

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Dewasa ini, kita telah memasuki masa yang di sebut sebagai abad pengetahuan (knowledge age). Tahapan perkembangan budaya manusia terdiri atas empat tahap, yaitu abad agraris (sebelum tahun 1880), abad industri (1880-1885), abad informasi (1995-2000), dan abad pengetahuan (1995-sekarang). Tahapan tongak-tongak sejarah peradaban manusia tersebut di lalui dengan belajar sepanjang hayat. Pada abad pengetahuan teknologi utama yang menjadi landasanya adalah komputer.<sup>1</sup>

Sehubungan dengan hal di atas hakikat pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seorang dalam upaya memperoleh suatu pengetahuan, ketrampilan, dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Perilaku belajar merupakan perilaku yang dirasa oleh peserta didik bahwa dirinya sedang belajar, timbul dalam dirinya motivasi-motivasi untuk memiliki pengetahuan yang diharapkan sehingga tahapan-tahapan dalam belajar sampai pengetahuan itu dimiliki secara permanen sehingga disadari benar dalam mengembangkan suatu konstruksi pemikiran.<sup>2</sup> Hasil belajar di peroleh melalui proses atau tahapan tertentu, dan peserta didik mengkonstruksi pengetahuan tidak secara spontan atau seketika, tetapi bertahap. Hasil belajar yang di peroleh dari

---

<sup>1</sup> Nisaul Barokati, S. Pd. *Media Pembelajaran*, (Surabaya : CV. Istana, 2013), h. 194

<sup>2</sup> Azhar Arsyad, *Media Prmbelajaran*, (Jakarta : PT raja grafindo persada, 2003), h.66

kegiatan belajar membutuhkan interaksi dengan sumber belajar, khususnya interaksi yang sifatnya manusiawi yaitu sifat individu yang kolaboratif.<sup>3</sup>

Pendidikan, sebagaimana yang kita ketahui bersama, telah berusia setua usia umat manusia. Karena tidak dapat disangkal, bahwa sejak anak usia lahir ke dunia telah dilakukan usaha-usaha pendidikan. Manusia telah berusaha mendidik anak-anaknya sejak lahir, bahkan sejak anaknya masih dalam kandungan, walaupun dengan cara yang amat sederhana dan alami.<sup>4</sup>

Pendidikan itu sendiri pada hakekatnya merupakan suatu upaya mewarisi nilai yang akan menjadi penolong dan penuntun dalam menjalani kehidupan dan sekaligus untuk memperbaiki nasib dan peradaban umat manusia. Tanpa pendidikan, diyakini manusia sekarang tidak akan berbeda dengan generasi manusia masa lampau, bahkan mungkin saja malah lebih rendah atau lebih jelek kualitasnya. Dengan demikian, pantas dikatakan bahwa maju mundurnya suatu bangsa akan ditentukan oleh bagaimana pendidikan yang akan dijalani atau ditempuh oleh masyarakat bangsa tersebut.<sup>5</sup>

Untuk mencetak manusia yang berkualitas seiring perkembangan zaman terutama di era globalisasi ini, kita harus mempersiapkan generasi muda yang berkompeten, berwawasan luas, memiliki skill yang bagus, manusia yang suka belajar dan membaca dan mampu mengaplikasikan segala pengetahuan yang dimiliki dalam kehidupan sehari-hari.

---

<sup>3</sup> Seels & Richey, *Instructional technology : The Definition and Domain of the Field*, ( Washington DC : AECT, 1994), h.55

<sup>4</sup> Herawati Susilo, Seminar Nasional 2011, Universitas Negeri Malang, Blended Learning untuk menyiapkan siswa pada abad 21,” <http://www.scribd.com/doc/73445705/Blended-Learning-untuk-menyiapkan-siswa-hidup-di-abad-21.pdf> (diakses 22 Desember 2013)

<sup>5</sup> Mansur Isna, *Diskursus Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: Global Pustaka Utama: 2001), h.1

