

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Kajian pustaka berikut ini akan membahas beberapa hal yang meliputi: Pembelajaran berbasis penggabungan (*blended*), 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.

A. Pembelajaran berbasis penggabungan (*blended*)

Konsep dalam pengembangan pembelajaran di gunakan model penggabungan (*blended*), Model dianggap memberikan solusi dalam pengembangan pembelajaran pada institusi yang masih menerapkan pembelajaran elektronik yang menyambung pada internet (*online*) sebagai tolak ukur aktivitas, secara konsep, pengembangan didasarkan pada model-model pembelajan yang terbagi menjadi 4 kelompok seperti dapat dilihat dari tabel 2.1.¹ Konsep pembagian pengembangan merupakan hitungan–hitungan matematis yang perlu di jabarka dalam rangka implementasi pembelajaran. Masing-masing model diungkapkan oleh srisakdi, dalam skala-skala matematis berupa presentase. Lebih jauh skala tersebut belum menggambarkan implementasi aktivitas riil yang dijalankan. Konsep pembelajaran secara rinci dijabarkan mulai dari pembelajaran tradisional hingga pembelajaran elektronik yang menyambung pada internet

¹ Srisakdi, *Pedoman Pengembangan Bahan Ajar Berbasis web*, (Departemen Pendidikan Nasional, 2006), h.55

(*online*). Selain hitung-hitungan matematis srisakdi juga mendeskripsikan definisi-definisi. Pada setiap deskripsi yang di paparkan memberikan konsep aktivitas sebagai patokan kegiatan pembelajaran.²

Model pembelajaran penggabungan (*blended*) yang dikembangkan mengacu pada definisi yang telah digambarkan pada tabel 1.1 pengembangan pembelajaran-pembelajaran elektronik yang menyambung pada internet (*online*) bukan lagi sebagai pelengkap atau pengganti kegiatan pembelajaran. Tatap muka, diskusi, forum, dan llain-lain semuanya dilakukan secara sistematis dan terintegrasi pada *web* yang dikembangkan.

Secara teknis pengembangan pembelajaran model penggabungan (*blended*) merupakan model kombinasi pembelajaran yang dilakukan dalam konteks tatap muka, pembelajaran elektronik yang menyambung pada internet (*online*) dan pembelajaran elektronik yang tidak menyambung pada internet (*offline*).

1. Model Pembelajaran Tatap Muka, Pembelajaran Yang Menyambung Pada Internet (*Online*) Dan Embelajaran Elektronik Yang Tidak Menyambung Pada Internet (*Offline*)

Proses pembelajaran tatap muka disebut juga masa pengenalan. Pada mmasa pengenalan berlangsung proses pembelajaran tatap muka pembelajaran elektronik yang tidak menyambung pada internet (*offline*) atau bertemu dalam kelas nyata. Kegiatan dikelas nyata adalah dosen menyampaikan satau penjelasan

² Darsono, *Belajar & Pembelajaran*, (Semarang : CV Ikip Semarang Press, 2000), h.15

secara teknis penggunaan sistem pembelajaran berbasis web dan peserta diidk mendengarkan, menyimak dan mempraktikkan petunjuk penggunaan yang telah disediakan.

Tabel 2.1 model-model pembelajaran

Presentasi bahan ajar berbasis web	Model	Deskripsi
0 %	Tradisional (<i>traditional</i>)	Pembelajaran tanpa memanfaatkan fasilitas pembelajaran elektronik yang menyambung pada internet (online), perangkat pembelajaran berbasis tatap muka.
1-29 %	Fasilitas web (<i>web facilitated</i>)	pemanfaatan web dalam proses pembelajaran untuk membantu peningkatan penguasaan bahan ajar yang tidak terpenuhi dalam proses tatap muka (pemberian materi tambahan melalui web) pemanfaatan lebih banyak pada pengumpulan tugas.
30-79 %	Penggabungan (<i>blended</i>)	Proses pembelajaran yang mnggunakan kombinasi antara bahan ajar berbasis web dan tatap muka. Porsi pembelajaran elektronik yang

		menyambung pada internet (<i>online</i>) lebih besar dari tatap muka. Dalam proses pembelajaran. Interaksi (forum diskusi) lebih banyak dilakukan.
100%	<i>On-line</i> atau <i>elearning</i>	Seluruh proses pembelajaran melalui pembelajaran elektronik yang menyambung pada internet (<i>online</i>). Tidak ada pembelajaran tatap muka.

