menunjukkan bahwa siswa dapat belajar secara mandiri maupun terpandu dimanapun diluar bangunan dan waktu sekolah. Mereka dapat belajar secara gratis dengan memanfaatkan situs-situs gratis di Internet maupun membayar, seperti berlangganan buku online atau lainnya. Sedangkan belajar daring secara *full time* menandakan peserta didik tersebut mengikuti lembaga pendidikan berbasis pembelajaran online dari awal. Sebagai contoh, institusi yang memperbolehkan peserta didiknya mengambil pembelajaran online secara penuh adalah Universitas Terbuka.

Berawal dari dua tempat dan empat unsur yang muncul pada pembelajaran *brick-and-mortar schooling* dan *online learning*, muncullah kombinasi utama, yaitu 1) rotation atau bergantian, 2) flex yang merupakan kepanjangan dari *flexible*, 3) self-blend model yang didasari kesadaran peserta didik untuk belajar online supaya mendukung kelas *brick-and-mortar*, serta 4) enriched-virtual model yang mengkombinasikan waktu belajar di sekolah secara fisik dan secara online.

Kehadiran teknologi informasi dan komunikasi berupa Internet sangat mempengaruhi corak pendidikan di zaman yang maju ini. Anshori (2017) menjelaskan manfaat belajar dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi anatara lain adalah untuk menciptakan pembelajaran menarik, interaktif, konkret, efektif, efisien, mandiri, bermutu, dan positif bagi para siswa<sup>5</sup>. Ada 12 model *blended learning* yang akan dijelaskan pada bagian-bagian ini.

---

<sup>5</sup> Anshor, "Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran."

## 1. *Station Rotation*

Model pembelajaran *station rotation-based blended learning* merupakan pembelajaran yang mengkombinasikan teknologi dan instruksi tradisional. Pembelajaran model ini memerlukan kepemimpinan guru yang baik dan juga perannya yang mampu menjadi penghubung bagi para siswa. Christina, Rusjiono & Bachtiar (2019) menambahkan bahwa model ini memposisikan guru dan para siswa sebagai *joint learners* atau pelajar gabungan<sup>6</sup>. *Station rotation blended learning* juga dapat digunakan untuk karakter siswa dan kemampuan mereka agar bersaing di era 4.0 seperti saat ini<sup>7</sup>.

Prosedur pelaksanaan pembelajaran *station rotation blended learning* membutuhkan guru untuk mempersiapkan post, stasiun, atau tempat bagi para siswa agar kegiatan belajarnya beralih. Pos-pos tersebut dapat dirancang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Secara ringkas, pos-pos tersebut dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu 1) pos tatap muka bersama guru, 2) pos berkolaborasi dengan teman sejawat, dan 3) pos mencari informasi secara online. Berikut ini adalah prosedur pembelajaran dengan *station rotation blended learning* yang diambil dari Hadiprayitno, Kusmiyati, Lestari, Lukitasari & Sukri (2021)<sup>8</sup>.

---

<sup>6</sup> Christina, Rusjiono, and Bachtiar, "The Application of *Blended Learning's* Station Rotation Method in Elementary School's Science Education to Improve Higher Order Thinking Skills."

<sup>7</sup> Muthmainnah and Suswandari, "Implementasi Station Rotation *Blended Learning* Terhadap Motivasi Belajar Dan Pendidikan Karakter Peserta Didik."

<sup>8</sup> Hadiprayitno et al., "*Blended Learning* Station-Rotation Model: Does It Impact on Preservice Teachers' Scientific Literacy."

Tabel 2.1  
Langkah-langkah Pembelajaran Station Rotation *Blended Learning*

No	Langkah-langkah
1	Guru merancang pos-pos yang dibutuhkan selama pembelajaran.
2	Guru menentukan materi yang akan disampaikan dengan menggunakan model pembelajaran station rotation.
3	Guru menjelaskan jenis kegiatan yang dilakukan di pos-pos tersebut secara umum.
4	Guru menjelaskan apa yang harus dilakukan para siswa saat berjumpa dengan guru di pos tatap muka.
5	Guru menjelaskan apa yang harus dilakukan siswa saat berada di pos kolaborasi.
6	Guru menjelaskan kepada siswa apa yang harus dilakukan saat berada pada pos akses online.
7	Guru menjelaskan tindak lanjut apa yang para siswa lakukan setelah melalui semua pos.
8	Guru mengevaluasi, menilai, dan membahas apa yang para siswa telah peroleh dan bentuk selama model diterapkan.

## 2. *Lab Rotation*

*Lab rotation* adalah model *blended learning* yang menggabungkan instruksi kelas dengan pemanfaatan laboratorium computer atau IT. Hal yang membedakan dengan pembelajaran konvensional adalah intensitas siswa di laboratorium komputer untuk belajar dan mengakses informasi secara online lebih tinggi. Pembelajaran di dalam ruang kelas pada model ini digunakan untuk kegiatan pembelajaran lainnya. Tabel berikut menunjukkan prosedur pelaksanaan lab rotation *blended learning* yang diambil dari Adiwisstra, Mulyani, Alawiyah, Wibisono, Iskandar & Purnia (2020)<sup>9</sup>.

---

<sup>9</sup> Adiwisstra et al., "Implementation of the Lab Rotation Model in *Blended Learning* Based on Student Perspective."