. Di Era Globalisasi ini perkembangan teknologi informasi telah memasuki beberapa sendi kehidupan, termasuk dunia pendidikan lebih khususnya pembelajaran telah diintervensi oleh keberadaan teknologi ini. Seiring dengan perkembangan aplikasi teknologi informasi dalam dunia pendidikan, maka berbagai bahan pembelajaranpun telah diproduksi dan dikonsumsi oleh pembelajaran melalui medium teknologi informasi dalam bentuk kemasan yang sangat bervariasi.<sup>6</sup>

Pemanfaatan teknologi komunikasi untuk kegiatan pendidikan, teknologi pendidikan serta media pendidikan/pembelajaran diperlukan dalam rangka kegiatan belajar mengajar. Karena dengan pendekatan ilmiah, sistematis, dan rasional, sebagaimana dituntut oleh teknologi pendidikan pulalah tujuan pendidikan yang efektif dan efisien akan tercapai.<sup>7</sup>

Kecenderungan pembelajaran masa depan telah mengubah pendekatan pembelajaran tradisional kearah pembelajaran masa depan yang disebut sebagai pembelajaran abad pengetahuan, bahwa orang dapat belajar di mana saja. Artinya orang dapat belajar di ruang kelas atau kuliah, dipergustakaan, di rumah, atau di jalan, kapan saja, tidak sesuai yang di jadwalkan bisa pagi, siang, sore atau malam, dengan siapa saja, melalui guru, pakar, teman anak, keluarga atau masyarakat, melalui sumber belajar apa saja, melalui buku teks, majalah, koran, internet, CD ROM, radio, televisi, dan sebagainya .

Semua sumber belajar dirancang agar dapat mendorong prakarsa dan proses belajar menjadi lebih efektif,efisien,efisien,dan menarik,agar pembelajar

---

<sup>6</sup> Udin Saifudin Sa'ud, *Inovasi Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2008), h.179-180

<sup>7</sup> Sudarmawan Damin, *Media Komunikasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), h.2

tetap”betah” pendidikan sebagai pengelola pembelajaran.fungsi pendidikan yaitu merancang panyediaan sumber-sumber belajar agar belajar menjadi lebih mudah,lebih cepat,lebih menarik,dan lebih menyenangkan<sup>8</sup>

Pendidik dapat melaksanakan pembelajaran baik secara pembelajaran Elektronik yang menyambung pada internet(*online*) maupun tradisional Pembelajaran secara pembelajaran elektronik yang menyambung pada internet (*online*) berbeda dengan sebuah pembelajaran di dalam kelas tradisional. Karakteristik pembelajaran pembelajaran elektronik yang menyambung pada Internet (*online*) yang dapat diakses kapan saja, di mana saja, dan oleh siapa saja Menjadi daya tarik yang luar biasa bagi pebelajar yang rindu belajar. Menyatakan bahwa pembelajaran elektronik yang menyambung pada Internet (*online*) mempunyai karakteristik komunikasi yang unik terutama komunikasi pembelajaran tidak langsung (*ansynchronous*) yang cenderung mengaplikasi komunikasi tingkat tinggi. Seiring dengan banyaknya penelitian, menyatakan bahwa pembelajaran yang berbasis web saja tidak cukup berhasil dalam upaya melaksanakan tujuan pembelajaran karena memiliki kelemahan dalam penillaian pedagogik, pengajaran, dan psikologi. Oleh sebab itu, masih diperlukan pembelajaran bertatanan tradisional untuk melengkapi pembelajaran yang dilakukan secara pembelajaran elektronik yang menyambung pada internet (*online*).<sup>9</sup>

---

<sup>8</sup> Dimiyati, *Perkembangan teknologi pembelajaran dalam masyarakat dan kedudukannya sebagai disiplin ilmu pengetahuan*, (Malang : PPS UM, 2005), h.14

<sup>9</sup> Sentot Kusairi, “ Seminar Nasional Pengembangan Pembelajaran berbasis blended Learning Universitas Negeri Malam ,” <http://www.scribd.com/doc/73445707/implementasi-blended-learning-dalam-pembelajaran.pdf> (di akses pada 23 desember 2013)

