IMPLEMENTASI *BLENDED LEARNING* DALAM PEMBELAJARAN PAI

(Studi Kasus di SMP Negeri 13 Surabaya)

TESIS

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Magister dalam Program Studi Pendidikan Agama Islam

Oleh

Ahmad Khoiruddin
NIM. F02317057

PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA

2019

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama	:	Ahmad Khoiruddin
NIM	:	F02317057
Program	:	Magister (S-2)
Prodi	:	Pendidikan Agama Islam
Institusi	:	Pascasarjana UIN Sunan Ampel Surabaya

Dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa TESIS ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Surabaya, 06 November 2019
Saya yang menyatakan,

METERAI TEMPEL
TGL. 20
4727AAHF199100535
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Ahmad Khoiruddin

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tesis Berjudul "Implementasi *Blended Learning* dalam Pembelajaran PAI (Studi Kasus di SMP Negeri 13 Surabaya)" yang ditulis oleh Ahmad Khoiruddin ini telah disetujui pada tanggal 05 November 2019

Oleh:

PEMBIMBING,

Dr. Evi Fatimatur Rusydiyah, M. Ag

NIP. 197312272005012003

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Tesis Ahmad Khoiruddin ini telah diuji
Pada tanggal 18 November 2019

Tim Penguji:

1. Dr. Evi Fatimatur Rusydiyah, M.Ag. (Ketua) .....
2. Dr. M. Yunus Abu Bakar, M.Ag. (Penguji) .....
3. Mokhammad Syaifuddin, M.Ed, Ph.D (Penguji) .....

Surabaya, 5 Desember 2019
Direktur,

KEMENTERIAN AGAMA PASCASARJANA SUKABAYA UIN SUNAN AMPEL

Prof. Dr. H. Aswadi, M.Ag.
NIP. 196004121994031001

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Ahmad Khoiruddin
NIM : F02317057
Fakultas/Jurusan : Pendidikan Agama Islam (S2)
E-mail address : palung.good@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :
☐ Sekripsi ☑ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :

IMPLEMENTASI *BLENDED LEARNING* DALAM PEMBELAJARAN PAI

(Studi Kasus di SMP Negeri 13 Surabaya)

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara ***fulltext*** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 11 Desember 2019

Penulis

(**Ahmad Khoiruddin**)

ABSTRAK

Ahmad Khoiruddin, (F02317057), 2019. Implementasi *Blended Learning* dalam Pembelajaran PAI (Studi Kasus di SMPN 13 Surabaya), Dosen Pembimbing, Dr. Evi Fatimatur Rusydiyah, M. Ag

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan adanya kecanggihan teknologi yang tidak dapat dihindari, terutama *handphone* yang semakin mudah dijangkau oleh semua kalangan serta kemudahan mengakses dunia maya, termasuk kalangan pelajar yang sulit dipisahkan dengan *gadget* mereka. Fenomena tersebut menuntut kita sebagi guru ataupun calon guru (terlebih PAI) untuk senantiasa berinovasi. Satu cara yang bisa dilakukan tanpa harus meminta peserta didik menjauhi *handphone*-nya yaitu mengimplementasikan *blended learning*.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui konten media pembelajaran daring, serta untuk mengetahui pelaksanaan metode *Blended Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) materi Sejarah Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan Masa Abbasiyah. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode deskriptif kualitatif dalam bentuk studi kasus. Sementara teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu: observasi partisipan, wawancara dan dokumentasi.

Hasil dari penelitian ini yaitu: 1) konten media pembelajaran daring mampu menambah antusiasme belajar PAI bagi peserta didik, dengan fitur yang tergolong lengkap, terdiri dari materi, video, gambar, soal latihan, pembahasan, serta fitur chat; 2) Pelaksanaan model pembelajaran *blended learning* di SMP Negeri 13 Surabaya dapat peneliti katakan berlangsung dengan baik, karena dengan menggunakan model pembelajaran ini peneliti melihat bahwa hampir semua siswa sangat antusias dan menikmati pembelajaran saat jam pelajaran berlangsung.

Kata Kunci: *Blended Learning, Media Pembelajaran Daring*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ABSTRACT

Ahmad Khoiruddin, (F02317057) 2019. Implementation of Blended Learning in PAI Learning (Case Study at SMPN 13 Surabaya), Advisor Lecturer, Dr. Evi Fatimatur Rusydiyah, M. Ag

This research is motivated by the technological sophistication that can not be avoided, especially mobile phones, that are accessible by all groups, including students who are difficult to separate from their gadgets. This phenomenon requires us as teachers or prospective teachers (especially PAI) to constantly innovate. One way that can be done without having to ask students to stay away from their mobile phones is to implement blended learning.

The purpose of this study is to determine the content of online learning media, and find out the implementation of the Blended Learning method in Islamic Religious Education (PAI) subject matter of the History of the Abbasid Period. The research method used is descriptive qualitative method in the form of case studies. While the data collection techniques used are: participant observation, interviews and documentation.

The results of this study are: 1) the content in online learning media can increase the enthusiasm of PAI learning for students, with features that are classified as complete, consisting of material, videos, pictures, practice questions, discussions, and chat features; 2) The implementation of the blended learning model at Surabaya State 13 Surabaya can be said by the researchers to be going well, because by using this learning model the researcher sees that almost all students are very enthusiastic and enjoy learning during class hours.

Keywords: Blended Learning, Online Learning Media

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM i

PERNYATAAN KEASLIAN ii

PERSETUJUAN iii

PENGESAHAN TIM PENGUJI iv

TRANSLITERASI v

MOTTO vi

ABSTRAK vii

KATA PENGANTAR ix

DAFTAR ISI xi

DAFTAR TABEL xiii

DAFTAR GAMBAR xiv

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Identifikasi dan Batasan Masalah 3

C. Rumusan Masalah 6

D. Tujuan Penelitian 6

E. Kegunaan Penelitian 7

F. Penelitian Terdahulu 7

G. Sistematika Pembahasan 8

BAB II KAJIAN TEORI

A. *Blended Learning* 10

B. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam 24

C. LMS *Moodle* 28

D. TAM 32

E. *Blended Learning* dalam Pembelajaran 36

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis, dan Metode Penelitian 39

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Instrumen Penelitian 40
C. Teknik Pengumpulan Data 40
D. Situasi Sosial 41
E. Prosedur Penelitian 42
F. Teknik Analisis Data 43
G. Keabsahan Data 43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN
A. Hasil Penelitian 45
B. Pembahasan 75
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN
A. Kesimpulan 82
B. Saran..... 83
DAFTAR PUSTAKA 85
LAMPIRAN-LAMPIRAN

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring berjalannya waktu, zaman semakin canggih dengan teknologinya yang semakin berkembang dan menjadi tren kekinian di berbagai kalangan. Kecanggihan teknologi tersebut tentunya membawa berbagai dampak, baik dampak positif maupun dampak negatif. Misalnya saja dalam bidang teknologi komunikasi, terdapat *handphone* yang fiturnya sangat memudahkan untuk berbagai hal, seperti berselancar di dunia maya, mengetahui isi dunia tanpa harus datang ke lokasi, kemudahan bersosial media hingga berkirim pesan via *online* dan sebagainya.

Namun selain membawa dampak positif tersebut, adapula dampak negatif yang ditimbulkan, terutama bagi dunia pendidikan. Dalam dunia pendidikan, nampaknya perhatian peserta didik-pun mulai terpecah dengan adanya kecanggihan teknologi serta kemudahan akses dalam berselancar di dunia maya tersebut. Ditambah lagi dengan adanya sosial media (*facebook, twitter, instagram* dan sebagainya) yang sangat menarik dan menyita perhatian bagi para generasi usia sekolah, sehingga seakan *handphone* telah menjadi kebutuhan primer yang tidak bisa dipisahkan dari mereka.

Fenomena tersebut menuntut kita sebagi guru ataupun calon guru (terlebih PAI) yang hidup di generasi milenial saat ini, harus senantiasa berinovasi dalam pelaksanaan proses belajar mengajar serta tidak boleh

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

monoton (hanya menyampaikan, mengerjakan soal, kemudian pulang) agar peserta didik tetap menggemari pelajaran PAI. Karena dari pelajaran PAI-lah, pendidikan akhlak, fiqih, dan berbagai pedoman hidup lainnya diajarkan kepada generasi penerus bangsa.

Namun tidak dapat kita pungkiri jika materi yang tersaji dalam Pendidikan Agama Islam sangatlah padat dengan bacaan, terlebih untuk materi Sejarah Kebudayaan Islam, padahal di dalamnya banyak sekali hikmah yang bisa diambil dari kisah-kisah masa Nabi dan selanjutnya. Dengan banyaknya materi tersebut ditambah dengan adanya keterbatasan waktu, maka besar kemungkinan para peserta didik akan semakin jenuh karena pembelajaran akan berlangsung monoton tanpa makna, karena orientasinya sekedar menyelesaikan materi saja.

Oleh karenanya, satu cara yang bisa dilakukan oleh guru tanpa harus meminta peserta didik untuk menjauhi *handphone*-nya yaitu mengimplementasikan metode *blended learning*. *Blended learning* merupakan suatu metode pembelajaran yang mengkombinasikan metode pembelajaran tatap muka (konvensional) dengan pembelajaran *online* atau *e-learning* yang bisa mereka akses dimanapun melalui *handphone/* laptop masing-masing, adapun beberapa kelebihan dari media *e-learning* adalah: 1) fleksibilitas dari sisi waktu dan tempat, karena penggunaan media ini tidak tergantung dengan jam efektif sekolah, terlebih untuk pelajaran dengan materi yang padat; 2) fleksibilitas dari fasilitas dan lingkungan belajar, karena peserta didik dapat mengakses *e-learning* dengan fasilitas yang bervariasi; 3)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

suasana tidak menegangkan, karena peserta didik dapat lebih leluasa dan berani melakukan latihan secara *online*; serta 4) materi *online* yang dapat diremajakan setiap saat.[1]

Dalam rangka mendukung pembelajaran daring tersebut (*e-learning)*, dimanfaatkanlah berbagai perangkat lunak/aplikasi/sistem yang pada umumnya berbasis web, salah satunya yaitu *moodle*. *Moodle* merupakan sebuah paket perangkat lunak yang bersifat *open source* dan berfungsi untuk kegiatan belajar berbasis internet dan *website*.[2] Media ini berupa halaman web yang memiliki fitur-fitur dimana guru bisa mengunggah bahan ajar, video pembelajaran, *powerpoint presentation*, forum diskusi, dan kuis terkait materi jurnal khusus di dalamnya.

Berangkat dari pemikiran tersebut di atas, oleh karenanya, peneliti memilih judul "Implementasi *Blended Learning* dalam Pembelajaran PAI (Studi Kasus di SMPN 13 Surabaya)."

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Permasalahan penelitian yang penulis ajukan ini dapat diidentifikasi permasalahannya sebagai berikut:

a. Dalam dunia pendidikan, nampaknya perhatian peserta didik-pun mulai terpecah dengan adanya kecanggihan teknologi serta kemudahan

[1] Tiara,"Pengembangan Media E-Learning Berbasis Moodle pada Kompetensi Dasar Jurnal Khusus Untuk Siswa Kelas XII IPS Semester Gasal di SMA Negeri 4 Jember,*" Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Ekonomi & Bisnis,* Vol. 01, No. 1 (November, 2015), 3.

[2] Arisandy Ambarita,"Implementation Of E-Learning System Using The Software Moodle In Polytechnic Of Science And Technology Wiratama North Maluku," *Indonesian Journal on Information System*, Vol, 01, No. 2 (September, 2016), 50.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

akses dalam berselancar di dunia maya tersebut. Ditambah lagi dengan adanya sosial media (*facebook*, *twitter*, *instagram* dan sebagainya) yang sangat menarik dan menyita perhatian bagi para generasi usia sekolah, sehingga seakan *handphone* telah menjadi kebutuhan primer yang tidak bisa dipisahkan dari mereka.

b. Terbatasnya waktu pembelajaran mata pelajaran agama, terlebih di sekolah umum, yang hanya memiliki kurang lebih 2 jam seminggu.[3] Sehingga dibutuhkan solusi yang tepat, mengingat pembelajaran agama itu sangat penting untuk perkembangan moral dan religiusitas bangsa ditengah era globalisasi saat ini.

c. Berdasarkan pengalaman di lapangan, peserta didik merasa bahwa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam adalah pembelajaran yang padat akan materi maupun bacaan, terlebih untuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, sehingga terkadang ada perasaan bosan yang muncul ketika pelajaran berlangsung, terlebih apabila guru Pendidikan Agama Islam hanya menerapkan metode ceramah saja. Sehingga peserta didik membutuhkan sesuatu yang bersifat baru dan tidak monoton untuk menunjang proses belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Berdasarkan identifikasi masalah yang kompleks tersebut, maka penelitian ini difokuskan pada pengimplementasian *blended learning*

[3] Noor Wahidah A.W, "2 Jam Tak Cukup Belajar Pendidikan Agama Islam di Sekolah Umum," https://www.kompasiana.com/noorwahidah93/571a295f2023bdd42ab18046/2-jam-tak-cukup-belajar-pendidikan-agama-islam-di-sekolah-umum, (24 November 2018).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dalam rangka menunjang kegiatan belajar mengajar Pendidikan Agama Islam yang aktif dan efektif.

2. Batasan Masalah

Untuk menghindari perluasan ruang lingkup dan pembahasannya serta untuk mempermudah pemahaman, peneliti memfokuskan pada masalah yang berkaitan dengan judul penelitian ini, antara lain:

a. Penelitian ini menerapkan metode *Blended Learning*, dimana mengkombinasikan antara pembelajaran konvensional di kelas dengan pembelajaran *online* atau *e-learning*, adapun media pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran daring tersebut yaitu media pembelajaran *moodle*. Hal tersebut karena peserta didik sudah sangat fasih dengan teknologi (*handphone, laptop,* internet, dan sebagainya), sehingga media pembelajaran Pendidikan Agama Islam juga harus mampu mengikuti perkembangan zaman, agar tetap digemari dan substansi dari materi tersebut tetap bisa diterima oleh para peserta didik.

b. Sub Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam yang dijadikan penelitian yaitu Sejarah Kebudayaan Islam materi dinasti Abbasiyah, karena dalam mata pelajaran tersebut, banyak disajikan kisah-kisah yang panjang, sehingga kemungkinan akan berdampak peserta didik merasa bosan apabila hanya menerapkan pembelajaran konvensional saja.

c. Penelitian ini nantinya akan dilakukan di SMP Negeri 13 Surabaya dengan mengambil sampel dari peserta didik kelas VIII.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah berdasarkan pada uraian dalam latar belakang dan batasan masalah di atas, yaitu:

1. Bagaimana konten media pembelajaran daring pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) materi Sejarah Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan Masa Abbasiyah bagi peserta didik Kelas VIII di SMP Negeri 13 Surabaya?
2. Bagaimana pelaksanaan metode *Blended Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) materi Sejarah Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan Masa Abbasiyah bagi peserta didik Kelas VIII di SMP Negeri 13 Surabaya?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini, yaitu:

1. Untuk mengetahui konten media pembelajaran daring pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) materi Sejarah Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan Masa Abbasiyah bagi peserta didik Kelas VIII di SMP Negeri 13 Surabaya.
2. Untuk mengetahui pelaksanaan metode *Blended Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) materi Sejarah Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan Masa Abbasiyah bagi peserta didik Kelas VIII di SMP Negeri 13 Surabaya.

E. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Manfaat Teoritis:
   a. Memperkaya media pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam
   b. Memperkaya wawasan keislaman peserta didik
   c. Hasil penelitian ini nantinya dapat dijadikan acuan bagi peneliti berikutnya atau peneliti lain yang ingin mengkaji lebih mendalam.
2. Manfaat Praktis:
   a. Dapat digunakan atau dimanfaatkan oleh guru lain untuk mata pelajaran lain selain Pendidikan Agama Islam.
   b. Sebagai media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik untuk belajar secara mandiri.
   c. Meningkatkan prestasi sekolah.
   d. Memberikan bekal pengetahuan dan pengalaman kepada penulis.

F. Penelitian Terdahulu

Dari penelusuran penulis di *Digital Library UIN Sunan Ampel Surabaya*, tidak dijumpai judul penelitian yang sama. Penulis mencatat beberapa judul penelitian yang relevan dengan penelitian ini, diantaranya:

1. "Pengembangan Desain Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Web (Studi kasus materi wakaf untuk siswa kelas X di SMA Al-Falah Ketintang Surabaya)"

   Penulis: Moh. Solikin (NIM FO3212046), tahun 2015

   Pembahasan tentang membuat dan menguji keefektifan media pembelajaran berbasis web.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. "Pengelolaan *E-Learning* dalam pelaksanaan ulangan harian online mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 5 Surabaya" Penulis: Dwi Mega Permana Putri (NIM. D93214070), tahun 2018

   Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengelolaan *e-learning* dalam pelaksanaan ulangan harian *online* mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 5 Surabaya, untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat *e-learning* dalam pelaksanaan ulangan harian *online* mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 5 Surabaya serta untuk mengetahui dampak *e-learning* dalam hasil pembelajaran peserta didik mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 5 Surabaya.

G. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah penulisan dan pemahaman secara menyeluruh tentang penelitian ini, maka sistematika penulisan laporan dan pembahasannya disusun sebagai berikut:

Bab 1 dari tesis ini adalah bab pendahuluan, meliputi latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah, fokus masalah, tujuan dan manfaat penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab II merupakan kajian teori yang membahas beberapa referensi kepustakaan terkait landasan teori, yaitu tentang: *blended learning*, pembelajaran Pendidikan Agama Islam, LMS *moodle*, TAM dan *blended learning* dalam pembelajaran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Bab III memaparkan tentang metode penelitian yang digunakan. Di dalam bab ini, dijabarkan tentang instrumen yang diperlukan dalam penelitian, metode pengumpulan data, serta teknik analisis data yang akan digunakan.