Tabel 2.2  
Langkah-langkah Pembelajaran Lab Rotation *Blended Learning*

No	Langkah-langkah
1	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan menggunakan ceramah atau tatap muka. Guru juga menjelaskan apa yang harus dilakukan para siswa.
2	Guru memberi kesempatan siswa untuk secara mandiri belajar secara online menggunakan komputer, smartphone, atau menggunakan fasilitas lab komputer.
3	Guru mengajak siswa pindah tempat dan mengkonstruksi apa yang didapat. Guru dapat melakukannya dengan menggunakan praktek atau cara lainnya.
4	Guru mengevaluasi, menilai, dan membahas apa yang para siswa telah peroleh dan bentuk selama model diterapkan.

### 3. *Individual Rotation*

Rotasi atau perpindahan yang telah disebutkan tadi dapat diterapkan untuk setiap individu dan setiap individu tersebut akan memiliki rotasi dan pos yang berbeda. Pos-pos yang dimaksud tidak hanya lokasi atau tempat namun juga bentuk kegiatan apa yang harus individu atau seorang siswa lalui.

Setiap individu akan memiliki rangkaian kegiatan yang berbeda setiap harinya pada pembelajaran menggunakan *individual rotation*. Sebagai contoh, pada materi tentang *sodaqoh*, seorang siswa pada hari itu atau alokasi waktu tertentu diminta untuk mendengarkan pengajian secara online. Kemudian, di hari berikutnya atau alokasi waktu berikutnya, individu tersebut diminta untuk menjadi inisiator kegiatan *sodaqoh* dan kemudian menyampaikannya kepada yang berhak. Berikut ini adalah gambaran *individual rotation* yang disarankan oleh Staker & Horn (2012)<sup>10</sup>.

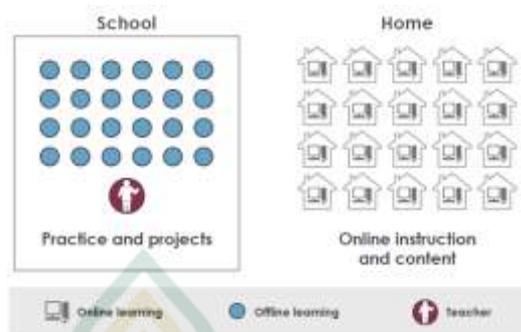
<sup>10</sup> Staker and Horn, "Classifying K-12 *Blended Learning*."

Tabel 2.3  
Langkah-langkah Pembelajaran Individual Rotation  
*Blended Learning*

No	Langkah-langkah
1	Guru menentukan materi dan apa yang harus dilakukan siswa sebagai pos-pos pembelajaran individual rotation
2	Guru menyediakan lembar kegiatan yang berisi pos-pos yang harus dilaksanakan siswa.
3	Guru menjelaskan tugas yang harus dilaksanakan siswa pada pos-pos tersebut.
4	Guru mengevaluasi, menilai, dan membahas apa yang para siswa telah peroleh dan bentuk selama model diterapkan.

#### 4. *Flipped Classroom*

*Flip classroom* atau kelas terbalik adalah salah satu model *blended learning* yang menggunakan momen tatap muka atau momen selama di kelas sebagai ajang untuk berdiskusi dan berbagi pendapat. Sedangkan momen dimana siswa memperkaya diri, mencari informasi, dan mempersiapkan informasi adalah di rumah atau saat mereka berada di luar ruangan. Contoh sederhana model *flipped classroom* adalah saat siswa diberi tugas untuk melakukan presentasi. Para siswa tersebut harus mempersiapkan presentasinya bersama kelompok mereka dan kemudian menampilkan dan mendiskusikannya di dalam kelas. Penekanan yang dimunculkan pada model ini adalah belajar secara mandiri di rumah dan mempraktekkannya di dalam ruang kelas. Gambar dibawah ini adalah ilustrasi *flip classroom* yang diambil dari Staker & Horn (2012).



Gambar 2.1 Model Flip Classroom

Gambar di atas, bagan sebelah kanan adalah momen para siswa belajar secara online di rumah masing-masing. Pada fase ini, sang guru dapat memberikan instruksi yang direkam dan diunggah di aplikasi online yang mereka gunakan. Hal lain yang dapat dilakukan adalah siswa belajar secara mandiri tentang topik yang akan di bahas keesokan harinya ketika di kelas.

Bagian kiri gambar menunjukkan kegiatan praktek yang ada di dalam kelas. Kegiatan tersebut dapat berupa diskusi, proyek, presentasi, atau lainnya dengan menggunakan pengetahuan yang telah dikonstruksi siswa saat di rumah. Pada fase ini, guru dapat memfokuskan perhatian dan bantuannya untuk para siswa yang mengalami kendala sehingga pembelajaran benar-benar merata dan tidak hanya tertuju pada siswa yang dominan mampu saja.

##### 5. *Flex and A La Carte*

Model pembelajaran *blended learning* ini menggunakan pembelajaran daring sebagai pilar utamanya. Oleh karena itu, institusi pendidikan, penyelenggara pendidikan, guru, dosen, atau fasilitator harus mempersiapkan dan menggunggah pembelajaran ke dalam jaringan internet melalui platform yang disepakati. Meskipun begitu, para siswa masih memiliki kesempatan belajar luring atau luar jaringan namun pilar utamanya tetap pembelajaran daring. Mereka memiliki jadwal pribadi menggunakan berbagai macam perangkat pembantu belajar, baik *online* maupun *offline*. Pada model

ini, guru, tutor, atau fasilitator memiliki tugas utama sebagai *pemonitor* perkembangan peserta didik. Kemudian, apabila ada peserta didik yang memiliki kendala atau hambatan dalam perkembangannya, guru bertugas untuk membantu.