Pendapat lain di kemukakan oleh Nam & Jackson bahwa pada umumnya pengembangan pembelajaran berbasis web kurang memperhatikan kebutuhan akan: 1)Integrasi antara kenutuhan peserta didik dengan desain pembelajaran dan 2) pengembangan kerangka evaluasi untuk meningkatkan kualitas lingkungan pendukung peserta didik berbasis web. Model pembelajaran yang memadukan antara pembelajaran tradisional dan pembelajaran modern, yang bertujuan untuk mensintesis pembelajaran tatap muka, dan pembelajaran berbasis pembelajaran elektronik yang menyambung pada internet (*online*) menjadi suatu campuran atau kombinasi yang terintegrasi sehingga dapat menciptakan dampak yang efektif, efisien, dan menarik dalam proses pembelajaran, kombinasi tersebut kemudian di sebut “ penggabungan pembelajaran” (*blended learning*)”.

Model pengembangan penggabungan (*blended*) yang dikembangkan oleh Srisakdi mengacu pada definisi-definisi yang telah digambarkan oleh tabel 1.1. sehingga pengembangan pembelajaran elektronik yang menggunakan internet bukan lagi sebagai pelengkap atau pengganti setiap kegiatan pembelajaran. Tatap muka, diskusi, forum dll semuanya dilakukan secara sistematis dan terintegrasi pada web yang dikembangkan.<sup>10</sup>

**Tabel 1.1 Model Pembelajaran Srisakdi (2006)**

| <b>Presentase Bahan ajar Berbasis web</b> | <b>Model</b>                          | <b>Deskripsi</b>                                                                                                  |
|-------------------------------------------|---------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>0%</b>                                 | Tradisional<br>( <i>Traditional</i> ) | Pembelajaran tanpa memanfaatkan fasilitas pembelajaran elektronik yang menyambung pada internet ( <i>online</i> ) |

<sup>10</sup> Srisakdi, *Pedoman Pengembangan Bahan ajar Berbasis Web*, (Departemen Pendiidkan Nasional : 2006), h.11

|               |                                                                      |                                                                                                                                                                                              |
|---------------|----------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|               |                                                                      | Pembelajaran dengan tatap muka.                                                                                                                                                              |
| <b>1-29%</b>  | Fasilitas Web<br>( <i>Web Facilitated</i> )                          | Pemanfaatan web dalam proses pembelajaran untuk membantu peningkatan penguasaan bahan ajar yang tidak terpenuhi dalam proses tatap muka.<br>Pemanfaatan lebih banyak pada pengumpulan tugas. |
| <b>30-79%</b> | Penggabungan<br>( <i>blended</i> )                                   | Proses pembelajaran menggunakan kombinasi antara bahan ajar berbasis web dan tatap muka.<br>Dalam proses pembelajaran, interaksi (forum diskusi) lebih banyak dilakukan.                     |
| <b>100%</b>   | Pembelajaran yang<br>meyambung<br>pada internet<br>( <i>online</i> ) | Seluruh pembelajaran melalui pembelajaran elektronik yang menyambung pada internet ( <i>online</i> )<br>Tidak ada pembelajaran tatap muka.                                                   |

Mengacu pada model pembelajaran penggabungan (*blended*) yang telah dilakukan oleh srisakdi maka dalam penelitian ini akan dikembangkan pembelajaran penggabungan (*blended*) pada mata pelajaran pendidikan agama islam yang menggabungkan antara pembelajaran elektronik dengan pembelajaran tradisional dengan menggunakan produk pembelajaran elektronik yang menyambung pada internet (*online*) yaitu web dan media pembelajaran elektronik yang tidak menyambung pada internet (*offline*) yaitu tatap muka, presentasi, diskusi, serta buku panduan sebagai petunjuk penggunaan dalam pembelajaran yang berguna untuk memudahkan pemahaman peserta didik, pembelajaran berbasis penggabungan (*blended*) sangat bermanfaat untuk meningkatkan hubungan yang terintegrasi pada tiga model pembelajaran yaitu : 1) lingkungan pembelajaran yang berbasis ruang kelas tradisional, 2) penggabungan (*blended*), dan 3)

pembelajaran elektronik yang menyambung pada internet (*online*). Para peneliti memberikan bukti yang menunjukkan bahwa penggabungan pembelajaran (*blended learning*) menghasilkan perasaan berkomunitas lebih kuat antar mahasiswa dari pada pembelajaran tradisional atau pembelajaran elektronik yang menyambung pada internet (*online*) sepenuhnya.