Bab IV merupakan bab pemaparan dan analisis data serta temuan penelitian. Pemaparan data terkait bagaimana konten media pembelajaran daring yang digunakan dalam penelitian dan proses pelaksanaan pembelajaran dengan metode *blended learning.*

Bab V merupakan penutup yang berisi tentang kesimpulan hasil penelitian serta saran yang mungkin dapat dilakukan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II

KAJIAN TEORI

A. *Blended Learning*

1. Pengertian dan Sejarah *Blended Learning*

Blended Learning terdiri atas dua kata, yaitu *blended* (kombinasi/ campuran) dan *learning* (belajar). Istilah lain yang sering digunakan adalah *hybrid course* (*hybrid* = campuran/ kombinasi, *course* = mata kuliah).[1] Selain dua istilah tersebut, ada istilah lain yang sering digunakan yang mengandung arti sama yaitu perpaduan, percampuran atau kombinasi pembelajaran. Supaya tidak membingungkan, masalah tersebut pernah dijelaskan oleh Mainnen dalam Rusman yang menyebutkan "*blended learning* mempunyai beberapa alternatif nama, yaitu *mixed learning, blended blended e-learning,* dan *melted learning* (Bahasa Finlandia).[2] Dengan demikian, sepintas mengandung makna pola pembelajaran yang mengandung unsur pencampuran, atau penggabungan antara satu pola dengan pola yang lainnya. Elena Mosa dalam Rusman menyampaikan bahwa yang dicampurkan adalah dua unsur utama, yakni pembelajaran di kelas (*classroom lesson*) dengan *online learning*.[3]

Banyak ahli telah mendefinisikan *blended learning*, diantaranya: 1) Moebs dan Weibelzahl mendefinisikan *blended learning* sebagai pencampuran antara *online* dan pertemuan tatap muka *(face to face*

[1] Wasis D. Dwiyogo, *Pembelajaran Visioner* (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), 144.
[2] Ibid., 243.
[3] Rusman, dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012), 242.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

meeting) dalam satu aktivitas pembelajaran yang terintegrasi; 2) Menurut Thorne, *blended learning* adalah perpaduan dari teknologi multimedia, CD ROM, video *streaming*, kelas virtual, *voice mail*, *e-mail*, *telekonferens*, dan animasi teks *online*. Semua ini dikombinasikan dengan bentuk tradisional pelatihan di kelas dan pelatihan perorangan[4]; 3) Menurut Heinze & Procter dalam Sudarman, istilah *blended learning* mengandung arti percampuran atau kombinasi pembelajaran atau perpaduan dari unsur-unsur pembelajaran tatap muka langsung dan online secara harmonis dan padu yang ideal.[5]

Pembelajaran berbasis *blended learning* dimulai sejak ditemukannya komputer, walaupun sebelum itu juga sudah terjadi adanya kombinasi (*blended*). Terjadinya pembelajaran pada awalnya karena adanya tatap muka dan interaksi antara pengajar dan pembelajar. Setelah ditemukan mesin cetak, peserta didik memanfaatkan media cetak. Saat ditemukan media audio visual, sumber belajar dalam pembelajaran mengombinasikan pengajar, media cetak, dan audio visual. Namun terminologi *blended learning* muncul setelah berkembangnya teknologi informasi sehingga sumber dapat diakses oleh pembelajar secara *offline* maupun *online*.[6] Istilah *blended learning* pada awalnya digunakan untuk menggambarkan mata kuliah yang mencoba menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran *online*. Pembelajaran

[4] Husamah, *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2014), 12.
[5] Sudarman, "Pengaruh Strategi Pembelajaran Blended Learning Terhadap Perolehan Belajar Konsep Dan Prosedur Pada Mahasiswa Yang Memiliki Self-Regulated Learning Berbeda," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol, 21, No. 01 (April, 2014), 108.
[6] Husamah, *Pembelajaran*, 14.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berbasis *blended learning* berkembang sekitar tahun 2000 dan sekarang banyak digunakan di Amerika Utara, Inggris, Australia, kalangan perguruan tinggi dan dunia pelatihan. Pembelajaran *blended* dapat menggabungkan pembelajaran tatap muka (*face-to-face*) dengan pembelajaran berbasis komputer. Artinya, pembelajaran dengan pendekatan teknologi pembelajaran dengan kombinasi sumber-sumber belajar tatap muka dengan pengajar maupun yang dimuat dalam media komputer, telpon seluler atau *i-Phone*, saluran televisi satelit, konferensi video, dan media elektronik lainnya. Pebelajar dan pengajar/fasilitator bekerja sama untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. [7]

Saat ini istilah *blended* menjadi populer, maka semakin banyak kombinasi yang dirujuk sebagai *blended learning.* Namun, pengertian pembelajaran berbasis *blended learning* adalah pembelajaran yang mengkombinasi strategi penyampaikan pembelajaran menggunakan kegiatan tatap muka, pembelajaran berbasis komputer (*offline*), dan komputer secara *online* (internet dan *mobile learning*).[8] Pembelajaran berbasis *blended learning* dilakukan dengan cara menggabungkan pembelajaran tatap muka, teknologi cetak, teknologi audio, teknologi audio visual, teknologi komputer, dan teknologi *m-learning (mobile learning*).[9] *Blended learning* muncul sebagai dampak dari pemanfaatan teknologi berbasis internet dalam dunia pendidikan. Internet menjanjikan

[7] Wasis D. Dwiyogo, "Pembelajaran Berbasis *Blended Learning*," http://eadm.dindik.jatimprov.go.id/upload/keg_narasumber/blanded_learning.pdf, (2 Agustus 2019), 3-4.
[8] Ibid., 3.
[9] Husamah, *Pembelajaran Bauran,* 14.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kemudahan dan kemampuan masif dalam menyajikan materi. Internet mampu menawarkan perolehan informasi dengan cepat. Namun teknologi ini tidak dapat membina sikap, memberikan contoh perilaku yang baik, atau mengembangkan potensi kreativitas. Ketiga contoh ini termasuk dalam ranah sikap atau afektif. Untuk mengatasi kekurangan ini, proses belajar langsung (*face to face*) atau *instructor-led* diperlukan. Pengajar atau guru mampu memberikan contoh atau membina kreativitas yang tidak ditawarkan oleh teknologi internet.[10]

Sementara itu, tujuan utama pembelajaran *blended learning* adalah memberikan kesempatan bagi berbagai karakteristik pebelajar agar terjadi belajar mandiri, berkelanjutan, dan berkembang sepanjang hayat, sehingga belajar akan menjadi lebih efektif, lebih efisien, dan lebih menarik.[11]

Berdasarkan pemaparan tersebut, banyak pendapat yang memaparkan pengertian *blended learning*, namun dapat kita pahami bahwa *blended learning* merupakan sebuah model pembelajaran yang mengombinasikan dua pola pembelajaran ataupun lebih, yaitu pembelajaran konvensional atau tatap muka dengan pembelajaran *online* yang memanfaatkan fasilitas internet maupun pembelajaran dengan memanfaatkan fasilitas komputer (*offline*).

[10] Dewi Salma Prawiradilaga, *Mozaik Teknologi Pendidikan: E-Learning* (Jakarta: Prenada Media Group, 2016), 112.
[11] Wasis D. Dwiyogo, *Pembelajaran Visioner*, 15.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Komponen *Blended Learning*

Berdasarkan pengertian menurut para ahli mengenai *blended learning*, maka *blended learning* mempunyai 3 komponen pembelajaran yang dicampur menjadi satu bentuk pembelajaran *blended learning*. Komponen-komponen itu terdiri dari: 1) *Online learning*; 2) Pembelajaran tatap muka; dan 3) belajar mandiri.[12]

Online learning adalah lingkungan pembelajaran yang mempergunakan teknologi intranet dan berbasis web dalam mengakses materi pembelajaran dan memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran antara sesama peserta didik atau dengan pengajar dimana saja dan kapan saja.[13]

Pembelajaran tatap muka mempertemukan guru dengan murid dalam satu ruangan untuk belajar. Pembelajaran tatap muka memiliki karakteristik yaitu terencana, berorientasi pada tempat (*place-based*) dan interaksi sosial.[14] Pembelajaran tatap muka biasanya dilakukan di kelas dimana terdapat model komunikasi *synchronous*, dan terdapat interaksi aktif antara sesama murid, murid dengan guru, dan dengan murid lainnya. Dalam pembelajaran tatap muka guru atau pemelajar akan menggunakan berbagai macam metode dalam proses pembelajarannya untuk membuat proses belajar lebih aktif dan menarik. Berbagai macam bentuk metode

[12] Siti Istiningsih dan Hasbullah, "Blended Learning, Trend Strategi Pembelajaran Masa Depan," *Jurnal Elemen*, Vol. 01, No. 01 (Januari, 2015), 49 - 56.
[13] Ibid., 53.
[14] Hasbullah, "Blended Learning, Trend Strategi Pembelajaran Matematika Masa Depan," *Jurnal Formatif*, Vol. 04, No. 01 (2014), 69.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pembelajaran yang biasanya digunakan dalam pembelajaran tatap muka adalah: 1) Metode ceramah; 2) Metode penugasan; 3) Metode tanya jawab; 4) Metode Demonstrasi. Dengan pembelajaran tatap muka siswa dapat lebih memperdalam apa yang telah dipelajari melalui *online learning*, ataupun sebaliknya *online learning* untuk lebih memperdalam materi yang diajarkan melalui tatap muka.[15]

Salah satu bentuk aktivitas model pembelajaran pada *blended learning* adalah *Individualized learning* yaitu peseta didik dapat belajar mandiri dengan cara mengakses informasi atau materi pelajaran secara *online via internet*. Belajar mandiri bukan berarti belajar sendiri, karena orang kadang seringkali salah arti mengenai belajar mandiri sebagai belajar sendiri. Belajar mandiri berarti belajar secara berinisiatif, dengan ataupun tanpa bantuan orang lain dalam belajar. Kemandirian itu perlu diberikan kepada peserta didik supaya mereka mempunyai tanggung jawab dalam mengatur dan mendisplinkan dirinya dalam mengembangkan kemampuan belajar atas kemauannya sendiri. Sikap-sikap seperti itu perlu dimiliki oleh peserta didik karena hal tersebut merupakan ciri kedewasaan orang terpelajar. Proses belajar mandiri mengubah peran guru atau instruktur menjadi fasilitator atau perancang proses belajar dan sebagai fasilitator, seorang guru atau instruktur membantu peserta didik mengatasi kesulitan belajar, atau dapat menjadi mitra belajar untuk materi tertentu pada program tutorial. Tugas perancang proses belajar mengharuskan

[15] Siti Istiningsih dan Hasbullah, "Blended Learning,….", 53-54.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

guru untuk mengubah materi ke dalam format yang sesuai dengan pola belajar mandiri.[16]

Berdasarkan uraian tersebut, dapat kita pahami bahwa suatu pembelajaran bisa dikatakan sebagai *blended learning* apabila memenuhi ketiga komponen, yaitu 1) *Online learning*; 2) Pembelajaran tatap muka; dan 3) belajar mandiri.[17] Yang mana ketiga komponen tersebut bersifat saling melengkapi, dalam arti tidak bisa hanya menerapkan *online learning* saja, namun tetap harus ada pertemuan tatap muka guna menyampaikan makna yang belum tersampaikan saat *online learning* ataupun untuk memperdalam materi. Selain itu, belajar mandiri juga diperlukan guna melatih pola pikir dan kemandirian siswa.

3. Peran Pengajar dalam *Blended Learning*

Pesatnya arus globalisasi serta perkembangan TIK saat ini menuntut perubahan sikap dan pola pikir guru/dosen. Sebab, peran guru/dosen saat ini makin tersaingi dengan keberadaan beragam alat komunikasi, internet dengan media sosialnya dan televisi. Internet dan televisi sebetulnya merupakan alternatif sumber belajar. Namun, pada kenyataannya, Internet dan televisi menggeser peran guru/dosen sebagai penyampai ilmu. Internet dalam wadah TIK merupakan sumber yang luas untuk belajar. Internet memiliki potensi dan manfaat yang besar jika bisa dioptimalkannya dengan baik. Internet bisa menjadi sarana menambah ilmu dan wawasan pengetahuan. Internet juga menjadi sarana komunikasi

[16] Siti Istiningsih dan Hasbullah, "Blended Learning,….", 54.
[17] Hasbullah, "Blended Learning, Trend Strategi,", 68.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang cepat dan murah melalui beragam situs jejaring sosial seperti *twitter* dan *Facebook*. Jika guru/dosen tidak memutakhirkan dirinya terhadap perkembangan TIK, maka mereka bisa tersaingi dengan media sosial tersebut.[18]

Sementara itu, calon pendidik unggul adalah pendidik yang dapat melaksanakan tugas pembelajaran dan pendidikan yang ditandai dengan kemampuan melaksanakan tugas pembelajaran aktif, inovatif, dan menyenangkan.[19] Sehingga dirasa peran pengajar dalam pembelajaran berbasis *blended learning* sangat penting dalam mengelola pembelajaran. Pengajar harus *update* terhadap informasi. Selain memiliki kemampuan menyampaikan isi pelajaran secara tatap muka, pengajar juga harus memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam mengembangkan sumber belajar berbasis komputer (seperti *Microsoft Word*, *Microsoft Power Point*, *multimedia*, dan lain- lain) dan keterampilan menggunakan internet, kemudian dapat menggabungkan dua atau lebih metode pembelajaran tersebut. Seorang pengajar dapat memulai dengan pembelajaran dengan tatap muka terstruktur, kemudian dilanjutkan dengan pembelajaran berbasis komputer secara *offline* maupun *online*.[20]

[18] Milya Sari, "Blended Learning, Model Pembelajaran Abad Ke-21 Di Perguruan Tinggi," *Jurnal Ta'dib*, Vol. 17, No. 02 (Desember, 2014), 132.
[19] Ibid., 134
[20] Wasis D. Dwiyogo, *Pembelajaran Visioner* 152.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pendapat tentang peran pengajar dalam pembelajaran daring lebih spesifiknya diutarakan oleh Salmon, ia menjabarkan peran pengajar secara *online* dalam pembelajaran jarak jauh *online* sebagai berikut:[21]

a. Fasilitator proses, yaitu memberikan fasilitas jangkauan aktivitas-aktivitas secara *online* yang mendukung belajar pembelajar.
b. Penasehat/Konselor, yaitu bekerja pada individul pribadi, dengan menawarkan nasihat atau menasihati pelajar untuk membantu mereka mencapai sebagian besar keberhasilannya dalam kursus.
c. Asesor, yaitu berkonsentrasi dengan penyediaan tingkat/nilai, umpan balik, pengesahan pekerjaan pelajar, dan lain-lain.
d. Peneliti, yaitu berkonsentrasi dengan pelibatan dalam produksi pengetahuan baru yang terkait dengan ilmu yang diajarkan.
e. Fasilitator Isi/materi, yaitu berkonsentrasi secara langsung dengan fasilitasi perkembangan pemahaman pelajar tentang isi/materi.
f. Ahli teknologi. yaitu berkonsentrasi dengan pembuatan atau bantuan untuk membuat aneka pilihan teknologi yang meningkatkan lingkungan yang tersedia untuk pelajar.
g. Perancang, yaitu berkonsentrasi terhadap perancangan tugas-tugas belajar secara *online* yang bermanfaat (pada keduanya baik "sebelum-kursus" dan "dalam kursus").
h. Manajer/administrator, yaitu berkonsentrasi terhadap isu-isu dalam registrasi pelajar, keamanan, tata kearsipan, dan lain-lain.

[21] Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi* (Bandung:: Alfabeta, 2009), 160-161.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Jadi dengan kata lain, peran pengajar sangat menentukan keefektifan *blended learning* ini, pengajar bisa mendesain pembelajaran *online* semenarik mungkin.

4. Pelaksanaan *Blended Learning*

McGinnis dalam artikelnya yang berjudul '*Building A Successful Blended Learning Strategy'* menyarankan 6 hal yang perlu diperhatikan manakala orang menerapkan *blended learning*, yaitu sebagai berikut:[22] 1) penyampaian bahan ajar dan penyampaian pesan-pesan yang lain (seperti pengumuman yang dikaitkan dengan kebijakan atau peraturan) secara konsisten; 2) penyelenggaraan pembelajaran harus dilaksanakan secara serius karena hal ini akan mendorong peserta didik cepat menyesuaikan diri. Konsekuensinya, peserta didik menjadi lebih cepat mandir;. 3) bahan ajar yang diberikan harus selalu diperbarui (*updated*), baik itu formatnya, isinya, maupun ketersediaan bahan ajar yang memenuhi kaidah "bahan ajar mandiri" (*self-learning materials*); 4) alokasi waktu bisa dimulai dengan formula awal 75:25, yang berarti bahwa 75% waktu digunakan untuk pembelajaran *online* dan 25% waktu digunakan untuk pembelajaran secara tatap muka; 5) alokasi waktu tutorial 25% bisa digunakan khusus untuk mereka yang tertinggal (*remedial class*), atau bisa juga digunakan untuk menyelesaikan kesulitan-kesulitan peserta didik dalam memahami isi bacaan; 6) implementasi *blended learning* membutuhkan

[22] Soekartawi, "Blended E-Learning: Alternatif Model Pembelajaran Jarak Jauh Di Indonesia," (Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi, Yogyakarta, 17 Juni 2006), 97.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kepemimpinan yang mempunyai waktu dan perhatian untuk terus berupaya bagaimana meningkatkan kualitas pembelajaran.

Proporsi *online* dalam *blended learning* dimaksudkan untuk menyampaikan konten yang secara tipikal menjadi bahan diskusi dan sebagainya untuk pertemuan tatap muka. Konsorsium Sloan menyebutkan presentase *online* sekitar 30% dan selebihnya 70% tatap muka ternyata efektif dan efesien.[23]

Secara khusus, Soekartawi menyarankan enam tahapan dalam merancang dan mengimplementasikan *blended learning* agar hasilnya maksimal. Keenam tahapan tersebut adalah sebagai berikut:[24]

a. Menetapkan macam dan materi bahan ajar. Karena media pembelajarannya adalah *blended learning*, maka bahan ajar sebaiknya dirancang untuk tiga macam bahan ajar, yaitu:
   1) Bahan ajar yang dapat dipelajari sendiri oleh peserta didik
   2) Bahan ajar yang dapat dipelajari dengan cara berainteraksi melalui tatap muka
   3) Bahan ajar yang dapat dipelajari dengan cara berinteraksi melalui pembelajaran *online* atau berbasis *web*.
b. Menetapkan rancangan *blended learning* yang digunakan. Diperlukan ahli *e-learning* dalam tahapan ini, intinya adalah bagaimana membuat

[23] Husamah, *Pembelajaran Bauran*, 26.
[24] Soekartawi , "Issues e-Learning/Web-Based Learning/Distance Learning dan Kemungkinan Pelaksanaannya di Indonesia," (Seminar Nasional Pendidikan, Universitas Islam Sumatera Utara, Medan, 2 April 2005.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

rancangan pembelajaran yang berisikan komponen pembelajaran jarak jauh dan tatap muka. Sehingga perlu diperhatikan hal-hal berikut:

1) Bahagaimana bahan ajar tersebut disajikan
2) Bahan ajar mana yang bersifat wajib dipelajari dan mana yang bersifat anjuran guna memperkaya pengetahuan peserta didik.
3) Bagaimana peserta didik bisa mengakses dua komponen pembelajaran tersebut.
4) Faktor pendukung yang diperlukan. Misalnya *software* apa yang akan digunakan, apakah kerja kelompok diperlukan, dan sebagainya.

c. Tetapkan format belajar *online* - apakah bahan ajar yang tersedia dalam format HTML (sehingga mudah di *cut-paste*) atau dalam format PDF.
d. Lakukan uji coba terhadap rancangan yang dibuat.
e. Menyelenggarakan *blended learning* dengan baik.
f. Menyiapkan kriteria untuk melakukan evaluasi pelaksanaan *blended learning*.