Dalam masa belajar mandiri. Siswa akan berkumpul dan bertemu beberapa kali dengan guru di web atau bertemu langsung sesuai jadwal yang telah ditentukan. Proses tatap muka di tujukan untuk memfasilitasi setiap permasalahan peserta didik yang dihadapi selama proses pembelajarannya.³

2. Model Pembelajaran Menggunakan Modul Elektronik

Pengembangan penggabungan (*blended*) juga mengarah pada bahan ajar yang digunakan salah satunya berupa modul dalam kemasan elektronik. Dalam pembelajaran berbasis web model elektronik dikenal dengan istilah bahan ajar mandiri atau bahan ajar yang dikemas untuk peserta didik belajar sendiri secara mandiri. Didalam bahan ajar mandiri selain materi juga sudah ada latihan-latihan yang harus dikerjakan peserta didik untuk mengukur perkembangan belajarnya, dalam pembelajaran penggabungan (*blended*), selain bahan ajar modul elektronik

³ Srisakdi, *Pedoman Pengembangan Bahan Ajar Berbasis web*, (Departemen Pendidikan Nasional, 2006), h.53

dalam proses belajarnya peserta didik juga memanfaatkan bahan ajar berbasis *web*.

3. Model Pembelajaran Berbasis Teks, Audio, Video Dan Multimedia.

Pengembangan bahan ajar yang lain adalah pemanfaatan media atau teknologi. Salah satu ciri dalam proses pembelajaran berbasis web, diantaranya pemanfaatan teks, audio, video, dan multimedia adalah untuk pengayaan materi untuk berlatih dan untuk penguatan mahasiswa dalam mempelajari salah satu topik.

Dalam pembelajaran penggabungan (*blended*), pengemasan dilakukan secara digital dan diakses melalui bahan ajar berbasis web, pemanfaatan teks, audio, video dan multimedia dilakukan pada masa belajar mandiri. Materi yang dikemas dengan menggunakan teks, audio, video, dan multimedia tersebut dikemas dengan media penyimpanan tertentu.

Sebagai sarana pembelajaran terpenting dalam pembelajaran elektronik yang menyambung pada internet (*online*) pengembangan pembelajaran penggabungan (*blended*), penggunaan teknologi web diperlukan dalam pembelajaran untuk melakukan tatap muka, penyimpanan file, diskusi, pemantauan dan lain-lain. Dengan model pembelajaran berbasis penggabungan (*blended*) diharapkan porsi waktu masa pembelajaran mandiri lebih banyak dibandingkan dengan tatap muka baik pembelajaran elektronik yang tidak menyambung pada internet (*offline*) maupun pembelajaran elektronik yang menyambung pada internet (*online*)⁴.

⁴ Ibid., h.56

Dalam pembelajaran berbasis penggabungan (*blended*), peserta didik tidak hanya mengakses bahan ajar, melainkan melakukan beberapa aktivitas : 1) melakukan interaksi, baik melalui surat elektronik (*email*), obrolan (*chat*), ataupun forum diskusi. Peserta didik dapat bertanya maupun mengajukan pertanyaan dan pendapat tentang suatu hal baik dengan guru maupun dengan temanya sendiri, 2) mengerjakan tugas atau *assignments*. Peserta didik akan mendapatkan tugas baik perseorangan ataupun kelompok, 2) menjawab soal latihan, setiap topik akan disediakan beberapa soal latihan yang harus di jawab siswa. 4) berkomunikasi dengan ahli bidang ilmu dinegara lain melalui internet.

Seperti yang sudah di bahas pada model pembelajaran tatap muka, dalam masa pembelajaran berbasis web selama (4 bulan 1 minggu) ini, akan tetap ada pertemuan dengan guru, pada pertemuan tersebut peserta didik dapat menyampaikan beberapa permasalahan selama proses belajar, baik itu terkait bahan ajar ataupun permasalahan yang terkait dengan koneksi internet. Setelah peserta didik menyelesaikan masa belajar mandiri pada minggu terakhir dan diakhiri dengan ujian semester.

Secara umum dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran penggabungan (*blended*), proses pembelajaran berlangsung menggunakan 4 model kombinasi : tatap muka, media elektronik, teks, audio, video, dan multimedia serta berbasis web. Porsi belajar mandiri dengan pembelajaran menggunakan web memiliki komposisi yang sama dengan proses tatap muka.

4. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran yang digunakan adalah metode pembelajaran mandiri dan metode pembelajaran kolaborasi yang menggunakan fasilitas teknologi informasi dan komunikasi. Metode yang digunakan yakni metode yang dianggap mampu mengaktifkan pembelajar yaitu peserta didik sehingga mampu mendapatkan keinginan sebagai hasil pembelajaran. Penggunaan metode mandiri dan kolaborasi disesuaikan dengan karakteristik mata pelajaran dan karakteristik peserta didik.⁵ Metode mandiri dan kolaborasi tersebut juga dapat ditunjang dengan sarana dan prasarana yang tersedia agar dapat berinteraksi secara maksimal. Target terakhir dari metode tersebut adalah bahwa peserta didik dapat belajar secara mandiri dan bersinergi dengan media-media dan sumber-sumber belajar, baik melalui pembelajaran elektronik yang menyambung pada internet (*online*) maupun pembelajaran elektronik yang tidak menyambung pada internet (*offline*). Metode pembelajaran meliputi: 1) strategi pembelajaran interaksi, 2) fungsi interaksi pembelajaran.⁶