Realisasi flex model juga dapat berupa lokakarya online yang sering dijumpai di masa pandemi COVID19 ini. Para peserta diberikan penjelasan singkat mengenai materi yang akan dilakukan. Kemudian, mereka harus menyelesaikan serangkaian kegiatan online untuk maju ke tahap selanjutnya. Mereka juga memiliki kesempatan berkolaborasi bersama, baik secara *online* maupun *offline*, bersama peserta lainnya. Saat para peserta membutuhkan bantuan, guru atau fasilitator dapat memberi bantuan secara online maupun offline.

Berdasarkan penjelasan tersebut, terdapat dua ciri utama yang membedakan pembelajaran flex *blended learning* dengan model *blended learning* lainnya. Perbedaan itu adalah realisasi materi belajar online yang diunggah di Internet dan wujud bantuan yang diberikan saat peserta didik memiliki kendala<sup>11</sup>.

#### **6. *Enriched Virtual***

Model pembelajaran ini dikembangkan dari pembelajaran yang menggunakan *full online system* atau sistem daring penuh dengan memberi kesempatan untuk menghadiri bangunan sekolah atau kampus. Model ini berbeda dengan flip classroom yang memiliki pertemuan rutin di bangunan sekolah atau kampus untuk praktek. Model inipun juga berbeda dengan self-directed atau self-blend model dimana siswa memiliki kesadaran untuk belajar daring dari berbagai macam sumber agar dapat menunjang pembelajaran di ruang kelas fisiknya<sup>12</sup>.

#### **7. *Project-based***

Pembelajaran *project-based blended learning* atau pembelajaran campuran berbasis proyek merupakan kombinasi syntax *blended learning* dengan pembelajaran berbasis proyek. Pembelajaran model ini, guru dan siswa

---

<sup>11</sup> Staker and Horn.

<sup>12</sup> Staker and Horn.

bekerja dalam suatu siklus yang diawali dengan pengantar konsep, kesempatan bereksplorasi, kesempatan mempraktekkan, kesempatan menerapkan, dan kesempatan untuk memberi umpan balik. Pada setiap kesempatan siklus tersebut, guru dapat mengajak siswa merencanakan, menyampaikan temuannya, berkolaborasi, serta mengevaluasi<sup>13</sup>.

Hal yang membedakan model pembelajaran *project-based blended learning* dengan pembelajaran *blended learning* model lainnya adalah penggunaan sintak *project*. Saat melaksanakan model ini, kegiatan pembelajaran dapat berlangsung cukup lama. Hal tersebut diakibatkan proyek yang dikembangkan setiap siswa dari satu topik yang diberikan guru mungkin berbeda-beda. Oleh karena itu, pembelajaran model ini memerlukan dedikasi dan kesediaan guru untuk membimbing dalam waktu yang lama, misal saja satu semester.

#### 8. *Self-directed*

*Self-directed blended learning* atau pembelajaran campuran mandiri dilakukan siswa atas dasar kesadaran mereka terhadap kebutuhan belajarnya. Seorang peserta didik yang mengikuti sekolah atau kelas tatap muka dapat mengikuti kelas online pribadi sebagai tambahan belajarnya. Tujuannya adalah agar dia memiliki performa yang baik saat mengikuti *brick-and-mortar class* atau kelas fisik di dalam ruangan<sup>14</sup>. Model belajar ini muncul bukan karena ada rancangan dari guru atau institusi pendidikan dimana individu tersebut belajar. Model belajar ini muncul karena kesadaran siswa atau individu tersebut untuk belajar.

#### 9. *Inside-out dan Outside-in*

*Inside-out* dan *outside-in* adalah cara guru mengawali dan mengakhiri rangkaian pembelajaran *blended learning*. Model ini tentunya dapat diaplikasikan di model-model *blended learning* lainnya. Sebagai contoh, apabila seorang guru melakukan *project-based blended learning*, dimana

---

<sup>13</sup> Alamri, "Using Blended Project-Based Learning for Students' Behavioral Intention to Use and Academic Achievement in Higher Education."

<sup>14</sup> Alamri.

guru tersebut mengawali penjelasan dan memberikan arahan dari ruang kelas dan berakhir pada diseminasi hasil proyek di luar kelas, maka guru tersebut melakukan inside-out model. Pada contoh ini, model inside-out guru dilakukan bersamaan dengan model project-based *blended learning*.

### 10. Supplemental

Supplemental *blended learning* model merupakan model pembelajaran *blended learning* yang menggunakan bantuan teknologi informasi dan komunikasi untuk melengkapi pembelajaran di dalam kelas atau pembelajaran instruksi tradisional. Sebagai contoh, saat seorang guru mengajarkan materi tentang bagi waris. Guru tersebut menggunakan buku pegangan yang digunakan selama pembelajaran dalam kelas. Namun, ternyata terdapat satu unit bahasan yang buku itu tidak miliki sehingga mendorong guru untuk merekomendasikan buku elektronik atau informasi yang diperoleh secara elektronik kepada siswa<sup>15</sup>.

### 11. Mastery-based

Pembelajaran *mastery-based blended learning* atau berbasis penguasaan adalah model pembelajaran yang memberikan ruang bagi para siswa untuk mengulas kembali apa yang mereka lakukan pada setiap tahapan. Tahapan-tahapan tersebut antara lain 1) orientasi, 2) presentasi, 3) pelatihan terstruktur, 4) pelatihan terbimbing, dan 5) latihan mandiri<sup>16</sup>. Setelah mengulas kembali apa yang mereka lakukan, model ini juga memungkinkan para siswa mencoba kembali tahapan tersebut yang dapat diakses dimanapun.