Menurut Hartono dan Rustaman, *blended learning* pada kegiatan pembelajaran *online* perlu dikemas agar penyajian bahan ajarnya menjadi menarik, misalnya dalam bentuk video dan animasi. Kedua, kegiatan ini menghendaki peserta didik untuk aktif dalam berinteraksi dan merespon sejumlah pertanyaan yang timbul. Video dan animasi dapat dikemas dalam *Learning Management System*, misalnya dengan menggunakan program

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

moodle. Dengan program ini, kita dapat menempatkan bahan ajar dalam bentuk video, animasi, teks, forum diskusi dan berita, serta bank soal dalam bentuk asesmen *online* maupun kuesioner. Dalam sistem *blended learning,* asesmen dilakukan dengan dua acara, yaitu *online* dan tatap muka. Diskusi *online* dan asesmen *online* ini merupakan media yang cukup handal untuk menilai keaktifan peserta didik.[25]

5. Kelebihan *Blended Learning*

Berdasarkan perekembangan teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang proses pembelajaran, saat ini tidak ada metode pembelajaran tunggal yang ideal untuk semua jenis pembelajaran, karena setiap teknologi memiliki keunggulannya masing-masing. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang berbeda untuk karakteristik pebelajar yang berbeda. Untuk memenuhi semua kebutuhan belajar dengan berbagai karakteristik pebelajar yang berbeda, pendekatan melalui *blanded learning* adalah yang paling tepat. Dengan *blanded learning* memungkinkan pembelajaran menjadi lebih professional untuk menangani kebutuhan belajar dengan cara yang palng efektif, efisien dan memiliki daya tarik yang tinggi.[26]

Adapun kelebihan dari *blandedd learning* adalah sebagai berikut:[27]

[25] Hartono dan Rustaman, " Pembelajaran Blended Learning pada Mata Kuliah Praktikum IPA: Studi Ujicoba Lapangan Pembelajaran Online pada S1 PGSD," *Forum Kependidikan,* Vol. 28, No. 01 (September, 2008), 20.
[26] Wasis D. Dwiyogo, *Pembelajaran Visioner*, 151.
[27] Husamah, *Pembelajaran Bauran*, 36.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Peserta didik leluasa untuk mempelajari materi pelajaran secara mandiri dengan memanfaatkan materi-materi yang tersedia secara *online*.
b. Peserta didik dapat melakukan diskusi dengan pengajaran atau peserta didik lain di luar jam tatap muka.
c. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan peserta didik di luar jam tatap muka dapat dikelola dan dikontrol dengan baik oleh pengajar.
d. Pengajar dapat menambahkan materi pengayaan melalui fasilitas internet.
e. Pengajar dapat meminta peserta didik membaca materi atau mengerjakan tes yang dilakukan sebelum pembelajaran.
f. Pengajar dapat menyelenggarakan kuis, memberikan *feedback*, dan memanfaatkan hasil tes dengan efektif.
g. Peserta didik dapat saling berbagi file dengan peserta didik lain.

Selain itu, keuntungan yang diperoleh dengan memanfaatkan pembelajaran berbasis *blended* bagi Lembaga Pendidikan atau pelatihan adalah sebagai berikut:[28]

a. Memperluas jangkauan pembelajaran/ pelatihan
b. Kemudahan implementasi
c. Efisiensi biaya

[28] Wasis D. Dwiyogo, *Pembelajaran Visioner*, 151.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Hasil yang optimal

e. Menyesuaikan berbagai kebutuhan pebelajar

f. Meningkatkan daya tarik pembelajaran.

B. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

1. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama adalah pendidikan yang materi bimbingan dan arahannya berupa ajaran agama yang ditujukan agar manusia mempercayai dengan sepenuh hati akan adanya Tuhan, patuh dan tunduk dalam melaksanakan perintah-Nya dalam bentuk beribadah, dan berakhlak mulia. Pendidikan agama adalah pendidikan yang diarahkan untuk menumbuhkembangkan rasa intuisi keagamaan yang ada dalam diri seseorang kemudian melaksanakan ajaran-ajarannya dengan penuh ketundukkan. Pendidikan agama dalam kapasitasnya sebagai penunjang kegiatan pendidikan nasional, setidaknya membidik dua aspek dalam kegiatan pendidikan dan pengajaran:[29]

a. Aspek pertama dari pendidikan agama adalah yang ditujukan pada jiwa atau pada pembentukan kepribadian. Anak didik diberi kesadaran akan adanya Tuhan, lalu dibiasakan melakukan perintah-perintahnya dan meninggalkan larangan-larangan-Nya.

b. Aspek kedua dari pendidikan agama adalah yang ditujukan kepada pikiran, yaitu pengajaran agama itu sendiri. Kepercayaan dan iman kepada Tuhan tidak akan sempurna bila isi dari ajaran-ajaran agama

[29] Abdul Rachman Shaleh, *Pendidikan Agama dan Pembentukan Watak Bangsa* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005), 45-46.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

itu tidak diketahui secara betul-betul. Anak didik harus ditunjukkan apa yang disuruh dan apa yang dilarang untuk dilakukan dalam ajaran agama.

Sementara itu, Zakiah Darajat berpendapat bahwa pendidikan agama Islam adalah usaha sadar berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar kelak setelah selesai pendidikannya dapat memahami dan mengamalkan ajaran agama Islam serta menjadikannya sebagai pandangan hidup hidup (*way of life*).[30] Demikian halnya dengan Ahmad D. Marimba dalam bukunya juga memberikan sumbangan tentang pengertian pendidikan agama Islam, yaitu suatu bimbingan baik jasmani maupun rohani yang berdasarkan hukumhukum agama Islam menuju kepada terbentuknya kepribadian utama menurut ukuran dalam ajaran Islam.[31]

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa pendidikan agama Islam adala suatu usaha yang dilakukan secara sadar dalam rangka membimbing anak didik untuk mengembangkan segenap potensinya yang meliputi aspek kognitif, afektif serta psikomotorik sebagai bekal masa depannya agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Allah serta memiliki kesadaran dalam hidup berbangsa dan bernegara.

2. Tujuan dan Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam

[30] Zakiyah Daradjat, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Bumi Aksara, 1992), 86
[31] Ahmad. D. Marimba, *Pengantar Filsafat Pendidikan Islam* (Bandung: Al-Ma'arif, 1989), 21.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Secara umum pendidikan agama Islam bertujuan untuk meningkatkan keimanan, pemahaman, penghayatan, dan pengamalan peserta didik tentang ajaran-ajaran agama Islam, sehingga menjadi manusia muslim yang beriman dan bertakwa kepada Allah serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Hal ini senada dengan tujuan pendidikan dasar yang berfungsi untuk meletakkan dasar kecedasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut.[32]

Dari uraian tujuan di atas, setidaknya terdapat beberapa dimensi yang hendak dicapai dalam Pendidikan Agama Islam, yaitu:[33]

a. Dimensi keimanan peserta didik terhadap ajaran Islam.
b. Dimensi pemahaman dan penalaran (intelektual) serta keilmuan peserta didik terhadap ajaran Islam.
c. Dimensi penghayatan atau pengalaman batin yang dirasakan peserta didik dalam menjalankan ajaran Islam.
d. Dimensi pengalamannya, dalam arti bagaimana ajaran Islam yang telah diimani, dipahami dan dihayati mampu menumbuhkan motivasi dalam dirinya untuk menggerakkan, mengamalkan dan mentaati ajaran agama serta nilai-nilainya dalam kehidupan pribadi, sebagai manusia yang beriman dan bertakwa kepada Allah serta mengaktualisasikan dan merealisasikannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

[32] E. Mulyasa, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan* (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2007), 13.
[33] Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam* (Bandung : PT. Remaja Rosda Karya, 2002), 78.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Secara operasional, pendidikan agama Islam bertujuan agar siswa menghayati dan mengamalkan ajaran agamanya dalam kehidupan bernasyarakat, berbangsa dan bernegara. Tujuan ini dapat dicapai melalui proses belajar mengajar yang mempunyai indikasi sebagai berikut:[34]

a. Siswa meyakini kebenaran akan ajaran agamanya.
b. Siswa meyakini kebenaran ajaran agamanya serta mampu menghormati orang lain.
c. Siswa mampu membaca kitab suci agamanya dan memahami akan makna yang terkandung di dalamnya.
d. Siswa memiliki semangat untuk beribadah, berbudi luhur dan mampu untuk hidup rukun beragama dalam kehidupan bermasyarakt, berbangsa dan bernegara.

Ruang lingkup pendidikan agama Islam meliputi keserasian, keselarasan dan keseimbangan antara hubungan manusia dengan Allah swt, hubungan manusia dengan sesama manusia, hubungan manusia dengan dirinya sendiri, serta hubungan manusia dengan mahluk lain dan lingkungannya. Untuk merealisasikan ruang lingkup pendidikan agama Islam ini, diaplikasikan dalam ruang lingkup materi pendidikan agama Islam yang terdiri dari tujuh unsur pokok, yaitu al-Qur'an hadis, keimanan, syariah, ibadah, muamalah, akhlak dan tarikh (sejarah Islam). Pada

[34] Ali Riyadi, *Politik Pendidikan: Menggugat Birokrasi Pendidikan Nasional* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2006), 176.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kurikulum tahun 1999 dipadatkan menjadi lima unsur pokok, yaitu al-Qur'an, keimanan, akhlak, fiqih dan bimbingan ibadah serta tarikh yang lebih menekankan pada perkembangan ajaran agama, ilmu pengetahuan dan kebudayaan.[35]

C. LMS *Moodle*

1. Pengertian *Moodle*

Moodle (Modular Object Oriented Dynamic Learning Envionment) adalah suatu *course content management* (CMS).[36] *Moodle* adalah sebuah aplikasi CMS *e-learning* berbasis *website* yang dapat mengubah sebuah media pembelajaran *offline* ke dalam bentuk *online* (*web-based*). Aplikasi ini memungkinkan peserta didik untuk masuk ke dalam ruang kelas digital untuk mengakses mater-materi pembelajaran. Dengan menggunakan *moodle*, kita dapat membuat materi pembelajaran, kuis, jurnal elektronik dan lain-lain. *Moodle* merupakan aplikasi CMS gratis dapat diunduh, digunakan ataupun dimodifikasi oleh siapa saja dengan lisensi secara GNU (*General Public License*).[37]

Aplikasi *moodle* dikembangkan pertama kali oleh Martin Dougiamas pada Agustus 2002 dengan *moodle* versi 1.0. dengan menggunakan *moodle*, kita dapat membangun sistem pendidikan dengan konsep *online learning* ataupun pembelajaran jarak jauh (*distance learning*). Bebagai bentuk materi pembelajaran dapat dimasukkan dalam

[35] Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam*, 79.
[36] Deni Darmawan, *Pengembangan E-Learning Teori dan Desain* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016), 69.
[37] Amiroh, *Membangun E-Learning dengan LMS Moodle* (Sidoarjo: Genta Group Production, 2012), 1.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

aplikasi *moodle* ini. Berbagai sumber dapat ditempelkan sebagai materi pembelajaran. Naskah tulisan yang ditulis dari aplikasi pengolah kata *Microsoft Word*, materi presentasi dari *Microsoft Power Point*, animasi *Flash*, dan bahkan materi dalam format audio dan video dapat ditempelkan sebagai materi pembelajaran.[38]

2. Aktivitas Pembelajaran dengan *Moodle*

Dengan menggunakan *moodle*, kita dapat mendesain dan membangun system Pendidikan dengan konsep *online learning* yang kita inginkan. Berikut ini beberapa aktivitas pembelajaran yang didukung oleh *moodle*, diantaranya:[39]

a. Assignment

Fasilitas ini diunakan untuk memberikan penugasan kepada peserta pembelajaran secara *online*. Peserta pembelajaran dapat mengakses materi tugas dan mengumpulkan hasil tugas mereka dengan mengirimkan file hasil pekerjaan mereka.

b. Chat

Fasilitas ini digunakan untuk melakukan poses *chatting* (pecakapan *online*). Antara pengajar dan peserta didik dapat saling melakukan dialog berupa teks secara *online*.

c. Forum

Sebuah forum diskusi secara *online* yang dapat diciptakan dalam membahas suatu materi pembelajaran. Antara pengajar dan peserta

[38] Husamah, *Pembelajaran Bauran,* 167.
[39] Husamah, *Pembelajaran Bauran,*168.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pembelajaran dapat membahas topik-topik belajar dalam suatu forum diskusi.

d. Quiz

Dengan adanya fasilitas ini, memungkinkan untuk dilakukan ujian ataupun tes secara *online.*

e. Survey

Fasilitas ini digunakan untuk melakukan jajak pendapat secara *online.*

Moodle juga menyediakan kemudahan untuk mengganti model tampilan *(themes*) *website e-learnin*g dengan menggunakan teknik *template*. Selain itu, beberapa pilihan Bahasa juga telah disediakan oleh *e-learning software moodle*.[40]

[40] Husamah, *Pembelajaran Bauran*, 168.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Kelebihan *Moodle*

Ada beberapa alasan kuat sehingga menjadikan *moodle* sebagai salah satu LMS/CMS yang popular digunakan oleh banyak Institusi Pendidikan, antara lain:[41]

a. *Free* dan *open source*

Moodle bernaung di bawah bendera *open source*, sehingga dengan demikian semua orang dapat memodifikasinya sesuai kebutuhan institusi yang menggunakannya. Selain itu, *moodle* didistribusikan secara gratis sehingga tidak membutuhkan sedikitpun dana untuk membeli aplikasinya, kecuali dana yang dibutuhkan untuk membayar *bandwith* yang terpakai untuk mendownload 17 MB *master moodle.*

b. Ukuran kecil, kemampuan maksimal

Dengan ukuran yang kecil (sekitar 17 MB untuk versi *moodle* 1.9), namun mampu mengelola aktivitas kegiatan akademik dan pembelajaran hingga seukuran sebuah universitas dengan jumlah mahasiwa sekitar 50.000 orang.

c. Dilandasi oleh *educational philosophy*

Moodle tidak dibangun oleh seorang computer *scientist* murni, tetapi berdasarkan pada pengalaman dan latar belakang Pendidikan dalam bidang ilmu Pendidikan. Sehingga *moodle* mampu mengakomodir hampir semua kebutuhan Pendidikan konvensional yang ditransfer dalam wujud *online learning.*

[41] Deni Darmawan, *Pengembangan e-learning Teori*, 71.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Komunitas besar dan saling berbagi

Komunitas pengguna *moodle* dalam suatu organisasi yang bernaung di bawah bendera *www.moodle.org*.

D. TAM

1. Pengertian dan Konstruk TAM

Model penerimaan teknologi *(Technology Acceptance Model* atau TAM) merupakan suatu model penerimaan system teknologi informasi yang akan digunakan oleh pemakai. Model penerimaan teknologi atau TAM ini dikembangkan oleh Davis et al. (1989) berdasarkan model TRA. TAM bertujuan untuk menjelaskan dan memperkirakan penerimaan (*acceptance*) pengguna terhadap suatu sistem informasi. TAM menyediakan suatu basis teoritis untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan terhadap suatu teknologi dalam suatu organisasi. TAM menjelaskan hubungan sebab akibat antara keyakinan akan manfaat suatu sistem informasi dan kemudahan penggunaannya dan perilaku, tujuan atau keperluan, dan penggunaan aktual dari pengguna suatu sistem informasi [42]

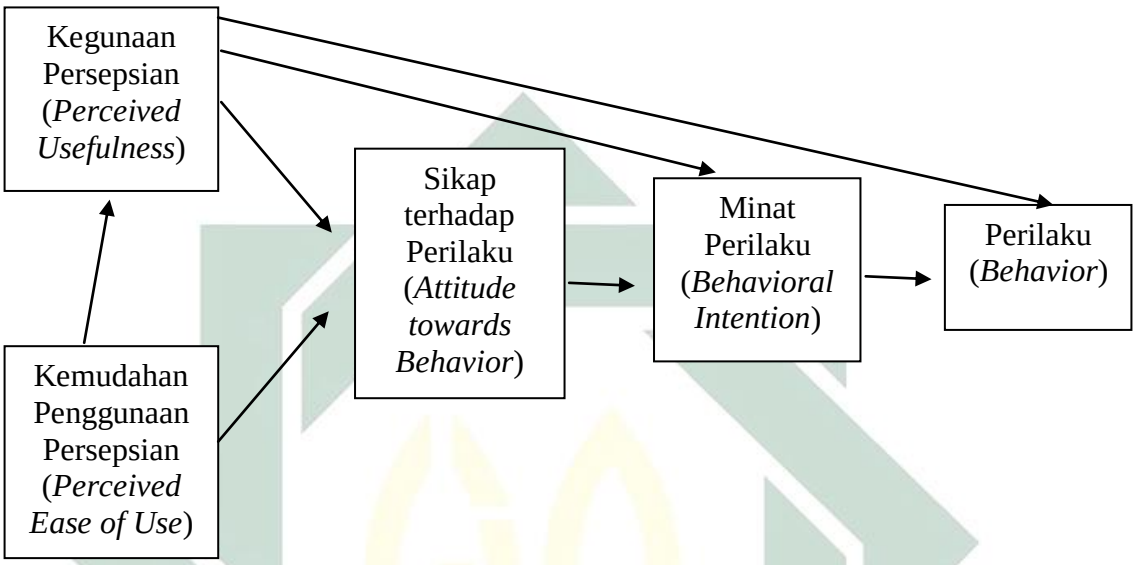
TAM berargumentasi bahwa penerimaan individual terhadap system teknologi ditentukan oleh dua konstruk, yaitu kegunaan persepsian (*perceived usefulness*) dan kemudahan penggunaan persepsian (*perceived ease of use*). Keduanya mempunyai pengaruh ke minat perilaku (*behavioral intention*).

[42] Jogiyanto, *Sistem Informasi Keperilakuan* (Yogyakarta: Andi Publisher, 2007), 111.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pemakai teknologi akan mempunyai minat menggunakan teknologi (minat perilaku) jika merasa system teknologi bermanfaat dan mudah digunakan.[43]

Model dari TAM dapat dilihat di gambar berikut ini[44]



Gambar 2.1 *Technology acceptance model* (TAM)

Technology acceptance model (TAM) yang pertama yang belum dimodifikasi tersebut menggunakan lima konstruk utama. Kelima konstruk ini adalah sebagai berikut:[45]

a. Kegunaan persepsian (*perceived usefulness*).

   Didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan meningkatkan kinerja pekerjaannya. Dengan demikian, jika seseorang merasa percaya bahwa system informasi kurang berguna maka dia tidak akan menggunakannya.

[43] Jogiyanto, *Sistem Informasi* Keperilakuan, 112.
[44] Ibid.,
[45] Ibid., 113-117.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Kemudahan Penggunaan Persepsian (*Perceived Ease of Use*).

Didefinisikan sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha.

Jika seseorang merasa percaya bahwa system informasi mudah digunakan maka dia akan menggunakannya. Sebaliknya, jika seseorang merasa percaya bahwa system informasi tidak mudah digunakan maka dia tidak akan menggunakannya

c. Sikap terhadap perilaku (*attitude towards behavior*) atau sikap menggunakan teknologi (*attitude towards using technology*).