Proses belajar mengajar dikelas harus menuntut adanya antusias dan motivasi dalam diri setiap siswa. Keberadaan motivasi dalam proses belajar merupakan factor penting yang akan mempengaruhi seluruh aspek-aspek belajar dan pembelajaran. Siswa yang termotivasi akan menunjukkan minatnya untuk melakukan aktivitas-aktivitas belajar, merasakan keberhasilan diri, mempunyai usaha-usaha untuk sukses, dan memiliki strategi-strategi kognitif dan kognitif, dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan kepadanya. Agar hal tersebut dapat tercapai, seorang guru harus mempunyai motivasi yang tinggi bahwa mereka dapat membantu siswa-siswanya belajar, meluangkan waktu untuk membuat perencanaan mengajar, dan bekerja sama dengan siswanya untuk mencapai tujuan belajar dan penguasaan materi.<sup>11</sup>

Akan tetapi, hal ini bertolak belakang dengan terjadi pada kegiatan pembelajaran di SMK Yesta Surabaya. Dalam kegiatan pembelajaran ditemukan beberapa permasalahan, diantaranya:

1. Rendahnya motivasi belajar siswa dengan mengikuti pembelajaran di kelas.

Hal ini tergambar dari masih yang banyak sibuk sendiri dengan kegiatan masing-masing, misalnya ngobrol dengan teman sebangku.

---

<sup>11</sup> Esa Nur Wahyuni, *Motivasi dalam Pembelajaran*, (Malang: Tiga Serangkai, 2009), h.3-4

2. Kurangnya minat membaca siswa. Hal ini tidak semua siswa mempunyai buku paket sebagai panduan mereka. Hal ini disebabkan kondisi ekonomi keluarga mereka yang dalam taraf menengah bawah sehingga membeli buku bukan menjadi prioritas utama.
3. Peserta didik sangat menyukai pembelajaran elektronik berdasarkan latar belakang mereka yang ada di jurusan multimedia.

Dari permasalahan diatas, dianggap penting untuk dibahas karena dampak signifikan yang ditimbulkan dari permasalahan yang dianggap remehnya mata pelajaran Pendidikan Agama Islam

Berdasarkan hasil observasi terhadap siswa siswi di SMK Yesta Surabaya, bahwa peserta didik kurang antusias dalam mengikuti jam pelajaran. Untuk mengatasi permasalahan ini, maka perlu dikembangkan pembelajaran berbasis penggabungan (*blended*). Selain itu, peneliti memilih SMK Yesta Surabaya sebagai tempat penelitian karena sekolah tersebut salah satu sekolah yang berbasis ICT. Dan ingin mengetahui pengaruh dan mengembangkan pembelajaran berbasis *blended* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Apakah dengan media ini adalah cara yang efektif dan efisien guna mencapai tujuan pendidikan yang telah ditentukan. Sehingga peneliti memberi judul pada penelitian ini yaitu:

“PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN BERBASIS *BLANDED* PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMK YESTA SURABAYA”

## **B. Rumusan Masalah**

Sebagaimana diskripsi diatas, agar pelaksanaan penelitian ini lebih terfokus dan sesuai apa yang menjadi tujuan penelitian ini, maka kami mengajukan beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana metode pengembangan pembelajaran penggabungan (*blended*) pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMK Yesta Surabaya?
2. Bagaimana hasil pengembangan pembelajaran penggabungan (*blended*) pada matapelajran PAI di SMK Yesta Surabaya?

## **C. Tujuan dan Kegunaan penelitian**

### **1. Tujuan penelitian**

Berdasarkan Latar Belakang yang dijelaskan sebelumnya tujuan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk pembelajaran berbentuk web dan media presentasi.

### **2. Kegunaan Penelitian**

Sebagai pendorong bagi kalangan pendidikan dalam memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi melalui internet untuk kemajuan dunia pendidikan khususnya model pembelajran PAI berbasis blanded .