## B. Kemampuan Kognitif

Kemampuan kognitif adalah kemampuan berbasis otak. Seperti yang diketahui otak adalah organ penting suatu organisme yang bertugas melakukan koordinasi. Otak, yang

---

<sup>15</sup> Alexandrova et al., "Supplemental *Blended Learning* for Undergraduate Students."

<sup>16</sup> Pamungkas, Basori, and Maryono, "The Effect of Mastery-Based *Blended Learning* on the Independence and Creativity of Students."

terdiri dari jaringan-jaringan syaraf khusus, memiliki fungsi memproses tugas dari yang sederhana hingga kompleks. Contoh tugas-tugas tersebut antara lain: memperhatikan, menginterpretasi, memahami, mengingat, mempelajari, menganalisa, memikirkan, memecahkan masalah, dan memutuskan. Kemampuan otak melakukan fungsinya ini juga akan mempengaruhi keahlian motoric, keahlian berbahasa, fokus, keahlian sosial, ingatan, melogika, dan berfikir. Kerja kemampuan otak atau kognisi yang baik juga dapat diartikan seberapa cepat otak seseorang memproses tugas yang dihadapi.

Secara alamiah kemampuan kognitif manusia akan berkembang sesuai dengan usia dan perkembangan lingkungan sosialnya. Hal itu terjadi karena kapasitas otak menampung informasi semakin besar. Kapasitas otak yang semakin besar dan kinerja otak yang sedang mulai berkembang ini sangat cocok dan tepat apabila dipercepat dan dibentuk melalui pendidikan.

Dunia pendidikan saat ini, institusi pendidikan mempersiapkan para siswa atau peserta didiknya untuk mumpuni dalam hal akademis dan siap bersaing di kehidupan nyata. Artinya pendidikan saat ini mempersiapkan keahlian kognitif bukan untuk lulus ujian saja namun juga agar mampu bersaing di kehidupan global. Meskipun tidak banyak disadari oleh banyak orang, namun sekolah telah mempersiapkan dan merancang program untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa secara implisit<sup>17</sup>. Hal itu terbukti pada usaha pemerintah Republik Indonesia mewujudkan pendidikan bagi generasi bangsa. Salah satu usahanya dapat dilihat dari penggunaan Taxonomy Bloom terevisi untuk sistem pendidikan di Indonesia. Namun, selain Taxonomy Bloom, ukuran kemampuan kognitif dari peneliti lain yang juga bisa dijadikan pedoman kemampuan kognitif.

### **1. *Taxonomy Bloom***

*Taksonomi Bloom* adalah ukuran tahapan keahlian berfikir atau kognisi yang paling sering digunakan di ranah pendidikan. Tahapan-tahapan tersebut dapat dimanfaatkan guru atau pendidik untuk melatih,

---

<sup>17</sup> Finn et al., "Cognitive Skills, Student Achievement Test, and Schools."

meningkatkan, dan mempercepat perkembangan kemampuan kognitif siswa mereka. Tahapan-tahapan berfikir pada Taksonomi Bloom tersebut dimulai dari 1) mengingat, 2) memahami, 3) menerapkan, 4) menganalisa, 5) mengevaluasi, dan 6) mencipta<sup>18</sup>. Tahapan-tahapan tersebut juga dapat dimasukkan kedalam dua kategori, yaitu *lower-thinking skills* dan *higher-order thinking skills*.

Mengingat adalah kemampuan kognitif seseorang untuk mengambil pengetahuan dari ingatan jangka panjangnya. Kemampuan ini juga berhubungan dengan bagaimana seseorang mengenali dan mengidentifikasi, serta menarik pengetahuan yang sesuai atau relevan.

Memahami adalah kemampuan kognitif seseorang untuk membangun makna dari beragam pesan instruksional. Pesan-pesan tersebut dapat berupa pesan tertulis, lisan, atau dengan modalitas lainnya, seperti grafik, gambar, tabel, simbol, warna, dsb. Kemampuan seseorang memahami juga termasuk kemampuan seseorang untuk menginterpretasi, mencontohkan, mengklasifikasi, meringkas, menyimpulkan, membandingkan, serta menjelaskan suatu fenomena.

Menerapkan adalah kemampuan kognitif untuk menggunakan suatu prosedur pada suatu situasi. Sebagai contoh, Pendidikan Agama Islam mengajarkan para siswa untuk senantiasa jujur. Bentuk penerapan konsep kejujuran bisa dilakukan saat melakukan ujian, dengan tidak menyontek atau berbuat curang. Tentunya mata pelajaran lainpun memiliki bentuk aplikasi atau penerapan yang berbeda.

Menganalisa adalah kemampuan kognitif untuk memecah materi menjadi bagian-bagian yang saling berkesinambungan atau terhubung. Kemampuan ini juga dapat dilihat saat seseorang mengetahui bagian mana yang telah dipecah yang berhubungan satu sama lain. Kemampuan menganalisa dapat dilihat dari bagaimana seseorang membedakan, menata, dan memberi atribut obyek yang telah dipecah.

---

<sup>18</sup> Rolland Sobral, "Bloom's Taxonomy to Improve Teaching-Learning in Introduction to Programming."