Didefinisikan oleh Davis et al. (1989) sebagai perasaan positif atau negatif dari seseorang jika harus melakukan perilaku yang akan ditentukan. Sikap terhadap perilaku ini juga didefinisikan oleh Mathieson (1991) sebagai evaluasi pemakai tentang ketertarikannya menggunakan system.

d. Minat perilaku (*behavioral intention*) atau minat perilaku menggunakan teknologi (*behavioral invention to use*).

Adalah suatu keinginan (minat) seseorang untuk melakukan suatu perilaku yang tertentu. Seseorang akan melakukan suatu perilaku (*behavior*) jika mempunyai keinginan atau minat (*behavioral intention*) untuk melakukannya.

e. Perilaku (*behavior*) atau penggunaan teknologi sesungguhnya (*actual technology use*).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Adalah tindakan yang dilakukan oleh seseorang. Dalam konteks penggunaan *system* teknologi informasi, perilaku (*behavior*) adalah penggunaan sesungguhnya (*actual use*) dari teknologi.

2. Kelebihan-Kelebihan TAM

TAM mempunyai kelebihan dan juga kelemahan. Kelebihan-Kelebihan TAM adalah sebagai berikut:[46]

a. TAM merupakan model perilaku (*behavior*) yang bermanfaat untuk menjawab pertanyaan mengapa banyak sistem teknologi informasi gagal diterapkan karena pemakainya tidak mempunyai niat (*intention*) untuk menggunakannya. Tidak banyak model-model penerapan sistem teknologi informasi yang memasukkan faktor psikologis atau perilaku (*behaviror*) didalam modelnya dan TAM adalah salah satu yang mempertimbangkannya.
b. TAM dibangun dengan dasar yang kuat.
c. TAM telah diuji dengan banyak penelitian dan hasilnya sebagian besar mendukung dan menyimpulkan bahwa TAM telah banyak diuji, dibandingkan dengan model yang lainnya misalnya dengan konsep *Theory Reasoned Action* (TRA) dan *Theory Planned Behavior* (TPB) dan hasilnya juga konsisten bahwa TAM cukup baik.
d. Kelebihan TAM yang paling penting adalah model ini merupakan model yang parsimony (*parsimonious*) yaitu model yang sederhana tapi valid. Membuat model yang sederhana tetapi valid merupakan hal yang tidak

[46] Jogiyanto, *Sistem Informas Keperilakuan*, 134-135.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mudah. Terjadi *trade-off* dari pembuatan model. Jika di inginkan model yang sederhana maka mestinya menggunakan banyak asumsi bahwa faktor-faktor lain tetap tidak berpengaruh kepada modelnya, tetapi ini akan berpengaruh pada kualitas dan validitas modelnya yang akan menurun. Sebaliknya jika diinginkan model yang valid dan lengkap, maka semua faktor-faktor pengaruh harus dimasukkan ke dalam model dengan akibat model akan menjadi komplek

F. *Blended Learning* dalam Pembelajaran

Dikutip dari artikel ilmiah yang ditulis oleh Prof. Dr. Herawati Susilo dengan judul *Blended Learning* untuk Menyiapkan Siswa Hidup di Abad 21, yang disampaikan dalam acara Seminar Nasional pengembangan pembelajaran berbasis *blended learning* di Universitas Negeri Malang pada tahun 2011. Adapun tujuan penulis adalah menguraikan mengenai TPACK (*Technological, Pedagogical, and Content Knowledge*) dan *blended learning* (apa, mengapa, dan bagaimana) sebagai salah satu alternatif yang dapat dipilih guru untuk mempersiapkan siswa hidup di abad 21 dengan keterampilan abad 21.[47]

Terdapat berbagai keuntungan pembelajaran *hybrid* ini dibandingkan pembelajaran tatap muka biasa. Banyak dosen melaporkan bahwa melalui pembelajaran *hybrid* mereka dapat lebih sukses mencapai tujuan mata kuliah dibanding mata kuliah tradisional. Dosen lainnya lagi melaporkan adanya peningkatan interaksi dan kontak antar mahasiswa dan antara mahasiswa dan

[47] Herawati Susilo, "*Blended Learning* untuk Menyiapkan Siswa Hidup di Abad 21," (Seminar Nasional, Universitas Negeri Malang, Malang, 13 November 2011), 10.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dosen. Hal ini terjadi karena mereka memerlukan bantuan lebih banyak setelah belajar lebih serius karena meningkatnya rasa ingin tahu mereka. Ada yang melaporkan bahwa mahasiswa menulis makalahnya lebih baik, mengerjakan tes lebih baik, mengerjakan proyek dengan kualitas yang lebih baik, dan dapat melaksanakan diskusi secara lebih bermakna.[48]

Berdasarkan artikel ilmiah tersebut, *blended learning* memberikan banyak manfaat, khusunya bagi peserta didik. Oleh karenya sangat cocok diterapkan terutama dalam materi Pendidikan Agama Islam yang pada dasarnya mengandung banyak sekali materi berupa bacaan dan cerita.

Review penelitian selanjutnya dikutip dari jurnal ilmiah Usman, Dosen Tarbiyah IAIN Parepare, dengan judul Komunikasi Pendidikan Berbasis *Blended Learning* dalam Membentuk Kemandirian Belajar, adapun kesimpulan dari tulisan ini yaitu bahwa penerapan model ini mampu meningkatkan mutualitas serta kualitas pembelajaran. Pembelajaran ini dapat menunjukan perbedaan yang lebih baik dalam segi motivasi, minat, maupun hasil belajar peserta didik dibanding metode-metode lain terutama metode dalam pembelajaran langsung, sehingga metode *Blended Learning* berhasil menjadi *trend* dan banyak digunakan di perguruan tinggi terkemuka di dunia. Dalam proses pelaksanaannya, dengan keterlibatan dan partisipasi dalam proses pembelajaran, *Blended Learning* dapat meningkatkan rasa tanggung jawab peserta didik. Selain itu, adanya interaksi dalam model pembelajaran

[48] Herawati Susilo, " *Blended Learning* untuk Menyiapkan Siswa, “ 11.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Blended Learning menciptakan suatu motif kepada peserta didik untuk berkompetisi dalam belajar[49]

Berdasarkan dua riset ilmiah tersebut, maka peneliti menyimpulkan bahwa *blended learning* memiliki dampak positif serta efektif untuk diterapkan dalam proses belajar mengajar, baik itu mata pelajaran sains, TIK, maupun mata pelajaran yang lain, termasuk PAI. Sehingga layak untuk diterapkan sebagai *alternative* model pembelajaran.

[49] Usman, "Komunikasi Pendidikan Berbasis Blended Learning dalam Membentuk Kemandirian Belajar," *Jurnalisa,* Vol. 04, No 1 (Mei, 2018), 136.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III

Metode Penelitian

A. Jenis dan Desain Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti ingin mendeskripsikan suatu proses kegiatan pendidikan berdasarkan apa yang terjadi di lapangan (yaitu proses pengimplementasian *blended learning* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam), sebagai bahan kajian lebih lanjut untuk menemukan kekurangan dan kelemahan pendidikan tersebut, sehingga dapat ditentukan upaya penyempurnaannya. Oleh karena itu apabila diamati berdasarkan pendekatannya, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Sementara itu, penelitian kualitatif (*qualitative research*) adalah suatu penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individual maupun kelompok.[1]

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode deskriptif kualitatif dalam bentuk studi kasus. Metode ini berusaha memperoleh gambaran secara lengkap dan detil tentang kejadian dan fenomena tertentu pada suatu obyek dan subyek yang memiliki kekhasan. Dengan demikian pelaksanaan penelitian menggunakan metode studi kasus adalah menggali informasi sebanyak-banyaknya dan sedalam-dalamnya, kemudian mendeskripsikannya

[1] Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2012), 60.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dalam bentuk naratif sehingga memberikan gambaran secara utuh tentang fenomena yang terjadi.[2]

B. Instrumen Penelitian`

Dalam penelitian kualitatif yang menjadi instrumen atau alat penelitian adalah peneliti itu sendiri. Oleh karena itu, peneliti sebagai instrumen juga harus "divalidasi" seberapa jauh peneliti kualitatif siap melakukan penelitian yang selanjutnya terjun ke lapangan. Selain itu dalam penelitian kualitatif, "*the researcher is the key instrument*".[3]

Oleh karena penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dimana peneliti diwajibkan turun langsung ke lapangan untuk berusaha menggali informasi sebanyak-banyaknya dan sedalam-dalamnya kemudian mendeskripsikannya dalam bentuk naratif sehingga memberikan gambaran secara utuh tentang fenomena yang terjadi, maka intrumen penelitian atau alat pengumpul data yang utama yaitu peneliti itu sendiri. Sementara itu, peneliti juga tetap menggunakan pedoman wawancara, pedoman observasi, pedoman dokumentasi serta lembar validasi TAM untuk media pembelajaran daring dan lembar validasi RPP sebagai instrumen dalam mengumpulkan data.

C. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dalam penelitian ini adalah kondisi atau *setting* yang alamiah yaitu terjadi di lingkungan sekolah. Penelitian ini menggunakan sumber data primer, dimana peneliti langsung turun ke lokasi

---

[2] Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode dan Prosedur* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), 47- 48.
[3] Ismail Nawawi Uha, *Metode Penelitian Kualitatif* (Jakarta: Dwiputra Pustaka Jaya, 2012), 195-196.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

penelitian, yaitu SMP Negeri 13 Surabaya. Sementara Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu; 1) observasi partisipan, yaitu peneliti berperan sebagai guru PAI di sekolah guna merasakan, mengamati lebih dalam tentang makna dan perilaku *observant*; 2) wawancara secara mendalam kepada kepala sekolah/ yang berwenang mewakilkan, guru PAI yang bersangkutan, dan peserta didik sebagai *observant*; 3) dokumentasi, dimana peneliti mengamati dokumen terkait kondisi sekolah, kondisi siswa, foto, dan sebagainya.

D. Situasi Sosial

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengamatan studi kasus tentang bagaimana pengimplementasian *blended learning* dalam pembelajaran PAI. Situasi sosial yang diteliti yaitu situasi sosial di lingkungan SMP Negeri 13 Surabaya, hal tersebut dikarenakan situasi sekolahnya yang heterogen. Kemudian sebagai partisipan, peneliti melakukan wawancara mendalam kepada kepala sekolah atau yang mewakilkan untuk menggali informasi mendalam seputar kondisi sosial sekolahan, kepada guru Pendidikan Agama Islam (khususnya kelas VIII-H) untuk mengumpulkan data mendalam terkait kondisi peserta didik dan metode pembelajaran yang dilakukan serta terkait mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, serta melakukan observasi dan wawancara kepada para peserta didik kelas VIII-H sebagai obyek yang diteliti terkait pengimplementasian *blended learning* tersebut. Peneliti memilih kelas VIII-H karena kondisi peserta didik yang memungkinkan, dalam arti tidak dalam masa persiapan Ujian Nasional dan bukan berstatus sebagai siswa baru.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

E. Prosedur Penelitian

Terdapat berbagai macam variasi tahapan atau prosedur pada penelitian kualitatif, namun secara garis besar penelitian ini mengacu pada langkah-langkah yang diuraikan dalam Uha, sebagaimana pada table berikut:[4]

Table 3.1

Prosedur Penelitian Kualitatif

Memilih topik, masalah dan kajian	Menentukan topik dengan mengkaji paradigma dan fenomena empiric
	Menetapkan fokus inquiri
	Menentukan unit analisis/ kategori, sub unit analisis/ sub kategori
	Mengembangkan pertanyaan inquiri
Menetapkan istrumentasi	Menentukan teknik pengumpulan data
	Memilih informan dari tiap unit analisis
	Menyiapkan instrumen pedoman observasi/ partisipasi/ wawancara/ studi dokumentasi
Pelaksanaan penelitian	Pengurusan izin
	Manemui *gate keeper*
	Observasi partisipasi/ wawancara/ studi dokumen/ triangulasi
	Mempersiapkan catatan lapangan, FGD
Pengolahan dan menganalisis data	Reduksi data
	Display
	Analisis
Hasil penelitian	Kesimpulan, implikasi, rekomendasi

Berdasarkan prosedur pada table 3.1 tersebut, peneliti menggeneralisasikan tahapan penelitian ini menjadi 3 tahapan secara garis besar, yaitu: *pertama* tahap persiapan, meliputi; pengurusan perijinan kepada pihak SMPN 13 Surabaya, menyusun instrument pendukung seperti pedoman wawancara, observasi dan dokumentasi, studi literatur, menentukan situasi sosial, melakukan wawancara sebelum penelitian, menyiapkan materi dan

[4] Ismail Nawawi Uha, *Metode Penelitian Kualitatif*, 215.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

RPP, menyiapkan media pembelajaran daring; menyiapkan instrument lembar validasi; *kedua*, tahap pelaksanaan, meliputi pelaksanaan *blended learning* dan wawancara; dan *tahap terakhir*, meliputi pengolahan dan analisis data.

F. Teknik Analisis Data

Adapun Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan Teknik analisis data model interaksi yang dikemukakan oleh Miles & Huberman. Teknik analisis data model interaktif menurut Miles & Huberman terdiri atas empat tahapan yang harus dilakukan. Tahapan pertama adalah tahap pengumpulan data, tahapan kedua adalah tahap reduksi data, tahapan ketiga adalah tahap *display* data, dan tahapan keempat adalah tahap penarikan kesimpulan dan/ atau tahap verifikasi.[5]

G. Keabsahan Data

Untuk menguji keabsahan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan 4 macam alat uji, yaitu meliputi uji: 1) *credibility* (derajat kepercayaan); 2) *transferability* (validitas eksternal); 3) *dependability* (reliabilitas); dan 4) *confirmability* (obyektivitas).[6]

Kredibilitas diperiksa peneliti melalui pemeriksaan kelengkapan data yang diperoleh dari berbagai sumber, diskusi dengan teman sejawat serta *member check* (proses pengecekan data yang diperoleh peneliti kepada pemberi data). *Transferability* diupayakan dengan cara memberikan uraian yang rinci, jelas, sistematis, dan dapat dipercaya dalam laporannya. Dengan demikian pembaca menjadi jelas atas hasil penelitian tersebut, sehingga dapat

[5] Haris Herdiansyah, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Jakarta: Salemba Humanika, 2010), 164.
[6] Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)* (Bandung : Alfabeta, 2017), 364.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memutuskan dapat atau tidaknya untuk mengaplikasikan hasil penelitian tersebut di tempat lain. Uji *dependability* dilakukan oleh auditor yang independen, yaitu dosen pembimbing. Uji *confirmability* mirip dengan uji *dependability*, sehingga pengujiannya dapat dilakukan secara bersamaan, yaitu oleh dosen pembimbing.

Sementara itu, konten media pembelajaran daring dan RPP juga di uji tingkat kelayakannya oleh validator ahli yang telah ditunjuk oleh pembimbing. Setelah di uji, data tersebut dianalisis untuk menentukan persentasenya menggunakan rumus, dihitung menggunakan rumus yang diadaptasi dari buku prosedur penelitian yang di kemukakan oleh Suharsimi Arikunto yaitu:[7]

$$P = \frac{F}{N}\ x\ 100\%$$

Dimana:

P = Angka Presentase atau skor penilaian

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Jumlah Frekuensi / skor maksimal

Kemudian, hasil dari skor penilaian tersebut menggunakan skala likert.

Tabel 3.2 tabel skala kelayakan[8]

Skor Kelayakan	Kriteria	Keterangan
0-20 % skor maks	Tidak layak	Perlu revisi
21-40 % skor maks	Kurang layak	Perlu revisi
41-60 % skor maks	Cukup layak	Perlu revisi
61-80 % skor maks	Layak	Tidak perlu revisi
81-100 % skor maks	Sangat layak	Tidak perlu revisi

[7] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rhineka Cipta, 2006), 81.
[8] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017), 99.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada bagian ini akan disajikan data hasil penelitian sesuai dengan rumusan masalah penelitian, yaitu: 1) tentang konten media pembelajaran daring pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) materi Sejarah Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan Masa Abbasiyah bagi peserta didik Kelas VIII di SMP Negeri 13 Surabaya, pada poin ini disajikan deskripsi tentang menyiapkan media pembelajaran daring yang memanfaatkan aplikasi *moodle*, menyiapkan instrumen lembar validasi, serta deskripsi tentang konten media pembelajaran daring yang memanfaatkan aplikasi *moodle*; 2) tentang pelaksanaan metode *Blended Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) materi Sejarah Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan Masa Abbasiyah bagi peserta didik Kelas VIII di SMP Negeri 13 Surabaya.

1. Konten Media Pembelajaran Daring pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) materi Sejarah Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan Masa Abbasiyah bagi peserta didik Kelas VIII di SMP Negeri 13 Surabaya

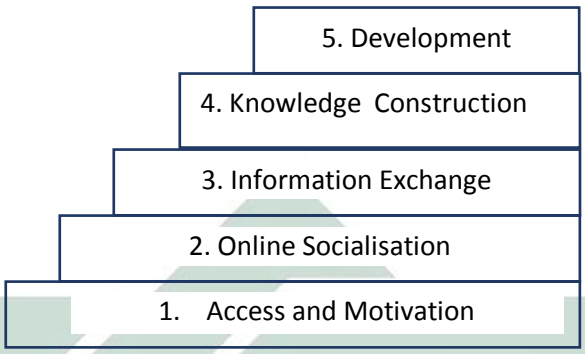
   a. Deskripsi Tahap Persiapan Media Pembelajaran Daring

      Tahap mendesain konten media pembelajaran daring ini mengacu pada 5 landasan alur pembelajaran yang dikemukakan oleh Salmon, sebagaimana pada gambar berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 4.1

Alur Pembelajaran Daring[1]



Alur belajar menurut Salmon tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut: 1) Level 1: Akses dan Motivasi; merupakan aktivitas pembuka yang diawali dengan ungkapan selamat datang dan motivasi. Hal ini secara teknis perlu didukung oleh pemasangan seting dan akses sistem daring. Biasanya pemasangan (seting) ini dilakukan pada *learning management system* (LMS) yang dipakai dalam pembelajaran daring tersebut; 2) Level 2: Sosialisasi *Online*; merupakan langkah untuk membuat peserta belajar lebih familiar dan menjadi jembatan antara lingkungan sosial, budaya dan pembelajaran online. Secara teknis dapat didukung melalui saling kirim dan terima pesan; 3) Level 3: Pertukaran Informasi; merupakan langkah memfasilitasi terjadinya pertukaran informasi dengan menyediakan materi dan tugas atau aktivitas pendukung lain terkait dengan penguasaan materi. Secara teknis, hal ini dapat dilakukan menyediakan *software* belajar mandiri (*personalizing software*) dan fasilitas *searching*; 4) Level 4: Konstruksi Pengetahuan;

[1] Gilly Salmon, *E-tivities: The Key to Active Online Learning* (London: Routledge, 2002), 11.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

merupakan langkah memfasilitasi terjadinya konstruksi pengetahuan peserta belajar. Hal ini, secara teknis dapat ditunjang melalui tool konferensi (*conferencing tool*); 5) Level 5: Pengembangan Pengetahuan; merupakan langkah memfasilitasi terjadinya pengembangan pengetahuan peserta belajar. Hal ini, secara teknis dapat ditunjang dengan menyediakan *links*, di luar konferensi.[2]

Mengacu pada landasan yang dikemukakan oleh Salmon tersebut, pada level 1, peneliti akan memaksimalkan tampilan pada halaman awal *moodle*, selanjutnya level 2, peneliti akan memaksimalkan fitur *chat* dan diskusi yang ada di *moodle*, sehingga aktifitas saling kirim dan terima pesan menjadi efektif, dengan harapan proses pembelajaran *online* berjalan sesuai harapan. Pada level 3, peneliti akan menyediakan materi yang akan dipelajari secara mandiri di rumah masing-masing, video singkat, dan tugas atau kuis sebagai latihan, serta dilengkapi dengan fitur *chat* untuk memaksimalkan pembelajaran mandiri peserta didik. Pada level 4, setelah peserta didik mempelajari materi secara mandiri, maka selanjutnya bersama guru, saling aktif berdiskusi, tanya jawab melalui tool konferensi yang telah disediakan oleh peneliti di dalam *moodle*, sehingga pembelajaran daring menjadi maksimal. Pada level terakhir, setelah kegiatan pembelajaran daring usai, guru ataupun peserta didik bisa saling mengirim *links* untuk melengkapi informasi, mendukung

[2] Uwes Anis Chaeruman, "Alur Belajar: Meningkatkan Interaktivitas Pembelajaran Daring," (Seminar & Lokakarya Pembelajaran Daring di Perguruan Tinggi, Kemenristekdikti, 13 September 2017)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

opini ketika diskusi, serta menambah wawasan, hal tersebut dilakukan pada tool konferensi yang disediakan (fitur *chat*/ diskusi).