5. Strategi interaksi

Strategi interaksi dalam pengembangan pembelajaran penggabungan (*blended*) memiliki dasar obyek belajar dalam setiap babak pembelajaran, dirancang dan ditentukan pola interaksi atau strategi belajar yang dapat ditempuh peserta didik, pola interaksi atau strategi belajar yang ditentukan dapat memberi beragam alternatif alur belajar bagi peserta didik sehingga satu babak pembelajaran dapat dipelajari peserta didik melalui beragam alur, tidak Cuma 1

⁵ Nasution S, *mengajar dengan sukses*, (Jakarta: Bumi Aksara , 1998), h.23

⁶ Praherdhiono, H.2008. *Media Pembelajaran*.

<http://www.tep.ac.id> (diakses pada 12 Desember 2013)

alur saja. Hal itu sesuai dengan prinsip fleksibilitas dalam pembelajaran menggunakan web. Peserta didik dalam menempuh proses pembelajaran dapat menggunakan strategi yang di tawarkan sistem dengan fasilitas pengembangan. Pada strategi berinteraksi interaksi baik dengan media maupun sumber belajar dalam pengembangan pembelajaran berbasis penggabungan (*blended*) dapat berupa 1) tanya jawab; 2) forum diskusi; 3) kegiatan peserta didik bersama melalui telekonferensi dalam hal ini menggunakan yahoo messenger dan facebook serta mengerjakan praktek atau pekerjaan kelompok, dan lain-lain.; 4) proyek atau pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*); 5) simulasi/praktek (*simulations*); 6) penelusuran internet; 7) diskusi dengan narasumber ahli melalui internet; 8) studi kasus; 9) contoh dan analogi; 10) informasi audio, visual; 11) latihan berjenjang; dan 12) membuat rangkuman.

6. Fungsi interaksi pembelajaran

Interaksi pembelajaran berbasis penggabungan (*blended*) pada mata pelajaran pendidikan agama islam berfungsi untuk membantu peserta didik, melalui beragam alur yang dipilihnya. Agar interaksi dalam pengembangan pembelajaran menggunakan model penggabungan (*blended*) bisa efektif maka ada 4 fungsi interaksi pembelajaran berbasis web yaitu 1) fungsi kendali; 2) fungsi respon 3) fungsi menipulasi dan 4) fungsi merancang dan mencipta.⁷

7. Material objek pembelajaran

Objek belajar dapat diperoleh guru dari bahan ajar yang dimilikinya untuk pembelajaran tatap muka dan nantinya akan dikombinasikan dengan media

⁷ kaye thorne, *How To Integrate Online And Traditional Learning*, (London : Kogan Page, 2003), h.5

presentasi. Kumpulan bahan ajar yang sudah dimiliki oleh guru tidak dapat begitu saja dijadikan digital atau digunakan dalam pembelajaran penggabungan (blended). Setiap bagian atau pokok bahasan dalam pembelajaran memiliki berbagai unsur .

Informasi tekstual bidang ilmu dimiliki guru dalam bentuk diktat harus dikemas ulang menjadi bagian-bagian yang tidak terlalu panjang sehingga tidak menimbulkan kejenuhan peserta didik dalam membaca ketika disajikan didalam komputer atau web. Jika informasi tekstual tersebut berbentuk artikel yang dianggap perlu ditampilkan utuh, maka informasi tersebut lebih baik dijadikan lampiran. Untuk semua obyek belajar, perlu dicantumkan sumber asal sumber belajar tersebut, kecuali yang dikembangkan sendiri oleh guru. Hal ini menjaga agar tidak terjadi pelanggaran terhadap hak cipta dan hak atas kekayaan intelektual dari pengarang atau pengembang asli. Karena bahan ajar akan dipublikasikan di internet melalui web dan khalayak ramai dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Maka kesahihan dan legalitas bahan ajar menjadi sangat penting untuk diperhatikan.

Untuk membuat informasi tekstual yang menarik, guru dapat menambah gambar atau animasi kedalam teks. Namun, perlu diperhatikan agar gambar yang diintegrasikan adalah gambar yang berhubungan dan sesuai dengan materi yang dibahas dan bermakna.

Dalam mengintegrasikan audio dan video, perlu diperhatikan agar tidak menggunakan video dengan durasi panjang. Video klip yang digunakan dalam proses pembelajaran penggabungan (blended) ini biasanya berdurasi sekitar 3

menit saja. Video dengan durasi panjang akan sangat memerlukan banyak memori sehingga cenderung sukar untuk diunggah peserta didik nantinya. Begitu juga dengan audio, tidak boleh terlalu panjang dan harus bermakna dalam pembelajaran tersebut, bukan sekedar ilustratif saja.