Mengevaluasi adalah proses berfikir untuk membuat penilaian berdasarkan suatu kriteria atau standard. Seseorang yang memiliki kemampuan mengevaluasi yang baik dapat mengecek dan mengkritisi hasil kerjanya terlebih dahulu sebelum mempublikasikannya.

Mencipta adalah proses berfikir dengan menempatkan seluruh elemen bersama-sama. Elemen-elemen tersebut akan membentuk keterbaruan yang koheren sehingga dapat membuat produk baru yang original. Sebagai contoh, ketika seorang mahasiswa menyusun skripsi. Mahasiswa tersebut sebenarnya sedang melakukan proses mencipta dari berbagai macam elemen yang mahasiswa tersebut baca.

Ada beberapa teori kemampuan kognitif yang patut untuk dipertimbangkan selain taksonomi Bloom. Hal ini sebagai konsekuensi pendidikan yang tidak hanya mengejar sisi akademis saja namun keahlian hidup dan hidup bermasyarakat di era global. Pendidikan Agama Islampun juga memiliki tujuan agar dapat menciptakan generasi bangsa yang berakhlak mulia. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, peneliti juga membahas bias-bias kemampuan berfikir yang harus dihindari agar seorang siswa memiliki keterampilan berfikir yang baik.

## 2. 12 Bias-bias Kemampuan Berfikir

Menurut Blanco (2017), manusia dalam kehidupan bersosialnya sehari-hari, baik di masyarakat, tempat kerja, atau di lingkungan pendidikan seringkali memiliki bias atau kekeliruan mengolah informasi dan menentukan keputusan dengan kemampuan kognitifnya<sup>19</sup>.

Bias yang pertama adalah *anchoring bias*. Bias ini merupakan bias dimana seseorang mengidentifikasi informasi baru yang pertama kali dia peroleh sebagai suatu kebenaran sehingga individu tersebut menjadikannya standar atau patokan. Sebagai contoh, pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, seorang siswa mungkin akan mengkontruksi konsep zakat fitrah sebagai zakat yang

---

<sup>19</sup> Blanco, "Cognitive Bias."

wujud pemberiannya adalah 2.5Kg beras. Sehingga sewaktu siswa tersebut melihat penerapan zakat fitrah di negara lain yang dilakukan dengan memberikan bahan makanan pokok selain beras, siswa tersebut mungkin berfikir hal tersebut keliru. Hal tersebut terjadi karena sang siswa telah terlanjut menggunakan informasi tentang zakat fitrah berupa beras 2.5 kg sebagai patokan sehingga menyangkal penerapan zakat fitrah lainnya.

Bias berikutnya disebut *Availability heuristic bias* yang berupa perkiraan yang berlebihan terhadap informasi yang telah seseorang miliki sebelumnya. Informasi-informasi tersebut umumnya mereka dapat dari beragam media sosial, bacaan, *caption*, berita, program TV, dsb. Sebagai contoh, dalam Pendidikan Agama Islam, konsep tentang ibadah umumnya dikonstruksi siswa berupa ibadah-ibadah seperti sholat, membaca Al-Qur'an, bershalawat, dan berbakti kepada orangtua adalah ibadah yang akan menghantarkan pahala dan membawa mereka ke surge. Namun, sebenarnya amalan yang mendatangkan pahala bukan hanya itu saja. Sebagai contoh, amalan berupa tindak tutur yang baik dan sopan dapat berimplikasi pada ibadah berbakti kepada orangtua. Bekerja keras untuk mencari nafkah dan kemudian nafkah tersebut diperuntukkan untuk kebutuhan hidup orangtua juga merupakan amalan ibadah yang dapat mendatangkan ridha Allah SWT.

Konsep *availability heuristic* bias harus benar-benar dicermati di tengah-tengah zaman yang sarat akan berita palsu atau *hoax*. Tujuannya adalah agar para siswa tidak menelan informasi yang mereka terima tanpa ditelaah terlebih dahulu. Kemampuan berfikir seperti ini tentu saja memerlukan kemampuan menganalisa dan mengevaluasi yang baik dari para siswa.

Bias berikutnya disebut *bandwagon effect* yang berarti cara berfikir seseorang yang dengan begitu saja memercayai apa yang masyarakat umum benarkan. Sebagai contoh, dalam Pendidikan Agama Islam diajarkan bermusyawahar untuk mencapai mufakat dan memecahkan masalah. Bermusyawahar sendiri adalah diskusi dengan cara melihat baik atau tidaknya suatu

langkah yang diambil. Namun, sering dijumpai di banyak forum musyawarah yang akhirnya mengandalkan satu suara yang diikuti oleh banyak orang. Hal inilah yang disebut dengan *bandwagon effect*. Suara yang diikuti tersebut dianggap benar oleh sejumlah orang sehingga orang lainpun juga sepakat tanpa berfikir lebih jauh.

Hal tersebut juga dapat dilihat di tengah pandemic COVID-19 ini. Ada pendapat bahwa rumah sakit menyalahgunakan wewenangnya sehingga mengcovidkan pasien. Ternyata ada sejumlah orang yang begitu saja mengiyakannya tanpa berfikir panjang. Padahal kenyataannya masih ada rumah sakit yang jujur namun ada juga yang menyalahgunakan wewenangnya.