Setelah peneliti membuat rancangan konten media daring yang berdasarkan pada pendapat Salmon tersebut, peneliti lantas memulai mendesain konten media pembelajaran daring yang akan digunakan dalam pembelajaran. Adapun tahapan yang dilakukan peneliti ketika menyusun konten pembelajaran daring ini yaitu: 1) *instalasi moodle*; 2) membuat *user account*; 3) membuat kategori, sub kategori, *roles*, dan *system roles*; 4) membuat topik, memasukkan bahan ajar, grup, dan bahan uji/ latihan.

b. Deskripsi Hasil Validasi Konten Media Pembelajaran Daring

Tahap selanjutnya setelah tahap persiapan selesai, yaitu tahap validasi konten. Sebelum peneliti melakukan penelitian menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan, terlebih dahulu peneliti melakukan tahap pemvalidasian konten media pembelajaran daring tersebut, hal ini dilakukan agar media yang akan digunakan bisa benar-benar layak dan valid.

Validasi dilakukan oleh ahli media yang telah ditunjuk oleh dosen pembimbing, yaitu Bapak Aris Fanani, M.Kom., selaku dosen di Universitas Negeri Sunan Ampel Surabaya. Adapun lembar validasi yang digunakan adalah mengacu pada teori dan persepsi dalam TAM (*Technology Acceptance Model).*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dalam lembar validasi penelitian ini, jawaban butir instrumen diklasifikasikan menjadi empat pilihan. Setiap indikator yang diukur diberikan skor skala 1 sampai 4, yaitu 4 (sangat baik/ sangat sesuai/ sangat layak/ sangat jelas/ tidak perlu revisi), 3 (baik/ sesuai/ layak/ jelas/ tidak perlu revisi), 2 (kurang baik/ kurang sesuai/ kurang layak/ kurang jelas/ perlu revisi), dan 1 (tidak baik/ tidak sesuai/ tidak layak/ tidak jelas/ perlu revisi).

Langkah selanjutnya adalah menilai kelayakan media pembelajaran daring yang memanfaatkan aplikasi *moodle* untuk diimplementasikan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) materi Sejarah Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan Masa Abbasiyah bagi peserta didik Kelas VIII di SMP Negeri 13 Surabaya. Berikut merupakan hasil validasi oleh validator ahli media:

Table 4.1
Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Pernyataan	Skor	Keterangan
1	Tujuan	Kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran	4	Sangat baik/ tidak perlu revisi
2	Komponen Bahasa	Kesesuaian aturan penulisan dengan kaidah tata Bahasa Indonesia yang baik dan benar	4	Sangat baik/ tidak perlu revisi
		Bahasa yang digunakan komunikatif	4	Sangat baik/ tidak perlu revisi
		Bahasa yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda dan ambigu	4	Sangat baik/ tidak perlu revisi
3	Kelayakan	Keluasan isi materi yang	4	Sangat baik/

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	Isi	disajikan		tidak perlu revisi
		Kejelasan uraian materi	4	Sangat baik/ tidak perlu revisi
		Materi dan soal latihan yang disajikan sesuai dengan tujuan dan indikator pembelajaran	4	Sangat baik/ tidak perlu revisi
4	Keluaran sistem atau kualitas informasi	Interaksi sistem yang jelas dan mudah	4	Sangat baik/ tidak perlu revisi
6	Kesukaan Persepsian	Konten yang disuguhkan menyenangkan dan tidak membosankan untuk dipelajari secara mandiri	4	Sangat baik/ tidak perlu revisi
7	Keaksesan	Media mudah diakses di semua perangkat keras yang dimiliki peserta didik (baik *handphone*, laptop, dan sebagainya)	4	Sangat baik/ tidak perlu revisi
		Informasi baik berupa materi, video maupun latihan mudah diakses	4	Sangat baik/ tidak perlu revisi
8	Kegunaan Persepsian	Media mampu menambah wawasan peserta didik tentang Sejarah Kebudayaan Islam	4	Sangat baik/ tidak perlu revisi
9	Keuntungan relative	Media mampu membuat proses pembelajaran menjadi efektif dan aktif	4	Sangat baik/ tidak perlu revisi
10	Kemudahan penggunaan persepsian	Media mudah dioperasikan secara mandiri	4	Sangat baik/ tidak perlu revisi
11	Sikap (Kecemasan komputer)	Media memungkinkan peserta didik untuk tidak canggung dalam mengeksplor berbagai fitur yang disajikan, seperti fitur chat, mengisi kuis, dan sebagainya	4	Sangat baik/ tidak perlu revisi
12	Minat perilaku	Media mampu menumbuhkan keantusiasan minat peserta didik dalam belajar secara mandiri	4	Sangat baik/ tidak perlu revisi
Total Perolehan Skor			**48**	
Skor Maksimal			**48**	

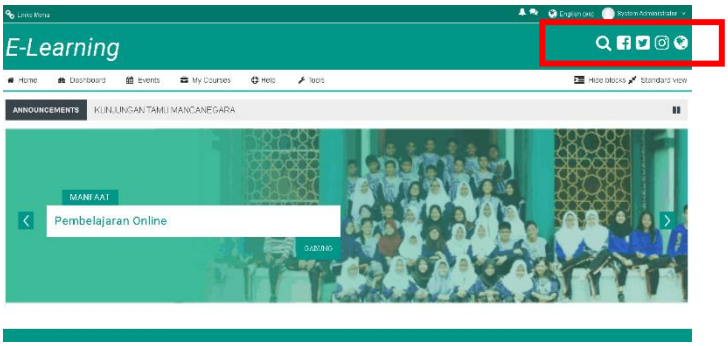
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Mengacu pada rumus hitung yang telah diuraikan pada BAB III, maka diperoleh hasil analisis ahli media dengan persentase 100%, hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran daring (yang memanfaatkan aplikasi *moodle*) yang akan diterapkan pada pembelajaran *blended learning* ini sangat layak untuk digunakan atau tidak perlu dilakukan revisi.

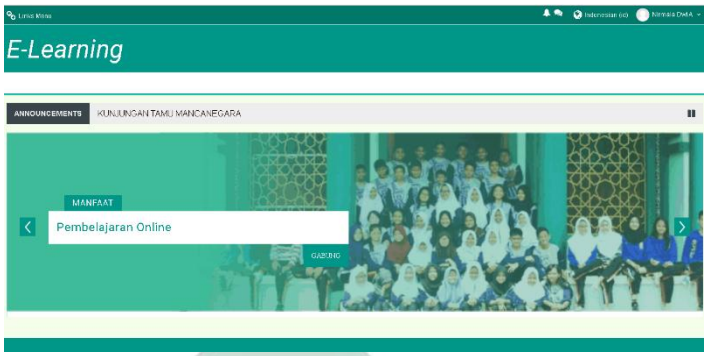
Namun untuk lebih memaksimalkan media pembelajaran daring ini, validator ahli memberikan saran/ masukan, yaitu: 1) *user interface* tidak perlu menampilkan link media sosial; 2) *background* untuk tampilan bisa kombinasi warna yang tidak membuat mata cepat lelah; 3) navigator hanya diambil fitur yang penting; 4) secara umum *moodle* yang dikembangkan sudah bagus.

Adapun perbandingan sebelum dan sesudah diperbaiki berdasarkan saran/ masukan dosen ahli bisa dilihat pada table berikut:

Table 4.2
Media *Moodle* sebelum dan sesudah Diperbaiki

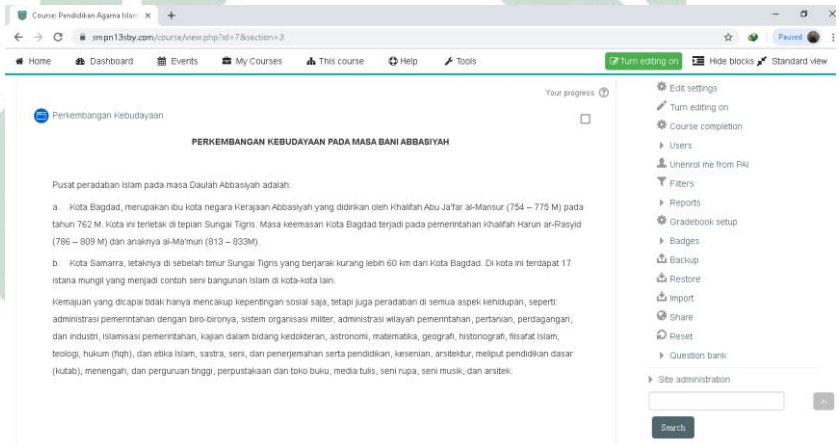
No	Tampilan Sebelum dan Sesudah Diperbaiki
1	*User interface* tidak perlu menampilkan *link* media social
	 Gambar 4.2 Tampilan *User interface* sebelum direvisi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

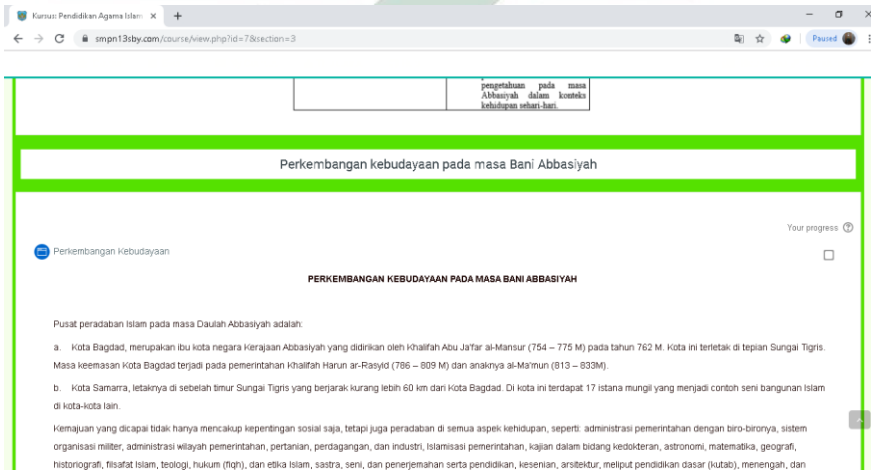


Gambar 4.3 Tampilan *User interface* sesudah direvisi

2	*Background* untuk tampilan bisa kombinasi warna yang tidak membuat mata cepat Lelah



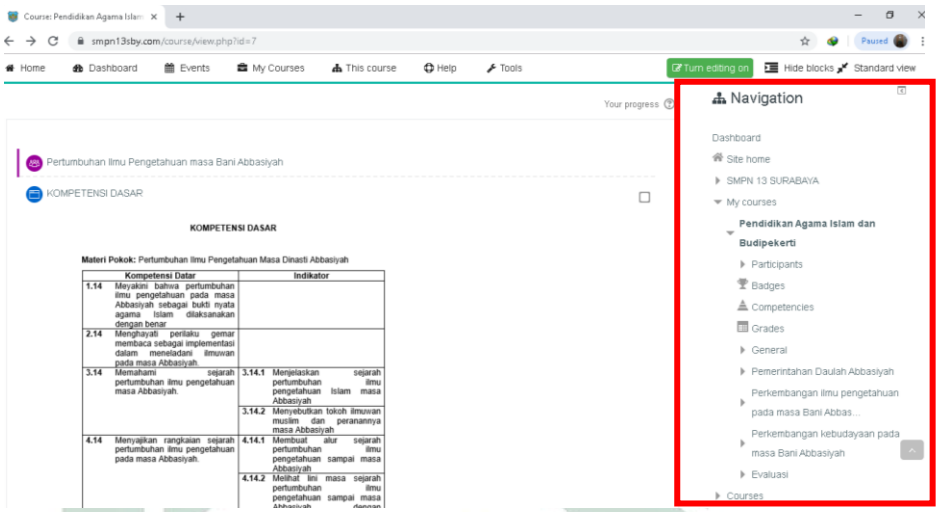
Gambar 4.4 Tampilan *Background* sebelum direvisi



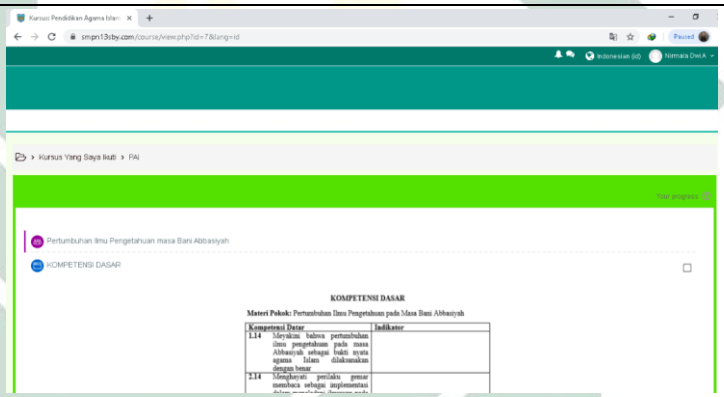
Gambar 4.5 Tampilan *Background* sesudah direvisi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3	*Navigator* hanya diambil fitur yang penting



Gambar 4.6 Tampilan *Navigator* sebelum direvisi



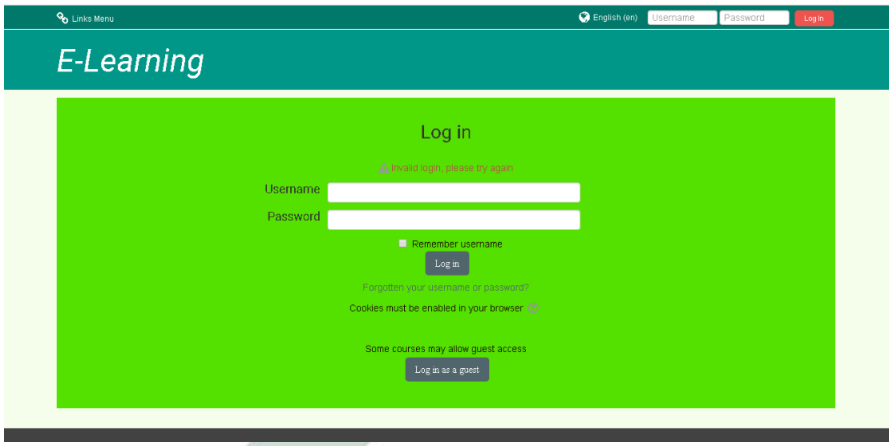
Gambar 4.7 Tampilan *Navigator* sesudah direvisi

c. Deskripsi Tampilan Media Pembelajaran Daring

a) Halaman *Log in*

Pada tampilan ini, peserta didik diharuskan mengisi *username* dan *password* yang telah dibagikan oleh peneliti pada pertemuan pertama.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

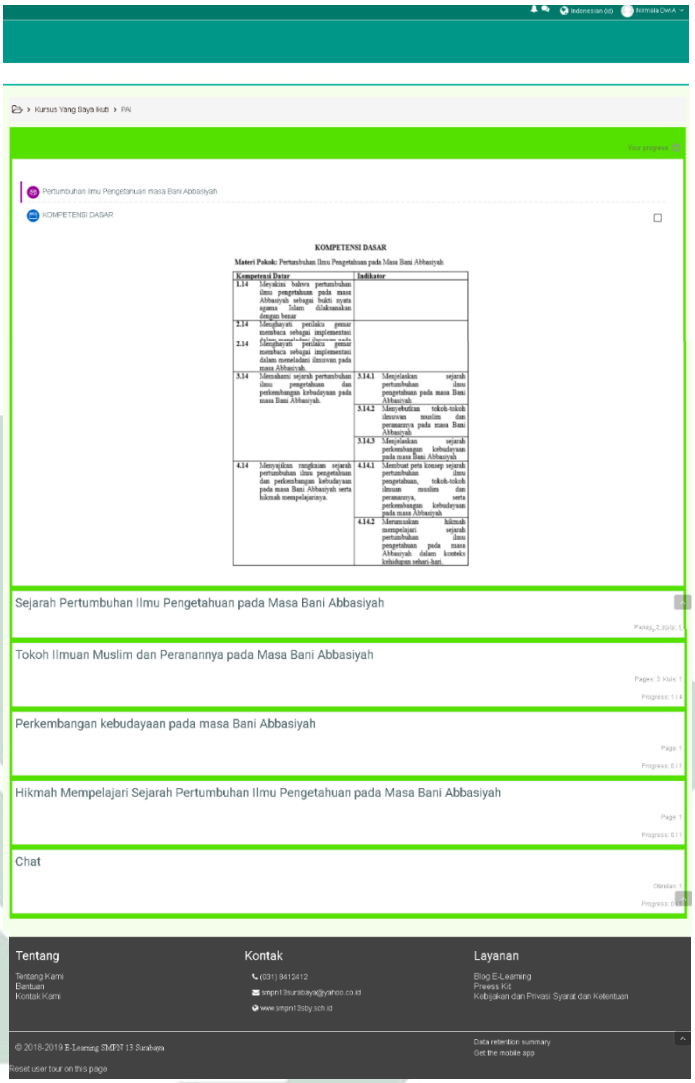


Gambar 4.8 Tampilan *log in*

b) Tampilan Utama

Pada bagian ini terdapat kompetensi dasar dan indikator yang akan dipelajari, materi-materi yang akan dipelajari serta fitur chat yang bisa digunakan sebagai sarana komunikasi dan diskusi.