Glosarium menjadi bagian penting dalam informasi tekstual. Setiap bidang ilmu memiliki istilah-istilah yang unik dan memiliki arti yang khusus dan belum tentu dimengerti oleh semua orang. Bagi Peserta Didik dalam konteks belajar mandiri, maka keberadaan glosarium menjadi alat bantu belajar manakala dia tidak dapat menemukan kamus atau bertanya pada ahlinya.

Daftar alamat situs lain atau alamat surat elektronik (*email*) narasumber menjadi bagian yang unik dan menarik dalam pembelajaran berbasis penggabungan (*blended*) dengan menyediakan daftar alamat situs lain atau email narasumber, guru mendorong peserta didik untuk kreatif menelusuri berbagai sumber belajar dan fleksibel dalam belajar menggunakan berbagai sumber belajar yang tersedia diinternet. Daftar tersebut tidak perlu terlalu banyak, tetapi cukup untuk membuka jalan penelusuran bagi peserta didik, dan memacu peserta didik untuk menemukan informasi lebih banyak tentang informasi dan konsep yang dipelajarinya.

8. Teori komunikasi

a. Komunikasi secara umum

Pengembangan pembelajaran model penggabungan (*blended*) mengedepankan bagaimana terjadi komunikasi antara sumber belajar dan pembelajar melalui teknologi komunikasi web, teknologi komunikasi yang diharapkan mampu menjembatani setiap orang untuk saling berkomunikasi secara

cepat dalam jarak jauh sekalipun, media komputer dan jaringan sangat berperan dalam mempermudah hubungan, baik hubungan personal, organisasi atau dalam tingkat yang lebih luas lagi. Terdapat beberapa kebijaksanaan-kebijaksanaan dan aturan manajerial tertentu yang dapat membantu pengguna.⁸

Teknologi jaringan komunikasi akan menghubungkan komputer, stasiun kerja (work station) pengguna dan alat informasi lainnya. Pembelajar diharapkan dapat berpartisipasi dalam menentukan pilihan dalam berbagai macam jenis teknologi komunikasi yang diperlukan.

Secara prinsip seluruh teknologi komunikasi merupakan alat pengiriman informasi dalam berbagai bentuk (seperti suara, data, teks, dan gambar) dari 1 tempat ke pengguna elektronik lainnya. Komunikasi data lebih spesifik menjelaskan pengiriman dan penerimaan jaringan komunikasi data antara 1 atau lebih sistem komputer serta berbagai terminal masukan (input) atau keluaran (output). Bagaimanapun komunikasi saat ini tergantung pada komputer dan alat-alat komputerisasi lainnya.

Pengembangan pembelajaran berbasis penggabungan (blended) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan jalur internet dengan teknologi komunikasi transmisi satelit. Teknologi komunikasi transmisi satelit yang dikembangkan menggunakan berbagai jenis media telekomunikasi dan prosesor komunikasi untuk menghubungi terminal komputer, stasiun kerja komputer, sistem komputer serta alat-alat komputer lainnya dalam radius dan jangkauan yang lebih luas.

⁸ Udin Saifudin Sa'ud, *Inovasi Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2008), h.181

b. Komunikasi secara khusus dengan pembelaar berbasis penggabungan (blended)

Dalam pengembangan pembelajaran model penggabungan (blended) menggunakan teknologi pembelajaran langsung berbasis web dan tidak langsung berupa tatap muka dan media presentasi dengan sebuah terminologi untuk mendeskripsikan bagaimana dan kapan pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam berlangsung.

1. Pembelajaran langsung (syncrounus learning)

Dalam pembelajaran langsung, proses belajar mengajar berlangsung dalam waktu yang sama dan dalam kelas yang sama berupa tatap muka dan disertai dengan media pembelajaran elektronik yang tidak menyambung pada internet (offline) berupa media presentasi. contohnya adalah peserta didik sudah mengakses web kemudian bertemu dalam kelas tatap muka dan membahas persoalan-persoalan yang belum bisa diselesaikan secara mandiri melalui web.

2. Pembelajaran tidak langsung

Dalam pembelajaran tidak langsung, proses belajar dan mengajar berlangsung dengan adanya tunda (delay) atau tayang tunda waktu (waktu yang berbeda) guru dan peserta didik secara fisik berada pada tempat yang berbeda. contohnya adalah sebagai berikut, 1) belajar sendiri menggunakan internet. Peserta didik mengkontruksi pikiran berdasarkan hasil yang diperoleh melalui kegiatan browsing dan data yang diperoleh dari mengunduh. 2) presentasi web atau seminar menggunakan audio dan video, peserta didik maupun guru mengembangkan media presentasi yang dilengkapi dengan audio dan video yang

dibutuhkan dan kemudian diunggah (upload) untuk ditayangkan. 3) rekaman tutorial; guru maupun peserta didik merekam tutorial yang ingin dijelaskan dengan menggunakan capture software. 4) mentoring tanya jawab; peserta didik dan guru ada di forum yang sama untuk mendiskusikan, membimbing dan lain-lain. 5) membaca pesan elektronik (email). Peserta didik dan guru melakukan diskusi maupun konsultasi tertutup melalui fasilitas email yang telah dimiliki; 6) mengakses materi (content) berbasis web. 7) forum diskusi berbasis web fasilitas web untuk peserta didik dan guru membahas topik tertentu.