Bias keempat adalah *choice supportive bias* yang berarti pendapat ‘sayalah’ yang benar atau pendapat mayoritaslah yang benar. Hal ini patut dihindari sebab apabila terus dilakukan dapat menyebabkan perpecahan. Sebagai contoh, penentuan awal puasa bisa jadi menghasilkan keputusan yang berbeda. Hal ini seharusnya tidak direspon dengan ‘pendapat sayalah yang benar’. Artinya selama apa yang dilakukan untuk menentukan awal puasa sudah tepat, maka diperbolehkan. Implikasi dari kejadian ini adalah bagaimana agar secara bersama-sama, mampu menciptakan pengukuran dan alat yang akurat untuk menentukan awal puasa.

Bias kelima adalah *confirmation bias*. Cara berfikir seperti ini adalah cara berfikir yang hanya mencari “pembenaran” atau rasionalisasi atas informasi yang telah dimiliki. Padahal seharusnya informasi yang telah dimiliki tersebut harus dicari kebenarannya sehingga pemikiran individu tersebut lebih terbuka. Untuk mengatasi bias ini, seseorang harus melihat dari dua sisi: sisi positif dan negative suatu fenomena, obyek, dll.

Bias keenam dikenal dengan sebutan *ostrich bias*. Cara berfikir seperti ini sebenarnya muncul bersamaan dengan *confirmation bias*. Orang yang memiliki cara berfikir seperti ini cenderung mengabaikan fakta lain yang mengikuti suatu obyek atau fenomena. Sebagai contoh ketika seseorang membenarkan tindakannya merokok dengan alasan agar roda perekonomian berputar namun dia

mengabaikan dampak negative dari merokok padahal dia menyadarinya. Oleh sebab itu, perokok tersebut cenderung tidak mau mendengarkan dampak negative rokok dan malah memilih mengabaikannya.

Bias ketujuh adalah *outcome bias*. Cara berfikir ini dilakukan seseorang hanya dengan melihat hasil dari suatu tindakan saja. Sebagai contoh, suatu organisasi sedang bermusyawarah untuk mencari cara memasarkan buku elektronik secara efektif. Kemudian sang manajer mengatakan menggunakan cara yang biasa dilakukan oleh beliau saja tanpa mendengarkan masukan dari rekan satu tim. Setelah cara tersebut diterapkan hasilnya secara kebetulan sesuai dengan yang diharapkan hingga menyebabkan sang manajer tersebut mengelu-elukan dirinya yang telah tepat mengambil keputusan. Hal ini seharusnya dihindari karena akan memunculkan sifat-sifat yang tidak baik seperti tidak mau bekerjasama dan arogan.

Bias berikutnya adalah *overconfidence* atau percaya diri yang berlebihan. Kepercayaan diri yang berlebih tidak sama dengan pengalaman yang mumpuni. Sebagai contoh, seorang guru yang telah lama mengatasi anak-anak yang kurang motivasi belajarnya mengetahui bahwa penyebab utamanya adalah kondisi keluarga yang *broken*. Namun, tidak selayaknya guru tersebut, dengan percaya diri, menyamaratakan sumber masalah bagi anak yang bermotivasi belajar rendah adalah karena permasalahan rumah tangga yang terjadi di keluarga mereka.

Bias kesembilan adalah *placebo bias*. Adalah bias kemampuan berfikir yang wujudnya adalah percaya dengan sugesti atau apa yang dipikirkan. Bias ini tidak sepenuhnya bersifat negative sebab terdapat manfaat yang baik. Sebagai contoh, seorang siswa yang mungkin memiliki kemampuan akademis yang rendah menyadari bahwa setiap manusia memiliki kesempatan yang sama. Akhirnya siswa tersebut berjuang keras agar pencapaian akademisnya baik. Dia pun percaya bahwa usaha keras tidak akan mengkhianati hasil. Cara berfikir seperti inilah yang disebut *placebo bias*. Kemampuan berfikir ini dapat memberi manfaat seperti menemukan solusi atau peluang agar dapat mencapai tujuannya.

Bias kesepuluh adalah *survivorship bias*. Bias ini merupakan kekeliruan cara berfikir yang melihat satu hal namun digeneralisasikan. Sebagai contoh seroang siswa yang membaca bibliografi seorang pengusaha kaya rata. Dia akhirnya tahu apa saja kebiasaan penulis buku tersebut agar bisa menjadi kaya raya seperti saat ini. Namun, ada fakta bahwa dari sekian banyak orang yang membaca dan menerapkan apa yang ada pada buku tersebut, tidak berhasil kaya. Meskipun begitu, ada juga segelintir yang terbukti bisa kaya setelah melakukan apapun yang ditulis di buku tersebut.

Bias kesebelas adalah *selective perception*. Adalah cara berfikir sesuai dengan kerangka rujukan pikiran seseorang. Sebagai contoh, seseorang memiliki kerangka kerja rujukan di pikirannya bahwa amal atau perbuatan baik manusia bermula dari iman. Sehingga apabila orang tersebut melihat kejahatan, maka dia akan menilai pelaku tersebut tidak beriman. Padahal iman selalu diawali dengan ucapan, dihayati, dan dilakukan. Artinya orang beriman berawal dari cara berfikir dia sehingga dia membenarkannya. Sebagai contoh, orang yang berbuat jahat tadi bisa jadi karena dia tidak memiliki kesadaran tentang larangan agama dan hukum yang berlaku. Apabila orang yang memiliki kerangka rujukan iman tersebut mampu berfikir lebih luas, maka dia akan sadar bahwa penyebabnya adalah hilangnya kesadaran tentang agama dan hokum yang berlaku.