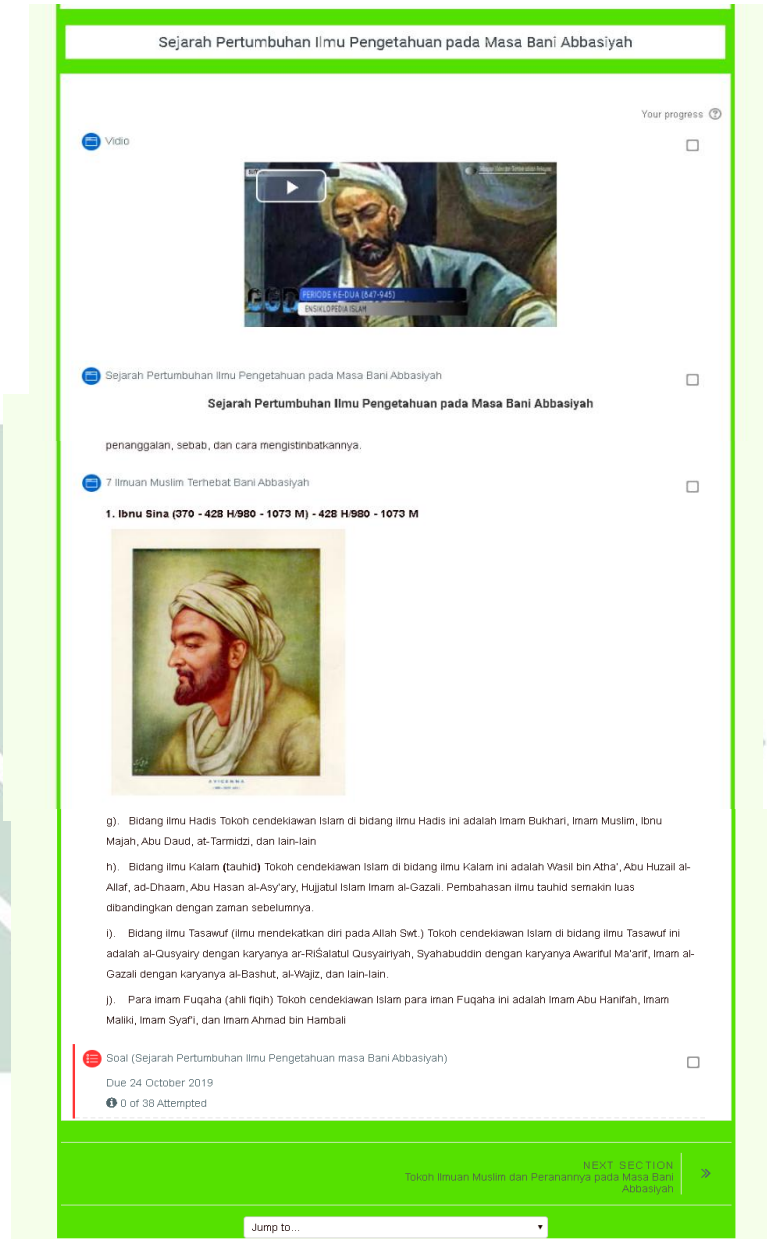
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar 4.9 Tampilan utama *moodle*

Di dalam halaman ini, terdapat pula video dan gambar-gambar penunjang seperti tokoh ilmuan sebagai penambah wawasan peserta didik, serta terdapat fitur kuis sebagai latihan yang terletak di bawah materi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

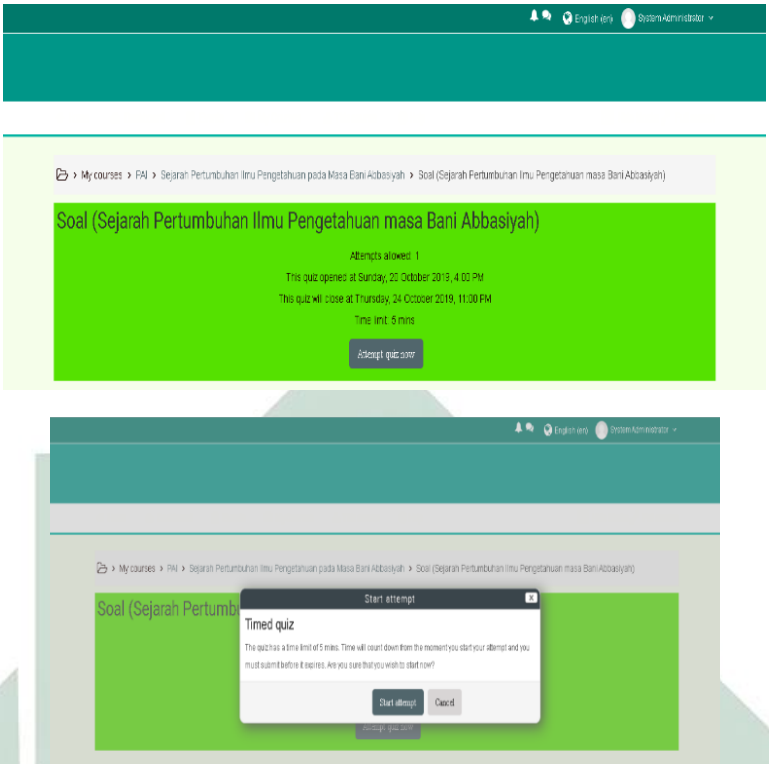


Gambar 4.10 Tampilan materi

c) Tampilan Kuis

Pada tampilan ini, peserta didik diinstruksikan meng-klik *attempt quiz now* kemudian klik *start attempt* untuk memulai mengerjakan soalnya.

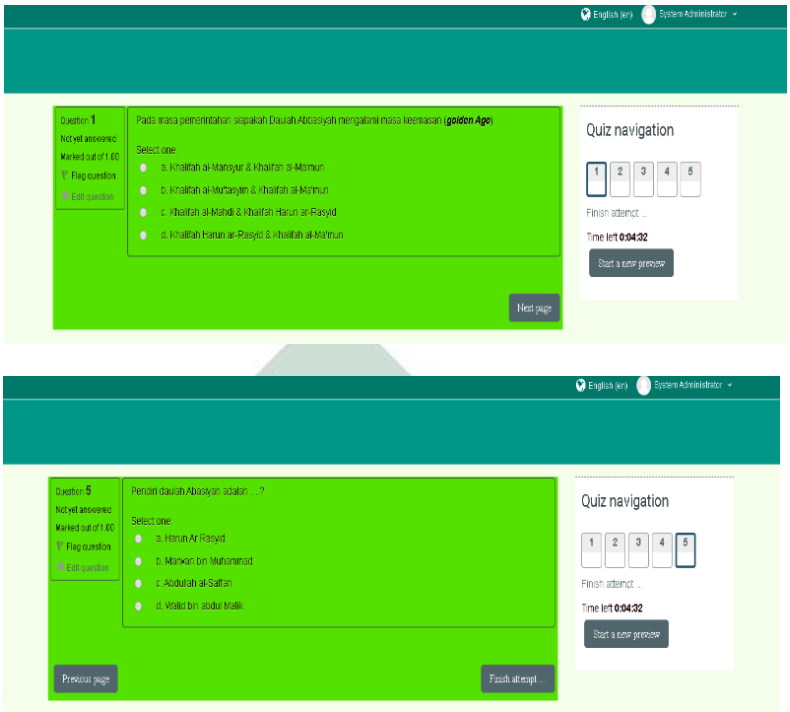
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar 4.11 Tampilan Kuis

Terdapat 10 Soal pilihan ganda, dengan durasi waktu mengerjakan selama 10 menit. Terdapat dua opsi menu di sisi bawah kanan dan kiri soal, yaitu *previous page* dan *next page* yang bisa dimanfaatkan peserta didik apabila ingin kembali ke soal sebelumnya.

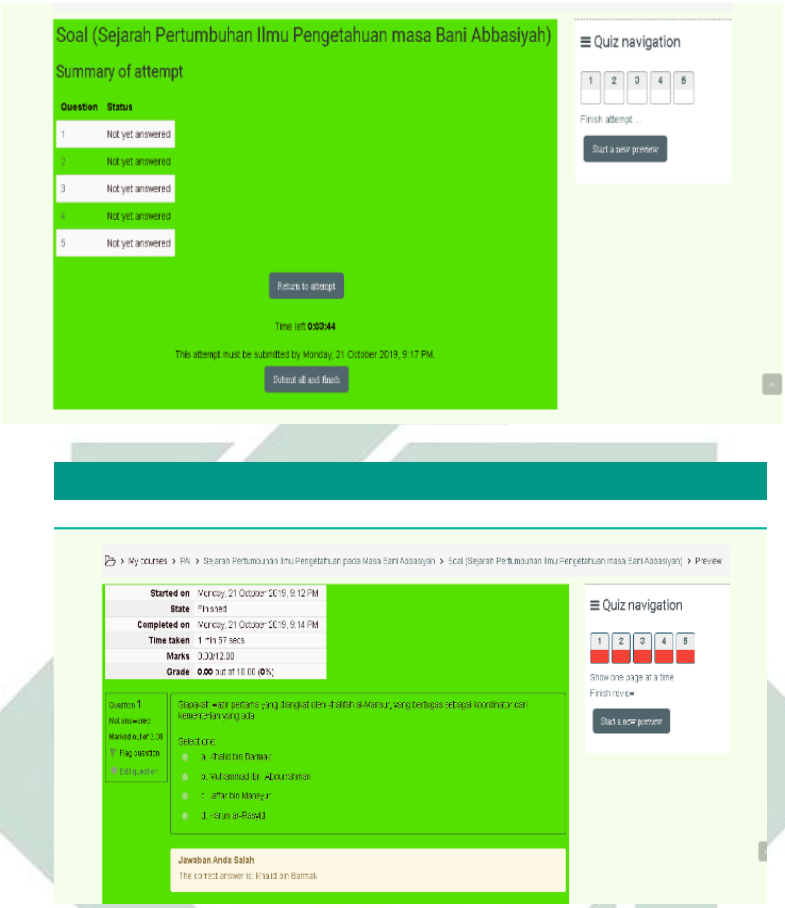
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar 4.12 Tampilan Soal

Apabila sudah selesai dikerjakan semua, peserta didik bisa meng-klik *finish attempt*. Dan bisa meng-klik *submit all and finish* untuk mengetahui koreksi dari jawaban yang telah dikerjakan. Pun halnya pada bagian materi yang lain, juga terdapat kuis dengan model serupa.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

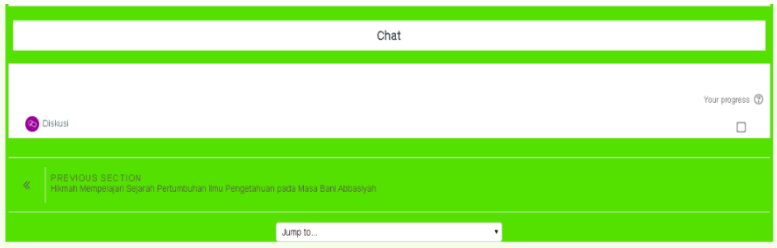


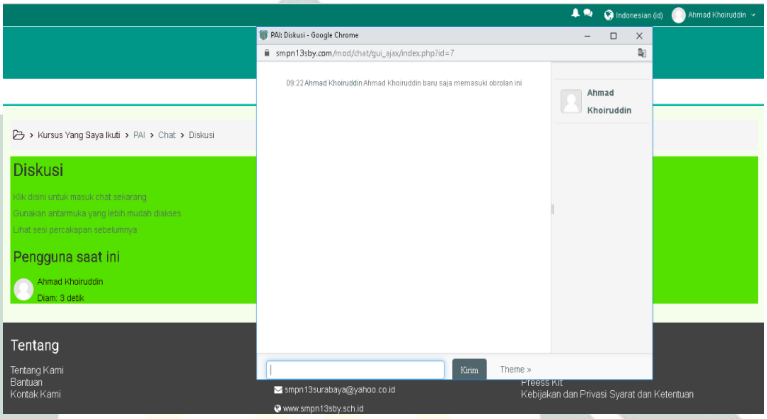
Gambar 4.13 Tampilan Pembahasan Soal

d) Fitur Chat

Fitur ini memudahkan peserta didik dan guru untuk bisa melakukan diskusi secara *online* di luar pertemuan tatap muka. Peserta didik diinstruksikan meng-klik *chat*- kemudian diskusi. Setelah itu peserta didik dan guru bisa memulai diskusi dengan memilih klik *di sini untuk masuk chat sekarang*.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

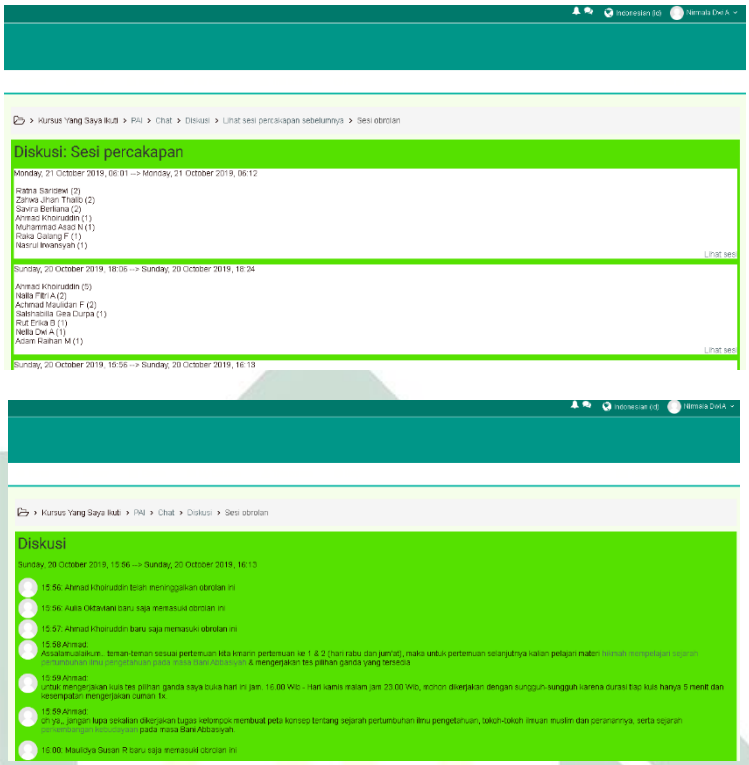




Gambar 4.14 Tampilan *Chat*-Diskusi

Sementara itu, diskusi yang sudah berlangsung bisa dilihat pada pilihan menu lihat sesi percakapan sebelumnya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar 4.15 Tampilan Arsip Diskusi

2. Pelaksanaan Model Pembelajaran *Blended Learning* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Materi Sejarah Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan Masa Abbasiyah bagi Peserta Didik Kelas VIII di SMP Negeri 13 Surabaya

   a. Gambaran Sebelum Pelaksanaan *Blended Learning*

      Penelitian ini dilakukan pada bulan Oktober dimana mulai perijinan menggunakan surat ke sekolah terkait terlaksananya penelitian pada tanggal 14 Oktober 2019, penelitian ini meliputi tiga tahap, persiapan, tahap pelaksanaan penelitian dan yang terakhir adalah analisis data. Dalam tahap persiapan, secara garis besar adalah mengurus perijinan penelitian di lokasi yang dipilih yaitu SMP Negeri 13 Surabaya. Pada tahap sebelum penelitian, diawali dengan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

observasi lapangan, dokumentasi serta wawancara terhadap informan yang telah dipilih dan dirasa mampu menjawab masalah yang diangkat dalam penelitian ini, yaitu Ibu Nur Hidayati, S.Ag selaku guru Pendidikan Agama Islam kelas VIII-H. Berdasarkan hasil observasi lapangan, diketahui bahwa subyek penelitian yang akan diteliti yaitu kelas VIII-H, memiliki total jumlah peserta didik sebanyak 41 anak, namun yang mengikuti pelajaran PAI sebanyak 38 anak, dikarenakan 3 peserta didik yang lain menganut agama non Islam. Sementara pada tahap wawancara pra penelitian, diperoleh informasi bahwa pada dasarnya SMP Negeri 13 sudah pernah menerapkan model pembelajaran *blended learning*, namun media yang digunakan belum ada yang memanfaatkan *moodle*, adapun media yang sering digunakan adalah aplikasi *Socrative*, perbedaannya adalah di aplikasi *Socrative* tersebut hanya berisikan soal latihan kemudian muncul nilai peserta didik yang bersangkutan, sementara tidak tersedia untuk materi, video, *chat* dan sebagainya. Aplikasi *Socrative* diterapkan pada mata pelajaran SBK dan PJOK, sementara untuk PAI belum pernah menerapkan model *blended learning*. Berikut penuturan beliau:

> "Saya rasa, ya mas (sudah pernah menerapkan model *blended learning*), namun bukan menggunakan *moodle* ya mas, tapi menggunakan *Socrative* itu, dll. Karena jaman sekarang kan guru harus kreatif maka mereka harus mengkombinasikan yang namanya video itu dan aplikasinya."[3]

[3] Nur Hidayati, *Wawancara*, Surabaya. 15 Oktober 2019.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Adapun hal lain yang ditanyakan yaitu seputar masalah selama mengajar PAI, serta metode pembelajaran yang biasanya beliau gunakan. Beliau menuturkan:

> "Untuk kendalanya, apa ya mas, saya rasa mungkin kadang-kadang peserta didik itu merasa bosan dengan materi, karena kan mas-nya juga pasti menyadari sendiri bahwasanya PAI itu materinya banyak, bacaannya banyak, jadi ya mungkin sementara hanya itu mas kendalanya"[4]

Memang tidak dapat dipungkiri bahwa Pendidikan Agama Islam tidak bisa dipisahkan dengan materi dan bacaannya yang banyak, terlebih untuk pelajaran sejarah kebudayaan Islam yang mengisahkan sejarah pada zaman Nabi Muhammad, sebelum dan sesudahnya. Hal tersebut sebagaimana yang telah dikonfirmasikan kepada beliau.