Karakteristik dari pembelajaran tidak langsung adalah pengembang dan guru harus mempersiapkan terlebih dahulu materi belajar sebelum proses belajar mengajar berlangsung. Peserta didik bebas menentukan kapan mempelajari belajar tersebut.

B. Keunggulan pembelajaran berbasis penggabungan (*blended*)

Berdasarkan perkembangan teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran, saat ini tidak ada metode pembelajaran tunggal yang ideal untuk semua jenis pembelajaran dan pelatihan karena setiap teknologi memiliki keunggulan masing-masing. Teknologi cetak memiliki keunggulan yang sangat fleksibel sebagai sumber belajar, dapat dibawa kemana-mana tanpa menggunakan saluran listrik, sedangkan komputer memiliki keunggulan yang sangat interaktif yakni berupa teks, gambar, film, animasi, dan dapat di konversi dalam berbagai bentuk digital tetapi mobilitasnya terbatas karena bergantung pada satu daya listrik, pada kasus tertentu pembelajaran melalui audio lebih efektif dibandingkan dengan video. Jadi masing-masing teknologi mempunyai keunggulan untuk

belajar tertentu, untuk karakteristik bidang tertentu. Demikian juga metode pembelajaran untuk siswa disekolah dasar dapat efektif tetapi tidak untuk mahasiswa pasca sarjana demikian pula sebaliknya, oleh sebab itu, diperlukan metode pembelajaran yang berbeda untuk karakteristik pembelajaran yang berbeda.⁹

Untuk memenuhi semua kebutuhan pembelajaran dengan berbagai karakteristik, maka pendekatan melalui penggabungan pembelajaran (blended learning) adalah yang paling tepat. Dengan penggabungan pembelajaran (blended learning) memungkinkan pembelajaran lebih profesional untuk menangani kebutuhan belajar dengan cara yang paling efektif dan efisien serta memiliki daya tarik yang tinggi.

Keuntungan yang diperoleh dengan manfaat pembelajaran berbasis penggabungan (blended learning) bagi lembaga pendidikan sangat banyak seperti yang juga telah dikembangkan oleh beberapa universitas, seperti Universitas Negeri Semarang yang disebut ILMO (increashing learning motivation) merupakan situs pembelajaran elektronik (e-learning) berbasis internet, hal itu terurai pada tabel 2.2

Tabel 2.2 manfaat ILMO

Menyusun silabi	Mengakses informasi dan materi
Mangunggah materi perkuliahan	Mengunduh materi
Menerima pekerjaan mahasiswa	Melakukan transaksi tugas-tugas

⁹ kaye thorne, *How To Integrate Online And Traditional Learning*, (London : Kogan Page, 2003), h.8

Membuat tes/quiz	Mengerjakan tugas
Memberikan nilai	Mengerjakan tes/quiz
Memonitor keaktifan mahasiswa	Melihat pencapaian hasil belajar
Mengelola nilai mahasiswa	Melihat kehadiran
Mengola nilai mahasiswa	Melihat nilai
Berinteraksi dengan mahasiswa dan sesama dosen melalui forum diskusi dan obrolan	Berinteraksi dengan peserta didik dan pembelajar melalui forum diskusi dan obrolan

Sumber : (<http://ilmo.unnes.ac.id>)

C. Karakteristik mata pelajaran Pendidikan Agama Islam

Setiap mata pelajaran memiliki ciri khas atau karakteristik tertentu yang dapat membedakannya dengan mata pelajaran lainnya. Begitu juga halnya mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya di Sekolah Menengah Atas.

Adapun karakteristik mata pelajaran PAI di SMK adalah sebagai berikut:

- a) PAI merupakan mata pelajaran yang dikembangkan dari ajaran-ajaran pokok (dasar) yang terdapat dalam agama Islam, sehingga PAI merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari ajaran Islam.
- b) Ditinjau dari segi muatan pendidikannya, PAI merupakan mata pelajaran pokok yang menjadi satu komponen yang tidak dapat dipisahkan dengan mata pelajaran lain yang bertujuan untuk pengembangan moral dan kepribadian peserta didik. Semua mata pelajaran yang memiliki tujuan tersebut harus seiring dan sejalan dengan tujuan yang ingin dicapai oleh mata pelajaran PAI.