Diantaranya:

#### **a. Bagi Siswa**

Dapat membantu menambah antusias dan memotivasi belajar khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Serta menambah banyak sumber belajar bagi siswa.

b. Bagi Guru

Dapat membantu menyampaikan kepada peserta didik supaya lebih mudah dipahami oleh peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

c. Bagi Peneliti

Sebagai pedoman dan acuan dalam memilih model pembelajaran yang efektif ketika mengajar, dan sebagai puncak rangkaian proses belajar mengajar yang ditempuh untuk menyelesaikan study di UIN Sunan Ampel Surabaya.

**D. Spesifikasi produk yang diharapkan**

Produk yang dikembangkan yang ingin dihasilkan berupa : 1) web pembelajaran, 2) media presentasi.

**1. Web pembelajaran pendidikan agama islam**

Untuk menciptakan lingkungan belajar tersebut, maka web pembelajaran yang akan dikembangkan harus memiliki fasilitas-fasilitas yang memadai. Keunggulan yang dikembangkan dibanding dengan produk sejenis yang sudah ada selama ini di internet diuraikan sebagai berikut :

- a. Tampilan web yang sederhana dengan fitur yang lengkap.
- b. Fasilitas korespondensi yang lengkap, baik forum, obrolan (*chat*), ataupun pesan berantai (*mailist*)
- c. Materi pembelajaran dalam bentuk teks dan multimedia (*audio & video*)
- d. Fasilitas administratif yang bertujuan untuk melihat proses belajar yang dilakukan para pebelajar.

- e. Fasilitas jaringan sosial (*social network*) yang dapat memfasilitasi pembelajar satu sama lain.
- f. Kegiatan pembelajar yang memadukan antara kegiatan tatap muka, pembelajaran yang menyambung pada internet (*online*) dan pembelajaran elektronik yang tidak menyambung pada internet (*offline*)

Berikut akan diuraikan fasilitas yang lebih spesifik beserta substansi di dalam masing-masing fasilitas tersebut :

#### A. Fasilitas sumber belajar

##### 1) Deskripsi pembelajaran

Deskripsi pembelajaran merupakan fasilitas di dalam web yang memberikan pembelajar pemahaman tentang apa yang akan dipelajari pada materi (kelas) tersebut.

##### 2) Dokumen

Fasilitas ini merupakan tempat penyimpanan materi dalam ragam format, teks, audio, video maupun animasi, hampir seluruh file dapat diunggah ke dalam fasilitas ini, sehingga menambah sumber belajar bagi pembelajar. Data (*file*) yang ada dalam fasilitas ini langsung di unduh dan dibuka program lain.

##### 3) Kamus (*wiki*)

Kamus (*wiki*) adalah fasilitas yang menyimpan beragam istilah dalam ilmu bahasa. Pembelajar dapat menemukan arti dari sebuah istilah atau frase yang sulit untuk dimengerti untuk menunjang penguasaan materi pelajaran

##### 4) Latihan

Latihan adalah fasilitas latihan yang memuat beragam bentuk pertanyaan, yang dapat digunakan pebelajar untuk latihan. Di akhir latihan, pebelajar akan mendapatkan umpan balik (*feedback*) secara langsung.

5) Forum diskusi

Forum diskusi adalah fasilitas bagi guru atau admin dari web untuk memerikan pengumuman, tentang kegiatan pembelajaran kepada peserta didik.

B. Fasilitas korespondensi (*e-moderating*)

1) Obrolan umum

Obrolan umum atau fasilitas pesan adalah fasilitas yang diberikan kepada pabelajar ataupun pembelajar untuk saling berkomunikasi secara personal dan bisa juga dilakukan secara obrolan (*chat*).

2) Forum diskusi

Forum diskusi adalah forum pebelajar yang dapat digunakan untuk mempublikasikan laporan atau rubrik masalah sehingga pengguna lainnya dapat membaca dan mengomentari tulisan tersebut.

3) Jaringan sosial (*social network*)

Jaringan sosial adalah fasilitas sederhana yang dapat menghubungkan pebelajar dengan penggunaan lainnya. Fasilitas untuk memberikan kesempatan kepada pebelajar untuk menambah pertemanan.