> "Betul, mas. Terlebih untuk pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang banyak sekali kisah-kisah teladan pada zaman dahulu, pada zaman Nabi Muhammad, khilafah, zaman jahiliyah, dan sebagainya, jadi terkadang saya menggunakan *slide power point* itu mas, untuk memcah kebosanan"[5]

Peneliti sangat setuju dengan pendapat beliau, bahwa rasa bosan pasti bisa dialami oleh peserta didik ketika mendapati pelajaran dengan padat materi dan dibutuhkan alternatif lain untuk memecah kebosanan tersebut. Misal dengan memanfaatkan media pembelajaran. Oleh sebab itulah peneliti ingin mengimplementasikan model pembelajaran *blended learning* dengan berbantuan media pembelajaran *moodle* untuk materi Sejarah Kebudayaan Islam. Dan

[4] Nur Hidayati, *Wawancara.*
[5] Ibid.,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

beliau memberikan apresiasi apabila ingin memanfaatkan teknologi, berikut pemaparan beliau:

> "wah, bagus mas, saya senang apabila mas-nya mau memanfaatkan teknologi modern, soalnya kan kita tahu sendiri kalua anak-anak jaman sekarang itu tidak bisa dipisahkan dari yang namanya *gadjet*, internet, *online* kan mas. Jadi kalua mas-nya mau menerapkan, ya saya sangat mendukung mas, soalnya saya selama ini menggunakan metode konvensional mas, ya ceramah, diskusi itu, dan sesekali menggunakan *power point*, sementara untuk *moodle*, saya belum pernah menggunakan mas, mungkin nanti saya juga ingin belajar menggunakan *moodle* ini mas"[6]

Terkait model pembelajaran *blended learning* ini, peneliti juga melakukan wawancara kepada beliau:

> "kalau *blended learning*, saya setuju sih mas, cuman saya belum bisa menerapkan mas, saya rasa itu bagus banget ya mas, soalnya anak-anak tidak melulu belajar di kelas, tapi bisa juga belajar lewat *gadget* -nya di rumah secara online dan mandiri, guru di sini juga ada mas yang menerapkan *blended learning*, hanya saja tidak berbantuan aplikasi *moodle*, melainkan aplikasi *Socrative* sebagaimana tadi yang saya ceritakan itu mas, namun itu khusus latihan soalnya saja mas, tidak ada materi dan sebagainya, sebagaimana di *moodle*-nya mas"

Dari pendapat beliau, dapat kita simpulkan bahwa peserta didik mudah dihampiri rasa jenuh, sehingga dibutuhkan model pembelajaran tambahan, sehingga bisa memecah kebosanan. Terlebih model tersebut berhubungan erat dengan dunia anak-anak, yaitu *gadget* (*handphone, PC,* maupun komputer) dan dunia internet. Namun tidak mengesampingkan pendekatan secara konvensional (pertemuan tatap muka). Karena bagaimanapun diperlukan metode konvensional untuk pembinaan pendidikan akhlak dan moral.

[6] Nur Hidayati, *Wawancara.*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Setelah peneliti mengurus perijinan dengan pihak sekolahan serta melakukan wawancara, mulailah peneliti menyusun media pembelajaran *moodle*, menyususn RPP, serta membuat instrumen validasi.

Adapun untuk RPP, peneliti melakukan validasi untuk menguji tingkat kelayakannya sebelum diimplementasikan dalam proses pembelajaran *blended learning* ini. Dengan berbagai pertimbangan dari dosen pembimbing, di pilih ibu Dr. Hanun Asrohah, M. Ag sebagai validator ahli, selaku dosen Pengembangan Kurikulum. Sebagaimana halnya dengan lembar validasi untuk konten media pembelajaran daring, lembar validasi RPP ini dirancang menggunakan 4 indikator. Setiap indikator yang diukur diberikan skor skala 1 sampai 4, yaitu 4 (sangat baik/ sangat sesuai/ sangat layak/ sangat jelas/ tidak perlu revisi), 3 (baik/ sesuai/ layak/ jelas/ tidak perlu revisi), 2 (kurang baik/ kurang sesuai/ kurang layak/ kurang jelas/ perlu revisi), dan 1 (tidak baik/ tidak sesuai/ tidak layak/ tidak jelas/ perlu revisi). Berikut hasil dari validasi tersebut

Tabel 4.3
Hasil Validasi Ahli untuk RPP

No	Aspek yang Dinilai	Skor	Keterangan
1.	Kecukupan dan kejelasan identitas RPP (sekolah, mata pelajaran, kelas/semester, materi pokok, alokasi waktu)	3	Layak/ tidak perlu revisi
2.	Kesesuaian kompetensi dasar, tujuan pembelajaran dan Indikator Pencapaian Kompetensi	1	Tidak layak/ perlu revisi
3.	Ketepatan materi pelajaran	1	Tidak layak/ perlu revisi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4.	Kesesuaian langkah-langkah pembelajaran dengan model pembelajaran yang dipilih/ditetapkan	1	Tidak layak/ perlu revisi
5.	Keruntutan langkah-langkah pembelajaran	1	Tidak layak/ perlu revisi
6.	Kecukupan alokasi waktu untuk tiap tahapan pembelajaran	3	Tidak layak/ perlu revisi
7.	Kecukupan sumber bahan belajar/referensi	3	Layak/ tidak perlu revisi
8.	Ketepatan pemilihan media dan/atau sumber belajar/pembelajaran	1	Tidak layak/ perlu revisi
9.	Kesesuaian antara media pembelajaran yang dipilih dengan model pembelajaran dan/atau macam kegiatan belajar siswa	1	Tidak layak/ perlu revisi
10.	Ketepatan pemilihan teknik penilaian	1	Tidak layak/ perlu revisi
11.	Ketepatan pemilihan bentuk/macam instrumen penilaian	1	Tidak layak/ perlu revisi
12.	Pencapaian ketiga domain kemampuan siswa (sikap, keterampilan, dan pengetahuan) secara komprehensif	1	Tidak layak/ perlu revisi
13.	Rumusan langkah-langkah pembelajaran memuat pengembangan karakter siswa	3	Layak/ tidak perlu revisi
Skor Total		**21**	
Skor Maksimal		**52**	

Mengacu pada rumus hitung yang telah diuraikan pada BAB III, maka tingkat kelayakan RPP yang dibuat peneliti diperoleh persentase 40,38 %, hal tersebut menunjukkan bahwa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan diterapkan pada pembelajaran *blended learning* ini dinilai kurang layak untuk digunakan, sehingga perlu dilakukan revisi. Untuk RPP yang sudah direvisi, bisa dilihat pada lampiran 1

b. Gambaran Pelaksanaan *Blended Learning*

Pembelajaran *blended learning* ini terdiri dari dua tahap, yaitu pembelajaran yang dilakukan secara konvensional atau biasa disebut

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tatap muka, pada pembelajaran ini proses pembelajaran yang dilakukan guru dan peserta didik terjadi di dalam kelas, setelah proses pembelajaran secara konvensional selesai, dilanjut dengan pembelajaran *online* secara mandiri yang dilaksanakan oleh peserta didik di rumah masing-masing dengan menggunakan ponsel pintar ataupun komputer yang didukung dengan fasilitas internet.

Adapun proses pembelajaran secara konvensional dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan tatap muka. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 16 Oktober 2019. Pada pertemuan ini, peserta didik diperkenalkan tentang apa itu *blended learning*, media pembelajaran *moodle*, serta pembagian akun dan *password* yang akan digunakan peserta didik untuk mengakses *moodle*, pertemuan pertama diakhiri dengan pemberian tugas mandiri di rumah masing-masing untuk membaca materi tentang pertumbuhan ilmu pengetahuan, tokoh ilmuan dan peranannya, serta sejarah perkembangan kebudayaan Bani Abbasiyah, kesemua materi tersebut bisa diakses di *moodle* menggunakan akun dan *password* yang telah dibagikan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, pada petemuan pertama ini, semua peserta didik memiliki *handphone* pribadi, sehingga memungkinkan terselenggaranya model pembelajaran *blended learning* ini; selanjutnya yaitu peserta didik mengatakan belum pernah menggunakan *moodle*, hampir semua anak

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

antusias mendengarkan penjelasan, namun ada 2 anak yang masih sibuk bergurau sendiri, akhirnya peneliti melakukan pendekatan kepada mereka, dan semua peserta didik menjadi fokus kembali. Adapun kendala yang ditemui oleh peneliti yaitu, ada beberapa peserta didik yang masih bingung terkait *moodle*, kemudian melalui sesi tanya jawab pada ahirnya mereka bisa memahaminya. Kendala selanjutnya yaitu seputar kuota internet, ada 4 peserta didik yang mengaku tidak memiliki kuota internet, karena yang mereka gunakan adalah paket data untuk bermedia sosial saja, akhirnya solusinya yaitu mereka akan memanfaatkan fasilitas *WiFi* di sekitar rumah mereka.

Selanjutnya, pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 18 Oktober 2019. Pada pertemuan ini, peserta didik bersama guru membahas materi yang telah dipelajari siswa melalui *moodle* di rumah masing-masing, selanjutnya melakukan diskusi kelompok dan mempresentasikan hasilnya, kemudian melakukan tanya jawab dan menyampaikan pesan moral dari apa yang sudah dipelajari, pertemuan kedua diakhiri dengan pemberian tugas kepada peserta didik yang berupa tugas mandiri dan tugas kelompok. Tugas mandiri diakses di rumah masing-masing melalui *moodle* yaitu membaca hikmah mempelajari sejarah pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa Abbasiyah dan mengerjakan tes pilihan ganda yang tersedia. Sementara tugas kelompok membuat peta konsep tentang sejarah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pertumbuhan ilmu pengetahuan, tokoh-tokoh ilmuan muslim dan peranannya, serta sejarah perkembangan kebudayaan pada masa Bani Abbasiyah. Peserta didik bisa menggunakan fitur *chat* yang tersedia di *moodle* ketika ada hal-hal yang ingin ditanyakan seputar materi dan akan ditanggapi oleh guru, sehingga terjadi interaksi atau diskusi terkait materi.

Berdasarkan hasil observasi peneliti, pada pertemuan ini peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru (peneliti), kemudian dibentuk kelompok, selanjutnya meminta 2 kelompok yang dipilih secara random untuk mempresentasiakn hasilnya ke depan kelas. Kendalanya masih ada beberapa anak yang bergurau, kemudian guru melakukan pendekatan sehingga kembali kondusif. Pada waktu diskusi, peserta didik semuanya aktif dan antusias, banyak peserta didik yang melakukan tanya jawab dengan kelompok yang presentasi.

Dan pertemuan terakhir dilaksanakan pada tanggal 25 Oktober 2019. Pada pertemuan ini, guru bersama peserta didik membahas materi yang telah dipelajari sebelumnya secara online dan mandiri di rumah masing-masing melalui *moodle*, kemudian membahas dan mempresentasikan tugas kelompok yang telah diberikan, kemudian diakhiri dengan melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Berdasarkan hasil observasi peneliti, pada pertemuan ini diketahui semua kelompok mengerjakan tugas kelompok yaitu peta

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

konsep, setiap kelompok telah membuat peta konsep tentang Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan pada Masa Bani Abbasiyah. Ketika peneliti bertanya keikutsertaan anggota kelompok dalam membuat peta konsep, perserta didik menjawab bahwa semua anak dalam kelompok turut serta membuat peta konsep tersebut. Adapun proses diskusi (presentasi hasil dari peta konsep yang dibuat) berjalan dengan lancar, antusiasme peserta didik tinggi, suasana diskusi-pun hidup, dimana banyak peserta didik yang aktif bertanya. Adapun kendala yang ditemui pada pertemuan terakhir ini yaitu ada 2 kelompok yg kurang percaya diri dalam menyampaikan hasil peta konsepnya (malu-malu), kemudian guru memberi arahan dan motivasi, sehingga mereka bersedia memberanikan diri untuk tampil presentasi ke depan. Adapun pembelajaran *online* yang telah mereka lakukan di rumah pun tetap dipantau oleh peneliti, semua anak dengan antusias melakukan diskusi menggunakan fitur chat untuk saling bertukar info ataupun bertanya tentang tugas kelompok tersebut. Untuk tugas mandiri yang berupa mengerjakan kuis, semua peserta didik telah mengerjakan melalui fitur quiz yang tersedia, dan hasilnya bisa langsung mereka lihat. Rata-rata skor yang diperoleh peserta didik dalam quiz yaitu 9, dengan satu peserta didik memperoleh nilai terendah yaitu 6. Adapun di dalam fitur chat, peserta didik banyak yang membahas tentang tugas yang diberikan secara kelompok, yaitu terkait tugas peta konsep.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Setelah semua proses pembelajaran berakhir, tahap selanjutnya yaitu melakukan wawancara terkait pembelajaran *blended learning* yang berbantuan aplikasi *moodle* ini kepada beberapa pasrtisipan yang telah ditentukan sebelumnya, yaitu kepada kepala sekolah atau diwakilkan, dalam hal ini diwakilkan kepada Bapak Tjatur Sahari, S.Pd Selaku Waka Urusan Kurikulum, partisipan selanjutnya yaitu guru bidang studi Pendidikan Agama Islam, yaitu Ibu Nur Hidayati, S.Ag, serta mewawancarai sejumlah peserta didik.

Wawancara pertama dengan tema tentang *moodle*, dan dari semua partisipan menyatakan apresiasi yang positif terhadap aplikasi ini. Karena pada dasarnya, manusiawi memiliki sifat bosan, terlebih apabila materi yang disampaikan kepada para peserta didik usia remaja yang memuat banyak bacaan, sehingga dibutuhkan sebuah solusi untuk menyiasatinya, terlebih apabila solusi tersebut bersifat mengikuti kemajuan zaman dan kecanggihan teknologi masa kini. Sebagaimana yang diutarakan oleh Bapak Tjatur:

"Menurut saya aplikasi ini sangat *modern* ya, dan mungkin dengan menggunakan aplikasi *moodle* ini diharapkan murid bisa lebih aktif dan kreatif lagi dalam pembelajarannya"[7]

Beliau menambahkan:

"Ya kalau dilihat sih (*moodle* ini) sesuai ya dengan kurikulum 2013. Kemudian fiturnya juga lengkap ya mas, mulai dari materi, video, ada latihan dan pembahasan soalnya. Bagus sih mas"[8]

Senada dengan Bapak Tjatur, Ibu Nur Hidayati Menuturkan:

[7] Tjatur Sahari, *Wawancara,* Surabaya. 28 Oktober 2019
[8] Tjatur Sahari, *Wawancara.*,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

"Aplikasi *moodle* itu mempermudah anak-anak belajar, yang mana anak-anak sekarang itu cenderung menggunakan media pembelajaran *modern* yang berkaitan dengan teknologi, dengan internet, seperti itu. Jadi ya menurut saya aplikasi *moodle* itu ya sangat cocok untuk anak-anak"[9]

Respon yang sama juga dikatakan oleh beberapa peserta didik, mereka semua merasakan bahwa dengan belajar berbantuan aplikasi *moodle* ini, belajar menjadi mudah, bisa dilakukan di mana saja dan tidak membosankan. Berikut penuturan AR:

"Sangat mempermudah kita untuk belajar pak, soalnya waktunya bisa dipelajari juga ketika di rumah, dan desainnya juga menarik"[10]

AM-pun mengatakan hal yang senada, yaitu:

Aplikasinya menarik, ada video, bisa diskusi juga, ada *quiz online* juga, jadi bisa membantu mengasah kemampuan pak"[11]

Begitu juga dengan DA, ia mengatakan:

"Menurut pendapat saya pribadi, seru sih pak, jadi kita bisa belajarnya tidak melulu di kelas, tp di rumah juga bisa, terus pas di kelas kita tinggal pendalaman. Jadi menurut saya aplikasi *moodle* ini membantu banget pak"[12]

Sementara untuk model pembelajaran *blended learning*, para informan pun menyatakan hal yang sama, yaitu setuju dan suka dengan model pembelajaran tersebut, karena memang tidak bisa dipungkri bahwa kita semua sedang berada di era kecanggihan teknologi, pun halnya para peserta didik yang tidak bisa dipisahkan dengan hal-hal yang berbau *digital*, seperti ponsel pintar, internet,

[9] Nur Hidayati, *Wawancara*, Surabaya. 25 Oktober 2019.
[10] AR, *Wawancara Peserta Didik*, Surabaya. 25 Oktober 2019
[11] AM, *Wawancara Peserta Didik*, Surabaya. 28 Oktober 2019
[12] DA, *Wawancara Peserta Didik*, Surabaya. 28 Oktober 2019

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

WiFi, dan sebagainya. Jadi seyogyanya apabila proses belajar mengajar yang terjadi juga mengikuti dengan kondisi era. Sebagaimana yang Bapak Tjatur utarakan terkait *blended learning*:

"Saya kira *blended learning* ini sangat bagus ya mas apabila diterapkan di sekolah, karena tidak hanya monoton saja, tapi ada media pembantunya."[13]

Beliau menambahkan

"Untuk *blended learning*, saya kira anak-anak lebih tertarik ya, karena ada tampilan di layar HP, online, ada warna, apa ya lebih hidup lah, tidak monoton, tapi kalau menggunakan ini saya kira mereka lebih tertarik dalam belajar."[14]

Senada dengan pendapat Bapak Tjatur, Ibu Nur Hidayati menuturkan:

> "Model pembelajaran (*blended learning*) ini bagus sih menurut saya, jadi anak-anak bisa tetap mempelajari secara konvensional, bisa juga secara kekinian yang sesuai dengan apa yang diharapkan anak-anak di masa sekarang. Jadi ya ini bagus, tidak meninggalkan yang konvensional dimana kita menyampaikan pesan moral pembelajaran secara langsung, namun tidak pula meninggalkan media kekinian yang memanfaatkan *gadget* dan internet mereka."[15]

Hal yang dirasa demikian juga diutarakan oleh peserta didik yang diwawancarai, diantaranya yaitu DA, ia mengatakan:

"Menurut saya seru sih pak, soalnya tidak melulu mendengarkan ceramah dari guru, jadi tidak ngantuk, hehe. Dan juga bisa kita pelajari secara mandiri di rumah lewat HP secara online pak".[16]

[13] Tjatur Sahari, *Wawancara*, Surabaya. 28 Oktober 2019
[14] Ibid.,
[15] Nur Hidayati, *Wawancara*, Surabaya. 25 Oktober 2019.
[16] DA, *Wawancara Peserta Didik*, Surabaya. 28 Oktober 2019.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Ia menambahkan bahwa pembelajaran PAI menggunakan model *blended learning* ini mampu menambah antusiasme dan motivasi belajar mereka, berikut penuturannya:

"Ya pak, menambah antusiasme saya dalam belajar PAI, Karena bisa aktif ketika di chat *moodle*, dan ada diskusinya juga, jadi pelajaran PAI itu rasanya seperti hidup pak, makanya saya jadi antusias."[17]

Dalam hal ini, ada kalimat yang menarik dari pernyataan DA tersebut yaitu bahwasanya pelajaran PAI menjadi lebih hidup ketika menggunakan model pembelajaran *blended learning* berbantuan *moodle* ini. Peneliti menanyakan maksudnya, kemudian ia mengatakan:

"Hehe, ya maksudnya itu tidak hanya mendengarkan ceramah dari guru saja pak, tapi bisa aktif menyampaikan pendapat juga pak."[18]

Sebagaimana halnya dengan DA, para peserta didik lain yang menjadi informan pun mengutarakan hal yang sama, yakni bahwa model pembelajaran *blended learning* berbantuan *moodle* ini tidak membosankan, menarik, tidak monoton, serta menjadi tidak mengantuk.