- c) Diberikannya mata pelajaran PAI, khususnya di SMK, bertujuan untuk terbentuknya peserta didik yang beriman dan bertakwa kepada Allah Swt., berbudi pekerti yang luhur (berakhlak yang mulia), dan memiliki pengetahuan yang cukup tentang Islam, terutama sumber ajaran dan sendi-sendi Islam lainnya, sehingga dapat dijadikan bekal untuk memelajari berbagai bidang ilmu atau mata pelajaran tanpa harus terbawa oleh pengaruh-pengaruh negatif yang mungkin ditimbulkan oleh ilmu dan mata pelajaran tersebut.
- d) PAI adalah mata pelajaran yang tidak hanya mengantarkan peserta didik dapat menguasai berbagai kajian keislaman, tetapi PAI lebih menekankan bagaimana peserta didik mampu menguasai kajian keislaman tersebut sekaligus dapat mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari di tengah-tengah masyarakat. Dengan demikian, PAI tidak hanya menekankan pada aspek kognitif saja, tetapi yang lebih penting adalah pada aspek afektif dan psikomotornya.
- e) Secara umum mata pelajaran PAI didasarkan pada ketentuan-ketentuan yang ada pada dua sumber pokok ajaran Islam, yaitu al-Quran dan al-Sunnah/al-Hadits Nabi Muhammad Saw. (dalil *naqli*). Dengan melalui metode Ijtihad (dalil *aqli*) para ulama mengembangkan prinsip-prinsip PAI tersebut dengan lebih rinci dan mendetail dalam bentuk fiqih dan hasil-hasil ijtihad lainnya.
- f) Prinsip-prinsip dasar PAI tertuang dalam tiga kerangka dasar ajaran Islam, yaitu aqidah, syariah, dan akhlak. Aqidah merupakan penjabaran dari konsep *iman*; syariah merupakan penjabaran dari konsep *islam*, syariah memiliki dua

dimensi kajian pokok, yaitu ibadah dan muamalah, dan akhlak merupakan penjabaran dari konsep *ihsan*. Dari ketiga prinsip dasar itulah berkembang berbagai kajian keislaman (ilmu-ilmu agama) seperti Ilmu Kalam (Theologi Islam, Ushuluddin, Ilmu Tauhid) yang merupakan pengembangan dari aqidah, Ilmu Fiqih yang merupakan pengembangan dari syariah, dan Ilmu Akhlak (Etika Islam, Moralitas Islam) yang merupakan pengembangan dari akhlak, termasuk kajian-kajian yang terkait dengan ilmu dan teknologi serta seni dan budaya yang dapat dituangkan dalam berbagai mata pelajaran di SMK.

- g) Tujuan akhir dari mata pelajaran PAI di SMK adalah terbentuknya peserta didik yang memiliki akhlak yang mulia (budi pekerti yang luhur). Tujuan ini yang sebenarnya merupakan misi utama diutusny Nabi Muhammad Saw. di dunia. Dengan demikian, pendidikan akhlak (budi pekerti) adalah jiwa Pendidikan Agama Islam (PAI). Mencapai akhlak yang *karimah* (mulia) adalah tujuan sebenarnya dari pendidikan. Hal ini tidak berarti bahwa pendidikan Islam tidak memerhatikan pendidikan jasmani, akal, ilmu, ataupun segi-segi praktis lainnya, tetapi maksudnya adalah bahwa pendidikan Islam memerhatikan segi-segi pendidikan akhlak seperti juga segi-segi lainnya. Peserta didik membutuhkan kekuatan dalam hal jasmani, akal, dan ilmu, tetapi mereka juga membutuhkan pendidikan budi pekerti, perasaan, kemauan, cita rasa, dan kepribadian. Sejalan dengan konsep ini maka semua mata pelajaran atau bidang studi yang diajarkan kepada peserta didik haruslah

mengandung muatan pendidikan akhlak dan setiap guru haruslah memerhatikan akhlak atau tingkah laku peserta didiknya.

- h) PAI merupakan mata pelajaran wajib yang harus diikuti oleh setiap peserta didik, terutama yang beragama Islam, atau bagi yang beragama lain yang didasari dengan kesadaran yang tulus dalam mengikutinya.

Itulah gambaran tentang karakteristik Pendidikan Agama Islam (PAI) pada umumnya dan mata pelajaran PAI di SMK pada khususnya yang dapat dikembangkan oleh para guru PAI dengan variasi-variasi tertentu, selama tidak menyimpang dari karakteristik umum ini. Dengan berpedoman kepada panduan, para guru PAI atau sekolah diharapkan dapat melakukan pengembangan SILABUS PEMBELAJARAN mata pelajaran PAI di SMK dengan mudah dan variatif.

D. Karakteristik Peserta didik di SMK Yesta Surabaya

Peserta didik SMK Yesta Surabaya dari latar belakang yang berbeda namun jenjang yang sama yakni SMP, MTS. Namun kemungkinan akademik mereka berbeda-beda. Secara umum kemampuan mereka dalam kategori sedang dan dari sisi motivasi serta kemandirian belajarnya masih perlu ditingkatkan. Hal ini didasarkan pada pengamatan lapangan secara langsung dan wawancara secara langsung dengan tim pengajar mata pelajaran pendidikan agama islam.