4) Jajak pendapat (*polling*)

Jejak pendapat adalah sebuah fasilitas yang diperuntukan untuk peserta didik dalam penilaian web pembelajaran pendidikan agama islam.

## **2. Media presentasi**

Secara spesifik media presentasi nantinya akan digunakan bersamaan dengan kegiatan tatap muka yang meliputi : 1) pemaparan strategi pembelajaran; 2) penjelasan penilaian (*asssesment*) dan tugas Peserta didik; 3) pemaparan proses pembelajaran berbasis penggabungan (*blended*). Media presentasi yang akan digunakan dalam pengembangan pembelajaran penggabungan (*blended*) ini nantinya akan memiliki fasilitas.

### **a. Menghubungkan banyak (hyperlink)**

Fasilitas menghubungkan banyak (hyperlink) disediakan untuk mempermudah dosen dalam mengkonstruksi materi.

### **b. Animasi**

Fasilitas animasi disediakan untuk mempercantik dan memberi daya tarik agar peserta didik tidak bosan dalam pembelajaran.

### **c. Audio video**

Fasilitas audio video disediakan untuk menunjang kebutuhan penyampaian materi dalam pembelajaran.

## **E. Pentingnya penelitian dan pengembangan**

Pengembangan pembelajaran berbasis penggabungan (*blended*) ini penting dilakukan . berikut akan diuraikan alasan pentingnya penelitian ini .

1. Pembelajaran berbasis penggabungan (*blended*) dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar yang diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam belajar dan juga memudahkan tugas guru dalam pembelajaran.

2. Pembelajaran berbasis penggabungan (*blended*) didesain sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Sesuai dengan kebutuhan dalam hal ini dimaksudkan pembelajaran yang sudah dirancang sesuai dengan kompetensi yang harus dimiliki peserta didik setelah menyelesaikan pembelajaran. Sedangkan dari sisi karakteristik, pembelajaran didesain dengan epitome yang jelas, gambar, audio, rangkuman, tugas-tugas,

#### **F. Asumsi dan Keterbatasan pengembangan**

Pengembangan pembelajaran berbasis Penggabungan (*blended*) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Yesta Surabaya memiliki beberapa asumsi dan keterbatasan sebagai berikut.

##### **1. Asumsi Pengembang**

- a. Peningkatan kualitas pembelajaran dapat dimulai dari mendesain bahan pembelajaran.<sup>12</sup>
- b. Pembelajaran penggabungan (*blended*) yang dikembangkan berdasarkan karakteristik peserta didik mampu meningkatkan minat dan motivasi peserta didik untuk belajar Pendidikan Agama Islam.
- c. Model Pengembangan yang dipakai adalah Pengembangan ADDIE
- d. Produk Pengembangan Berupa Media Pembelajaran berbasis penggabungan (*blended*) pembelajaran elektronik yang menyambung pada internet (*online*): web dan pembelajaran elektronik yang tidak menyambung pada internet (*offline*) : media presentasi, tatap muka (*face to face*).

---

<sup>12</sup> Degeng, *Ilmu Pengajaran Taksonomi Variabel*. (jakarta : Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, 2001) h 21

## **2. Keterbatasan Pengembang**

Keterbatasan dalam pengembangan pembelajaran berbasis penggabungan (blended) ini dapat dikemukakan bahwa pembelajaran ini dapat dipergunakan untuk peserta didik SMK Yesta Surabaya pada mata pelajaran pendidikan agama islam, jika dipergunakan untuk peserta didik dengan karakteristik dan kebutuhan lainnya maka perlu penyesuaian materi dan karakteristik pebelajar lebih lanjut. Proses pengembangan pembelajaran berbasis penggabungan (blended) ini terbatas pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMK Yesta Surabaya dengan model ADDIE disampai pad tahap evaluasi formatif, dengan produk web, media presentasi.

## **G. Definisi Operasional**

Definisi operasional adalah hasil dari operasionalisasi, menurut Black dan Champion untuk membuat definisi operasional adalah dengan memberi makna pada suatu konstruk atau variable dengan “operasi” atau kegiatan dipergunakan untuk mengukur konstruk atau variable.