Bias terakhir adalah *blind spot bias*. Bias ini muncul pada diri seseorang yang beranggapan cara berpikrinya tidak memiliki bias atau penyimpangan. Memahami bagaimana kemampuan berfikir dalam dunia akademis dan juga bias-bias yang mungkin terjadi saat seseorang berinteraksi baik saat bermasyarakat maupun di dalam kelas dapat membantu pendidik mengolah dan melatih kemampuan kognitif atau berfikir siswa. Hal ini semakin bermanfaat apabila pelajaran yang diajarkan adalah pelajaran yang akan menentukan dan memberi corak perilaku para siswa, seperti Pendidikan Agama Islam.

### C. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama Islam memiliki tujuan agar para siswa memiliki akhlak yang baik yang didasari iman kepada Allah SWT, malaikat-malaikat Allah SWT, kitab-kitab Allah SWT, rasul-rasul Allah SWT, hari akhir, serta qada' dan qadar. Dasar pembelajaran berbasis iman ini juga melibatkan proses mengamati, berfikir, dan bertindak. Hal ini sesuai dengan pendapat Asnani (2019) bahwa iman harus melibatkan kemampuan seseorang untuk melihat, merespon, mendengar, serta bertindak seperti yang diperintahkan Allah SWT<sup>20</sup>.

Sifat pembelajaran Pendidikan Agama Islam juga berbeda dari mata pelajaran lain. Sebagai contoh, pembelajaran Pendidikan Agama Islam juga membangun karakter siswa agar memiliki emosi yang baik. Misal saja seorang siswa mampu memecahkan masalah dengan cepat dan tepat namun pemecahan masalah tersebut harus dapat memberikan kemaslahatan untuk orang banyak. Oleh sebab itu, pembelajaran Pendidikan Agama Islam harus memperhatikan pembentukan karakter para siswanya<sup>21</sup>.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat dikatakan berhasil apabila siswa mampu mengamalkan apa yang telah diajarkan melalui Al-Qur'an. Namun, dalam dunia pendidikan, keberhasilan tersebut dapat dilihat dari dua *domain* atau ranah. Ranah yang pertama adalah ranah intelektual atau kognitif sedangkan ranah yang kedua adalah ranah spiritual. Darmiah (2019) menjelaskan indikator-indikator tiap ranah tersebut antara lain sebagai berikut.

#### 1. Ranah Kognitif

Ranah kognitif atau ranah kemampuan berfikir tentang Pendidikan Agama Islam terdiri atas:

- a. Mampu mengingat kembali materi yang diberikan selama proses belajar mengajar
- b. Memahami materi secara komprehensif
- c. Mampu memilih, menggunakan, dan menerapkan secara tepat nilai-nilai agama dalam setiap kondisi

---

<sup>20</sup> Asnani, "Makna Iman Islam Dan Kufr Menurut Farid Esack Dan Kontekstualisasinya Pada Civil Society."

<sup>21</sup> Darmiah, "Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Lanjutan Menengah Atas Dan Pengaruhnya Terhadap Pembangunan Karakter."

- d. Mampu merinci dan menjelaskan materi yang diajarkan
- e. Mampu memadukan materi yang diajarkan lintas bidang atau mata pelajaran
- f. Mampu menimbang situasi, nilai, atau gagasan dalam kehidupan

## 2. Ranah Spiritual

Ranah spiritual berhubungan dengan keyakinan dan penghayatan siswa setelah mendapatkan materi Pendidikan Agama Islam. Indikator-indikatornya antara lain:

- a. Mengakui kebenaran ajaran Agama Islam dan bertoleransi terhadap penganut agama lain
- b. Memiliki semangat ibadah
- c. Mampu membaca Al-Qur'an secara baik, benar dan fasih
- d. Berbudi luhur dan giat
- e. Beraktivitas atas dasar ridha Allah semata

Berdasarkan penjelasan tentang kemampuan berfikir atau kemampuan kognitif dan pembelajaran Pendidikan Agama Islam, maka dapat diketahui bahwa Pendidikan Agama Islam merupakan mata pelajaran yang tidak hanya mengejar aspek akademis saja. Pelajaran ini bertujuan agar siswa memiliki akhlak yang baik. Hal ini menandakan kemampuan berfikir yang diperlukan tidak hanya kemampuan berfikir yang sesuai dengan Taksonomi Bloom saja. Namun juga kemampuan berfikir yang sedikit terkena bias-bias kemampuan berfikir. Harapan setelah seseorang mempelajari Pendidikan Agama Islam adalah agar terjadi perubahan sikap dan perilaku di dalam masyarakat serta menjadi agen perubahan.

## D. Penelitian-penelitian terdahulu

Terdapat beberapa penelitian dengan topik Pendidikan Agama Islam dan *blended learning*. Majid (2019), melalui hasil penelitiannya, merekomendasikan rancangan sederhana pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *blended learning*. Pembelajaran tersebut dimulai 1) menetapkan materi dan bahan ajar, 2) menetapkan rancangan *blended learning*, 3) menetapkan formal pembelajaran daring, 4) melakukan uji rancangan, 5) melaksanakan pembelajaran *blended learning*, dan 6) mengevaluasi pembelajaran *blended*

*learning*<sup>22</sup>. Muhson (2019) membuktikan bahwa pembelajaran *blended learning* bagi siswa SMP kelas VIII, dengan materi sejarah Bani Umayyah, mampu meningkatkan ketuntasan para siswa<sup>23</sup>. Firmansyah (2019) juga menemukan pengaruh positif *blended learning* terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan materi “Perjuangan Dakwah Rasulullah SAW di Periode Mekkah” pada para siswa kelas X SMA<sup>24</sup>.