Berdasarkan pengamatan langsung serta hasil wawancara dengan tim pengajar pada saat ini mata pelajaran pendidikan agama islam belum memiliki pedoman media pembelajaran dalam pembelajaran, peserta didik lebih banyak mencatat materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini berdampak pada proses

pembelajaran yang kurang mendorong peserta didik untuk aktif dan efisien sehingga menjadi berjalan kurang efektif dan efisien.

Menganalisis karakteristik pebelajar menurut Degeng adalah mengetahui ciri-ciri perseorangan pebelajar beberapa bakatb, kematangan tingkat berpikir dan kemampuan tingkat awalnya.¹⁰ berdasarkan analisis tersebut dapat dipilih dan dirancang pendekatan secara tepat. Suparman juga menyatakan pentingnya mengetahui perilaku dan karakteristik peserta didik, karena akan mempengaruhi implikasi terhadap penyusunan bahan ajar dan sistem intruksional. Lebih lanjut beliau menyebutkan ada dua pendekatan yang bisa dipilih, pertama peserta didik menyesuaikan dengan pelajaran dan pendekatan kedua adalah sebaliknya yakni materi pelajaran yang akan disesuaikan dengan peserta didik.¹¹

a. Visi dan Misi SMK Yesta Surabaya

Visi :

Terwujudnya Pendidikan & Latihan berwawasan global dalam mutu dan keunggulan yang berorientasi masa depan dan mewujudkan layanan prima terhadap masyarakat, dunia usaha / industri berdasarkan iman dan taqwa.

Misi :

1. Mengembangkan suatu Diklat / Kejuruan yang adaptif dan fleksibel
2. Mengintegrasikan komunitas diklat kejuruan bekerja sama dengan dunia usaha / industri pemakai tamatan demi terwujudnya tamatan yang bermutu dan unggul

¹⁰ Degeng, I, N. S. *Ilmu pelajaran taksonomi variabel*. (jakarta direktorat jendral pendidikan tinggi 1989), h.37

¹¹ Suhardjono, *meningkatkan mutu pembelajaran, merancang menyajikan dan mengevaluasi pembelajaran*, (malang : tanpa penerbit 2000), h.21

b. Fasilitas yang ada di SMK Yesta Surabaya

1. Gedung Bertingkat milik sendiri
2. Lab.Komputer beserta wifi
3. Lab. Bahasa
4. Bengkel Kerja otomatis
5. Bengkel Kerja Pemesinan
6. Bengkel Kerja Multimedia
7. Galeri Foto
8. Lapangan Olah Raga
9. Perpustakaan dg Referensi yg lengkap
10. Mushola
11. Studio Band
12. Studio Radio (broad casting)

c. truktur Organisasi yang ada di SMK Yesta Surabaya

STRUKTUR ORGANISASI SMK YESTA SURABAYA 2013-2014



E. Desain Pembelajaran Model Addie

Sebelum mengkaji desain pembelajaran model ADDIE, ada baiknya jika memahami beberapa pengertian istilah “desain pembelajaran” dan “model”. Banyak ilmuwan teknologi pembelajaran yang memberikan pengertian yang berbeda-beda mengenai desain pembelajaran (instructional desain), dan kadang disebut (instructional system design), perbedaan itu bermuara pada penempatan istilah itu apakah sebagai proses, disiplin (cabang keilmuan tertentu), serta ilmu dan realitas.¹²

Sebagai proses desain pembelajaran merupakan pengembangan sistematis berbagai spesifikasi pembelajaran dengan memanfaatkan teori-teori pembelajaran untuk memastikan tercapainya kualitas pembelajaran. Sebagai disiplin desain pembelajaran merupakan cabang pengetahuan yang fokus pada penelitian dan teori mengenai strategi pembelajaran dan proses pengembangan pelaksanaan strategi-strategi tersebut. Sebagai ilmu, desain pembelajaran merupakan ilmu yang dimaksud untuk menciptakan spesifikasi yang detail untuk mengembangkannya, melaksanakan, mengevaluasi, dan memelihara berbagai situasi yang digunakan untuk memfasilitasi unit atau isi, dalam skala kecil ataupun besar pada seluruh level pembelajaran, sebagai realitas, desain pembelajaran, bisa berada pada setiap poin dalam proses perancangan.