Jadi definisi operasional menurut peneliti yaitu member batasan atau arti suatu variable dengan merinci hal-hal yang harus dikerjakan oleh peneliti untuk mengukur variable tersebut.

Untuk menghindari kesalah pahaman terhadap istilah-istilah kunci yang dipergunakan didalam tulisan ini, maka terhadap istilah-istilah tersebut di beri batasan-batasan sebagai berikut :

## 1. Pengembangan

Adalah proses penterjemahan spesifikasi rancangan kedalam bentuk fisik. Pengembangan merupakan serentetan kegiatan prosedural mulai dari analisis kebutuhan, menentukan tujuan, merancang model, menghasilkan produk, melaksanakan kegiatan validasi, ujicoba, serta penyempurnaan produk.<sup>13</sup>

## 2. Pembelajaran

*Pembelajaran* adalah proses interaksi antara pendidik dan peserta didik untuk mengetahui, mendalami dan memahami sesuatu. Dalam proses pembelajaran yang menjadi pusatnya bukanlah si pendidik, melainkan para peserta didik.<sup>14</sup>

Anderson, dalam Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran mengatakan bahwa *media Pembelajaran* adalah media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seseorang pengembang mata pelajaran dengan para siswa.<sup>15</sup>

## 3. Pendidikan Agama Islam (PAI)

Bidang study yang berisi tentang bimbingan atau tuntunan pendidikan kepada anak didik agar tumbuh secara wajar dan berkepribadian muslim. Pendidikan Agama Islam sekolah merupakan Pendidikan Agama Islam yang diajarkan di jenjang sekolah yaitu sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah umum, dan sekolah menengah kejuruan.<sup>16</sup>

---

<sup>13</sup> Seels & Ritchey, *Instructional Technologi*, ( Washington DC: AECT, 1994), h.14

<sup>14</sup> Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2005),15

<sup>15</sup> Fathurrahman, *Teknologi dan Media Pembelajaran*, (Surabaya: Dakwah Digital Press, 2008), 42

<sup>16</sup> Poerwodarminto, *Kamus Belajar Bahasa Indonesia...*,199

#### **4. Pembelajaran berbasis penggabungan ( *Blanded* )**

Proses pembelajaran yang dilakukan dengan kombinasi antara tatap muka, dan pembelajaran menggunakan media komputer dan internet pembelajaran elektronik yang tidak menyambung pada internet (*offline*) dan pembelajaran yang menyambung pada internet (*online*) dalam penyampaian konten.

#### **H. Sistematika Pembahasan**

Adapun yang menjadi sistematika pembahasan dalam skripsi ini adalah terdiri dari lima bab, yaitu:

Bab pertama Pendahuluan, bab ini menguraikan beberapa unsur yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian dan kegunaan penelitian, spesifikasi produk yang diharapkan, asumsi penelitian, keterbatasan peneliti, definisi operasional, dan sistematika pembahasan.

Bab II ini menguraikan Landasan teori merupakan study literature atau teoritis yang membahas tentang isi penelitian. Dalam hal akan membahas tentang media pembelajarn pai berbasis blanded, model pembelajaran tatap muka, pembelajaran elektronik yang menyambung pada internet (online), dan pembelajaran elektronik yang tidak menyambung pada internet (offline), metode pembelajaran, fungsi komunikasi, strategi interaksi dan model ADDIE

Bab III menguraikan Metode pengembangan adalah sebagai berikut : 1) model desain pengembangan, 2) prosedur pengembangan, 3) uji coba produk. Yang dalam uji coba produk terdapat keterangan : 1) desain uji coba 2) subyek uji coba 3) jenis uji coba 4) instrumen pengumpulan data dan 5) tekhnis analisis data.

Bab IV menguraikan Penyajian dan analisis data yang berisi tentang hasil penelitian pengembangan pembelajaran berbasis blended, disajikan 3 hal pokok, yaitu : 1) pengembangan pembelajaran berbasis penggabungan (blended) 2) analisis data, dan 3) Revisi produk pengembangan.

Bab V Merupakan bab terakhir yakni penutup berisikan tentang 1) kesimpulan dan 2) saran terhadap produk pengembangan.