Penelitian oleh Anggraeni, Zahra & Sholeh (2019) menunjukkan bahwa pembelajaran PAI berbasis *blended learning* akan efektif jika dirancang menggunakan sejumlah media inovatif dan 2) menggunakan *blended learning* secara sinkron dan asinkron<sup>25</sup>. Saputro (2021) menemukan bahwa selama pandemi COVID-19, pembelajaran berbasis *blended learning* mampu meningkatkan motivasi siswa mempelajari PAI. Namun, pembelajaran PAI dengan *blended learning* bisa terkendala karena jaringnya Internet yang tidak baik<sup>26</sup>. Saifuddin (2017) menemukan bahwa pembelajaran PAI berbasis *blended learning* dapat menumbuhkan kemandirian belajar sesuai dengan kecepatan penguasaan dan pemahaman siswa masing-masing<sup>27</sup>.

Perbedaan antara para peneliti terdahulu dan penelitian yang akan dilakukan adalah rancangan penelitian dan juga tujuan penelitiannya. Penelitian yang akan dilakukan ini menggunakan rancangan studi kasus untuk menjelaskan bagaimana guru menerapkan pembelajaran *blended-learning* serta bagaimana kemampuan berfikir siswa setelah mendapatkan pembelajaran *blended learning*. Penelitian yang akan dilakukan tidak mengambil batasan berupa hasil belajar

---

<sup>22</sup> Muhson, “Penerapan *Blended Learning* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI Materi Sejarah Bani Umayyah Kelas VIII SMPN 3 Pontianak.”

<sup>23</sup> Muhson.

<sup>24</sup> Firmansyah, “Pengaruh *Blended Learning* Terhadap Hasil Belajar PAI Peserta Didik Kelas X SMAN 8 Bandar Lampung.”

<sup>25</sup> Anggraeni, Az Zahra, and Shoheh, “Pembelajaran *Blended Learning* Berbasis Schoology Pada Mata Kuliah Pendidikan Agama Islam.”

<sup>26</sup> Saputro, “Implementasi Model *Blended Learning* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah 3 Dolopo Madiun.”

<sup>27</sup> Saifuddin, “*Blended Learning* Sebagai Upaya Revitalisasi Pendidikan Agama Islam Pada Perguruan Tinggi Umum.”

siswa namun kemampuan berfikir atau kognitif. Hal yang membedakan lagi adalah kemampuan kognitif yang akan diteliti. Peneliti akan mencari tahu apakah kemampuan berfikir para siswa mengalami bias selama pembelajaran *blended learning* di tengah pandemi COVID-19 saat ini.

#### E. Kerangka Teoritis

Penelitian ini bertujuan meneliti bagaimana guru menerapkan pembelajaran *blended learning* dan bagaimana kemampuan kognitif siswa setelah pembelajaran *blended learning*. Penerapan *blended learning* sendiri juga diketahui dapat meningkatkan hasil belajar siswa seperti yang ditemukan oleh Panggayuh (2021)<sup>28</sup>. Namun, ada perbedaan antara penelitian-penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan. Perbedaan yang pertama adalah pendekatan yang penulis gunakan untuk menjawab dua pertanyaan penelitian. Perbedaan berikutnya adalah kemampuan kognitif yang dimaksud tidak dilihat berdasarkan taksonomi Bloom melainkan dengan mengamati bias-bias kemampuan berfikir yang terjadi. Hal ini penting dilakukan karena para siswa seringkali mengalami perbedaan konsep setelah mengikuti pembelajaran online. Hal ini diduga karena ragam informasi yang para siswa terima yang menjadikannya bias.

Peneliti mampu mengetahui bagaimana guru menerapkan model pembelajaran *blended learning*, peneliti mengadopsi prosedur Panambian (2020) pada penelitian ini. Peneliti tersebut menyarankan prosedur untuk mengetahui penerapan *blended learning* mulai dari persiapan materi, persiapan media, persiapan siswa, pelaksanaan pembelajaran, serta tindak lanjut pembelajaran<sup>29</sup>. Dengan prosedur yang disarankan oleh Panambian (2020), peneliti akan semakin mudah melihat ragam model apa yang dominan muncul pada pembelajaran *blended learning* guru baik itu model *rotation*, *flex*, *enriched virtual*, *project based*, atau model lainnya sesuai dengan model-model oleh Staker & Horn (2012).

---

<sup>28</sup> Hendri Panggayuh, "Efektivitas Model Pembelajaran *Blended Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X IPS 1 SMA Negeri 5 Muara Teweh Tahun Pelajaran 2020/2021."

<sup>29</sup> Panambian, "Penerapan Program Pengajaran Dengan Model *Blended Learning* Pada Sekolah Dasar Di Kota Rantau."

Peneliti akan menggunakan 12 bias kemampuan berfikir menurut Blanco (2017) pada pertanyaan penelitian kedua tentang kemampuan berfikir siswa. 12 bias kemampuan berfikir tersebut penulis yakini mampu menjawab bagaimana kemampuan kognitif para siswa dan masalah apa yang terjadi pada kemampuan kognitif siswa. Hal ini penulis yakini penting dilakukan karena menilai kemampuan berfikir tidak hanya menggunakan taksonomi Bloom saja. Selain itu, taksonomi Bloom tidak dapat secara akurat melihat kekurangan apa saja yang muncul pada kemampuan berfikir siswa.