Untuk keperluan proses penelitian ini, penulis mengartikan desain sebagai proses, yakni proses sistematis dalam menerjemahkan prinsip-prinsip umum belajar dan pembelajaran menjadi berbagai rencana pembelajaran. Lebih konkrit

¹² Dari internet: Robert Maribe Branch: Instructional Design The Addie Approach.
<http://www.zultigalt.com> (diakses pada 30 April 2014)

lagi suatu prosedur yang terorganisasi untuk mengembangkan materi atau program pembelajaran yang terdiri dari langkah-langkah : menganalisis, merancang, mengembangkan, mengevaluasi. Sedangkan model diartikan sebagai tampilan grafis, prosedur kerja yang teratur dan sistematis, serta mengandung pemikiran yang bersifat uraian atau penjelasan berupa saran hal tersebut menunjukkan bahwa suatu model desain pembelajaran menyajikan bagaimana suatu pembelajaran dibangun atas dasar teori-teori seperti belajar, pembelajaran, psikologi, komunikasi, sistem, dan sebagainya

Salah satu model untuk merancang suatu pembelajaran adalah model ADDIE , model ADDIE yaitu singkatan (*Analysis - Design – Development – implementation – Evaluation*), merupakan salah satu model yang menjadi pedoman dalam mengembangkan pembelajaran yang efektif, dinamis dan mendukung pembelajaran itu sendiri, sehingga dapat membantu dosen dalam pengelolaan pembelajaran. ADDIE muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Raiser dan Mollenda.

Model pengembangan yang di gunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE (*Analysis - Design – Development – implementation – Evaluation*), model ini mengarahkan penelitian pada optimalisasi proses untuk mengukur keluaran yang dapat diukur¹³. Masing-masing tanggapan dari ADDIE merupakan dasar langkah-langkah yang penting dan selalu digunakan dalam mendesain pembelajaran dengan masing-masing tahapannya sebagai berikut :

¹³ Lot, ADDIE: *intructional design model*. (pembelajaran yang menyambung pada internet). <http://hab.wikipaces.com/file/view/addie/pdf..> Texas : college station.2001. diakses pada 25 Des.

1. Analisa (*analyze*)

Menganalisa pebelajar (atribut, kebutuhan dan karakteristik), biaya, alternatif, penyampaian, keterbatasan, waktu pembelajar berakhir dan kinerja yang diharapkan dapat ditampilkan pebelajar diakhir pembelajaran.¹⁴

2. Rancangan (*design*)

Memilih tatanan atau latar pembelajaran-pembelajaran elektronik yang menyambung pada internet yang sesuai untuk mengembangkan kemampuan kognitif pelajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Merumuskan tujuan khusus atau indikator, memilih pendekatan yang dilakukan, tata letak, dan nilai rasa program, panduan pelajaran dan modul merancang isi pembelajaran yang secara khusus digunakan dengan perantara elektronik atau internet.

3. Pengembangan (*develop*)

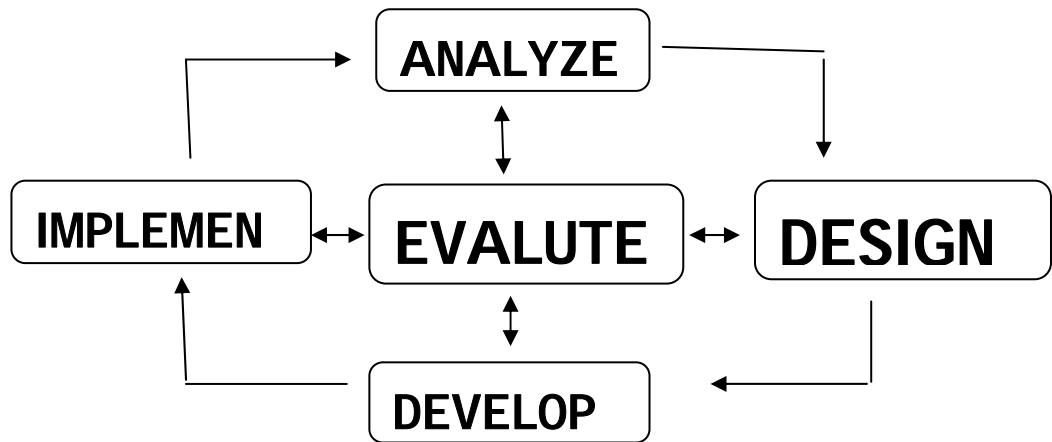
Menyediakan atau menciptakan yang dibutuhkan, memberdayakan keunggulan internet untuk menyajikan informasi dalam berbagai bentuk media sehingga sesuai dengan karakteristik pebelajar, merumuskan jenis interaksi yang sesuai, sehingga dapat memacu pebelajar untuk kreatif, inovatif dan ingin belajar lebih banyak lagi. Merencanakan aktifitas yang memungkinkan kelompok pembelajar mengkonstruksi lingkungan sosial.

4. Penerapan (*implement*)

Kegiatan yang dilakukan dalam tahapan ini meliputi penggandaan dan pendistribusian materi yang diperlukan, menyiapkan alternatif kegiatan jika terjadi masalah teknis.

¹⁴ Power, ADDIE: *instructional model*. (pembelajaran yang menyambung pada internet).1997
<http://metalab.uniten.edu.my/~iskandar/project/july52009/ADDIE.pdf>. Diakses pada 25 Des. 13

5. Evaluasi (evalute) Melakukan tes sesuai dengan standart pembelajaran.



Gambar 2.1 Elemen Inti Model Desain Pembelajaran ADDIE

Sumber : Raiser & Depsey (2002:18)