B. Pembahasan

1. Konten Media Pembelajaran Daring

[17] Ibid.,
[18] Ibid.,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Di era yang serba canggih ini, nampaknya teknologi sudah sangat erat hubungannya dengan kehidupan kita. Opini peneliti tersebut didukung dengan adanya penelitian yang dilansir dari situs detik.com, yang mengatakan bahwa menurut laporan APJII, dari total populasi penduduk yang mencapai 264,14 juta orang, ternyata ada 171,17 juta di antaranya yang terhubung jaringan internet sepanjang 2018. Dibandingkan tahun sebelumnya, ada pertumbuhan 27,9 juta pengguna internet di 2018. Bila berbicara dari segi umur, pengguna internet tersebut dikuasi oleh milenial. Sekjen APJII Henri Kasyfi Soemartono menuturkan bahwa jika dilihat berdasarkan segmen umur, ternyata dari usia 15-19 tahun mempunyai penetrasi paling tinggi (mencapai 91%).[19]

Senada dengan penelitian tersebut, peneliti menemukan kondisi di lapangan yang sama terkait peserta didik dengan teknologi *smartphone*-nya. Dalam kelas yang diteliti, yaitu kelas VIII-H saja, hampir semua peserta didik memiliki *handphone* beserta kuota internetnya.

Hal tersebut seakan menuntut kita sebagai guru ataupun calon guru untuk turut mengikutsertakan aspek kecanggihan zaman tersebut ke dalam dunia pembelajaran. Salah satunya dengan memanfaatkan media *moodle* yang memanfaatkan internet sebagai sarana pembelajaran daring ini.

[19] Agus Tri Haryanto, "Pengguna Internet di Indonesia Didominasi Milenial," https://inet.detik.com/telecommunication/d-4551389/pengguna-internet-indonesia-didominasi-milenial; (01 November 2019).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dengan menggunakan *moodle*, kita dapat mendesain dan membangun *system* Pendidikan dengan konsep *online learning* yang kita inginkan. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, peserta didik pun menunjukkan antusiasme ketika menggunakan aplikasi ini. Mereka menuturkan bahwa belajar dengan menggunakan konten *moodle* ini sangat menarik dan fiturnya tidak membingungkan. Fiturnya pun lengkap, ada materi, video materi, gambar-gambar, kuis atau latihan soal, pembahasan dan fitur *chat* yang memudahkan mereka untuk berdiskusi Bersama dalam waktu yang fleksibel, selain itu peserta didik juga bisa melihat hasil nilai dari kuis yang mereka kerjakan.

Adapun konten media pembelajaran daring yang memanfaatkan aplikasi *moodle* yang sudah diterapkan untuk penelitian ini, sebelumnya telah dilakukan uji kevalidan oleh dosen ahli media, dan dinyatakan layak untuk digunakan atau tanpa perlu revisi. Namun untuk lebih memaksimalkan media ini, ahli media menambahkan beberapa saran/ masukan.

Sebenarnya ini bukanlah aplikasi berbasis *online* pertama yang telah mereka pelajari di sekolahan, ada aplikasi *Socrative* yang terlebih dahulu mereka gunakan ketika pelajaran SBK dan PJOK. Berdasarkan hasil wawancara, berbeda halnya dengan *moodle*, dalam aplikasi ini, khusus hanya tersedia latihan soal dan nilai dari hasil

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang mereka kerjakan. Mereka menuturkan bahwa pada dasarnya menggunakan aplikasi lebih menarik minat mereka untuk belajar.

2. Pelaksanaan Model Pembelajaran *Blended Learning*

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan peneliti, pelaksanaan model pembelajaran *blended learning* di SMP Negeri 13 Surabaya dapat dikatakan berlangsung dengan baik, karena dengan menggunakan model pembelajaran ini peneliti melihat bahwa hampir semua siswa sangat antusias dan menikmati pembelajaran Pendidikan Agama Islam saat jam pelajaran berlangsung. Peserta didik tidak mengeluh mengantuk ataupun bosan. Pada waktu diskusi, peserta didik semuanya aktif dan antusias, banyak peserta didik yang melakukan tanya jawab dengan kelompok yang presentasi. Namun tetap ditemui kendala, yaitu masih ada beberapa anak yang bergurau, kemudian guru melakukan pendekatan sehingga kembali kondusif. Ada beberapa peserta didik yang masih bingung terkait *moodle*, kemudian melalui sesi tanya pada ahirnya mereka bisa memahaminya. Kendala selanjutnya yaitu seputar kuota internet, ada 4 peserta didik yang mengaku tidak memiliki kuota internet, karena yang mereka gunakan adalah paket data untuk bermedia sosial saja, akhirnya solusinya yaitu mereka akan memanfaatkan fasilitas *WiFi* di sekitar rumah mereka. Memang hal mendasar yang dibutuhkan apabila ingin melaksanakan *blended learning*, adalah memastikan koneksi internet yang dimilik. Oleh

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

karena tahap pembelajaran *online* yang dilakukan peneliti ini dilakukan peserta didik di rumah masing-masing, maka masalah kuota internet tidak lagi berurusan dengan fasilitas pihak sekolahan. Sementara itu, di SMP Negeri 13 Surabaya, telah memiliki fasilitas *WiFi*, hanya saja terdapat kendala kecepatannya yang terkadang kurang stabil. Sebagaimana yang bapak Tjatur sampaikan dalam sesi wawancara:

> "Untuk sarana prasana mungkin itu ya, *WiFi* yang bisa mencakup semua kelas, ketika kelas satu menggunakan *WiFi*, kelas yang lain sedikit terganggu gitu ya, mungkin sedikit kendala dalam kecepatannya gitu ya."[20]

Beliau menambahkan:

> "Ya, saya kira memungkinkan ya, namun ya dengan catatan tadi, kecepatannya sedikit terganggu, namun masih bisa digunakan lah."[21]

Sementara itu, model *blended learning* yang telah dilaksanakan ini sudah memenuhi semua unsur atau komponennya. Komponen-komponen itu terdiri dari: 1) Pembelajaran tatap muka; 2) *Online learning*; dan 3) belajar mandiri. Pada dasarnya, *Blended learning* muncul sebagai dampak dari pemanfaatan teknologi berbasis internet dalam dunia pendidikan. Internet menjanjikan kemudahan dan kemampuan masif dalam menyajikan materi. Internet mampu menawarkan perolehan informasi dengan cepat. Namun teknologi ini tidak dapat membina sikap, memberikan contoh perilaku yang baik,

[20] Tjatur Sahari, *Wawancara*, Surabaya. 28 Oktober 2019
[21] Ibid.,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

atau mengembangkan potensi kreativitas. Ketiga contoh ini termasuk dalam ranah sikap atau afektif. Untuk mengatasi kekurangan ini, proses belajar langsung (*face to face*) atau *instructor-led* diperlukan.[22]

Sehingga dari sini, dapat kita pahami bahwa ketiga unsur *blended learning* tersebut bersifat saling melengkapi, dalam arti guru tidak bisa hanya menerapkan *online learning* saja, namun tetap harus ada pertemuan tatap muka guna menyampaikan makna yang belum tersampaikan saat *online learning* ataupun untuk memperdalam materi maupun menyampaikan pesan moral. Selain itu, belajar mandiri juga diperlukan guna melatih pola pikir dan kemandirian siswa.

Sesuai dengan konsep teori di atas bahwa *blended learning* seharusnya mampu melengkapi kekurangan dalam pembelajaran tatap muka dan *online learning*, peneliti menemukan banyak sekali manfaat yang diambil dari model pembelajaran *blended learning* ini, dintaranya yaitu peserta didik dapat melakukan diskusi dengan pengajar atau peserta didik lain di luar jam tatap muka; kegiatan pembelajaran yang dilakukan peserta didik di luar jam tatap muka dapat dikelola dan dikontrol dengan baik oleh pengajar melalui aplikasi *moodle* tersebut; pengajar dapat menambahkan materi pengayaan melalui fasilitas internet, sehingga waktunya menjadi lebih efisien; pengajar dapat meminta peserta didik membaca materi,

[22] Dewi Salma Prawiradilaga, *Mozaik Teknologi Pendidikan*, 112.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menonton video materi atau mengerjakan tes yang dilakukan secara online sebelum pembelajaran tatap muka berlangsung; pengajar dapat menyelenggarakan kuis, memberikan *feedback*, dan memanfaatkan hasil tes dengan efektif dan efisien; peserta didik dapat saling berbagi file dengan peserta didik lain.

Selain itu, dengan menarapkan pembelajaran *blended learning*, paradigma pembelajaran tidak lagi terpusat ke pengajar, namun lebih ke arah paradigmaa baru yang terpusat ke peserta didik. Dan peneliti sependapat dengan tulisan karya Wasis D. Dwiyogo bahwa dengan *blanded learning* memungkinkan pembelajaran menjadi lebih professional untuk menangani kebutuhan belajar dengan cara yang paling efektif, efisien dan memiliki daya Tarik yang tinggi.[23] Hal tersebut dikarenakan serupa dengan data hasil observasi dan wawancara yang peneliti peroleh terhadap guru PAI, Waka, serta beberapa partisipan dari pihak peserta didik bahwa pembelajaran ini mampu meningkatkan antusiasme dan motivasi belajar peserta didik, peserta didik tidak merasa jenuh, bosan dan mengantuk saat pembelajaran tatap muka, bahkan peserta didik ada yang mengatakan bahwa pembelajaran dengan model *blended learning* ini membuat suasana belajar menjadi lebih hidup, karena mereka bisa menjadi lebih aktif dalam belajar. Selain itu peserta didik juga bisa mandiri

[23] Wasis D. Dwiyogo, *Pembelajaran Visioner*, 151.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dalam belajar membaca materi melalui *online* yang sudah disediakan oleh guru.

Namun selain manfaat tersebut yang ditemui oleh peneliti, terdapat pula kekurangan dalam pelaksanaan model pembelajaran *blended learning* ini. Diantaranya yaitu: keterbatasan paket internet anak-anak mempengaruhi untuk mengakses *moodle* di rumah, terlebih kebanyakan peserta didik ada yang masih menggunakan paket internet untuk sosial media, padahal *moodle* menggunakan paket data internet, maka solusinya bisa dengan *WiFi*.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian mengenai *implementasi blended learning* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII SMP Negeri 13 Surabaya, dapat ditarik beberapa kesimpulan:

1. Konten media pembelajaran daring yang memanfaatkan aplikasi *moodle* yang sudah diterapkan untuk penelitian ini, sebelumnya telah dilakukan uji kevalidan oleh dosen ahli media, dan dinyatakan layak untuk digunakan atau tanpa perlu revisi. Namun untuk lebih memaksimalkan media ini, ahli media menambahkan beberapa saran/ masukan. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, peserta didik menunjukkan antusiasme tinggi ketika menggunakan aplikasi ini. Mereka menuturkan bahwa belajar dengan menggunakan aplikasi *moodle* ini sangat menarik dan fiturnya tidak membingungkan. Fiturnya pun lengkap, ada materi, video materi, gambar-gambar, kuis atau latihan soal, pembahasan dan fitur *chat* yang memudahkan mereka untuk berdiskusi bersama dalam waktu yang fleksibel, selain itu peserta didik juga bisa melihat hasil nilai dari kuis yang mereka kerjakan.
2. Pelaksanaan model pembelajaran *blended learning* di SMP Negeri 13 Surabaya dapat peneliti katakan berlangsung dengan baik, karena dengan menggunakan model pembelajaran ini peneliti melihat bahwa hampir semua siswa sangat antusias dan menikmati pembelajaran Pendidikan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Agama Islam saat jam pelajaran berlangsung. Dengan menerapkan pembelajaran *blended learning*, paradigma pembelajaran tidak lagi terpusat ke pengajar, namun lebih ke arah paradigmaa baru yang terpusat ke peserta didik. Sementara itu, model *blended learning* yang telah dilaksanakan ini sudah memenuhi semua unsur atau komponennya, yang terdiri dari: 1) Pembelajaran tatap muka; 2) *Online learning*; dan 3) belajar mandiri.

B. Saran

1. Dikarenakan pembelajaran *blended learning* dinilai mampu membuat suasana belajar mengajar PAI menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan tidak membosankan, maka seyogyanya pihak pimpinan sekolah turut berperan aktif mensosialisasikan dan memberi pelatihan kepada semua guru sehingga bisa diimplementasikan oleh guru lainnya. Karena tidak dapat dipungkiri bahwa Pendidikan era 4.0 sangatlah berbeda dengan era sebelumnya.
2. Para guru (terutama guru PAI) seyogyanya tidak hanya menerapkan metode konvensional saja dalam proses belajar mengajarnya agar suasana belajar menjadi lebih hidup dan peserta didik lebih bersemangat, namun mulai memanfaatkan media pembelajaran berbasis *online* yang bisa diakses melalui *gadget* atau komputer peserta didik, sebagaimana *moodle* ini.
3. Untuk para peneliti selanjutnya, hendaknya mengembangkan kembali konten media pembelajaran daring yang memanfaatkan aplikasi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

moodle ataupun yang lainnya dengan berbagai *template* yang sesuai dengan usia dan karakter peserta didik era 4.0, sehingga semakin menambah minat mereka dalam belajar Agama Islam, khusunya Sejarah Kebudayaan Islam.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

Ambarita, Arisandy. ”Implementation Of E-Learning System Using The Software Moodle In Polytechnic Of Science And Technology Wiratama North Maluku,” *Indonesian Journal on Information System*, Vol, 01, No. 2, September, 2016.

Amiroh. *Membangun E-Learning dengan LMS Moodle*. Sidoarjo: Genta Group Production, 2012.

Chaeruman, Uwes Anis. “Alur Belajar: Meningkatkan Interaktivitas Pembelajaran Daring,” Seminar & Lokakarya Pembelajaran Daring di Perguruan Tinggi, Kemenristekdikti, September, 2017.

D. Dwiyogo, Wasis. “Pembelajaran Berbasis *Blended Learning*,” http://eadm.dindik.jatimprov.go.id/upload/keg_narasumber/blanded_learning.pdf, Agustus, 2019.

D. Dwiyogo, Wasis. *Pembelajaran Visioner*. Jakarta: Bumi Aksara, 2016.

D. Marimba, Ahmad. *Pengantar Filsafat Pendidikan Islam.* Bandung: Al-Ma’arif, 1989.

Daradjat, Zakiyah. *Ilmu Pendidikan Islam.* Jakarta: Bumi Aksara, 1992.

Darmawan, Deni. *Pengembangan E-Learning Teori dan Desain.* Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016.

Gewati, Mikhael. “Coba dilirik, “Efek Samping” Gadget untuk Anak,” https://edukasi.kompas.com/read/2018/03/14/12054881/coba-dilirik-efek-samping-gadget-untuk-anak, November, 2018.

Hartono dan Rustaman, “ Pembelajaran Blended Learning pada Mata Kuliah Praktikum IPA: Studi Ujicoba Lapangan Pembelajaran Online pada S1 PGSD,” *Forum Kependidikan,* Vol. 28, No. 01, September, 2008.

Hasbullah. “Blended Learning, Trend Strategi Pembelajaran Matematika Masa epan,” *Jurnal Formatif*, Vol. 04, No. 01, Mei, 2014.

Herdiansyah, Haris. *Metodologi Penelitian Kualitatif.* Jakarta: Salemba Humanika, 2010.

Hidayati, Nur. *Wawancara.* Surabaya. Oktober, 2019.

Husamah. *Pembelajaran Bauran (Blended Learning).* Jakarta: Prestasi Pustaka, 2014

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Jogiyanto. *Sistem Informasi Keperilakuan.* Yogyakarta: Andi Publisher, 2007.

Muhaimin. *Paradigma Pendidikan Islam.* Bandung : PT. Remaja Rosda Karya, 2002.

Mulyasa, E. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.* Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2007.

Munir. *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi.* Bandung: Alfabeta, 2009.

Nawawi Uha, Ismail. *Metode Penelitian Kualitatif.* Jakarta: Dwiputra Pustaka Jaya, 2012.

Prawiradilaga, Dewi Salma. *Mozaik Teknologi Pendidikan: E-Learning.* Jakarta: Prenada Media Group, 2016.

Riyadi, Ali. *Politik Pendidikan: Menggugat Birokrasi Pendidikan Nasional.* Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2006.

Rusman, dkk. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi.* Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012.

Sahari, Tjatur. *Wawancara.* Surabaya. Oktober, 2019.

Salmon, Gilly. *E-tivities: The Key to Active Online Learning.* London: Routledge, 2002.

Sanjaya, Wina. *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode dan Prosedur.* Jakarta: Prenadamedia Group, 2013.

Shaleh, Abdul Rachman. *Pendidikan Agama dan Pembentukan Watak Bangsa.* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005.

Siti Istiningsih dan Hasbullah. "Blended Learning, Trend Strategi Pembelajaran Masa Depan," *Jurnal Elemen*, Vol. 01, No. 01, Januari, 2015.

Soekartawi. "Issues e-Learning/Web-Based Learning/Distance Learning dan Kemungkinan Pelaksanaannya di Indonesia," Seminar Nasional Pendidikan, Universitas Islam Sumatera Utara, Medan, April 2005.

_____. "*Blended E-Learning: Alternatif Model Pembelajaran Jarak Jauh Di Indonesia*," Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi, Yogyakarta, Juni, 2006.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sudarman. "Pengaruh Strategi Pembelajaran Blended Learning Terhadap Perolehan Belajar Konsep Dan Prosedur Pada Mahasiswa Yang Memiliki Self-Regulated Learning Berbeda," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol, 21, No. 01, April, 2014.

Sudijono, Anas. *Pengantar Statistik Pendidikan.* Jakarta: Rajawali Pers, 2012.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods).* Bandung : Alfabeta, 2017.

_____. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D.* Bandung: Alfabeta, 2017.

Sukmadinata, Nana Syaodih. *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012.

Susilo, Herawati. " *Blended Learning* untuk Menyiapkan Siswa Hidup di Abad 21," Seminar Nasional, Universitas Negeri Malang, November, 2011.

Tiara."Pengembangan Media E-Learning Berbasis Moodle pada Kompetensi Dasar Jurnal Khusus Untuk Siswa Kelas XII IPS Semester Gasal di SMA Negeri 4 Jember*", Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Ekonomi & Bisnis,* Vol. 01, No. 1, November, 2015.

Tri Haryanto, Agus. "Pengguna Internet di Indonesia Didominasi Milenial," https://inet.detik.com/telecommunication/d-4551389/pengguna-internet-indonesia-didominasi-milenial, November, 2019.

Usman. "Komunikasi Pendidikan Berbasis Blended Learning dalam Membentuk Kemandirian Belajar," *Jurnalisa,* Vol 04, No 1, Mei, 2018.

Wahidah A.W, Noor. "2 Jam Tak Cukup Belajar Pendidikan Agama Islam di SekolahUmum,"https://www.kompasiana.com/noorwahidah93/571a295f2023bdd42ab18046/2-jam-tak-cukup-belajar-pendidikan-agama-islam-di-sekolah-umum, November, 2018.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id