

## BAB II KAJIAN PUSTAKA

### A. Deskripsi Pustaka

#### 1. Model Blended Learning

##### a. Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Joyce dan Weil dikutip dari Rusman mengatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang bahkan dapat digunakan untuk membuat kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan belajar, dan membimbing pembelajaran di kelas atau sebaliknya.<sup>1</sup> Menurut Trianto menjelaskan bahwa model pembelajaran adalah rencana atau pola untuk digunakan sebagai panduan untuk pembelajaran di kelas atau tutorial dan untuk mengidentifikasi alat pembelajaran seperti buku, film, komputer, rencana pelajaran, dan lain-lain.<sup>2</sup>

Trianto menambahkan lagi yang dikutip dari Soekamto dkk. berpendapat bahwa dalam mengemukakan maksud dari model pembelajaran, yaitu kerangka konseptual yang menggambarkan proses sistematis untuk mengatur pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dan berfungsi sebagai panduan bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan kegiatan belajar mengajar.<sup>3</sup> Model pembelajaran adalah tata kelola urutan pembelajaran yang dibuat oleh seseorang/organisasi yang harus diikuti jika akan digunakan, tidak boleh diubah atau disesuaikan untuk terus menggunakan nama model.<sup>4</sup>

Jadi model pembelajaran adalah kerangka atau gambaran umum untuk melakukan pembelajaran untuk membantu siswa belajar mencapai tujuan tertentu. Model

---

<sup>1</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014), 133.

<sup>2</sup> Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif Dan Kontekstual* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2010), 23.

<sup>3</sup> Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif Dan Kontekstual*, 24.

<sup>4</sup> Amatnyoto dan Wena Made, *Model-Model Pembelajaran*, Jurnal Pendidikan, (PSG Rayon 15, 2012), 42.

pembelajaran merupakan bentuk ilustrasi pembelajaran *end-to-end* yang disajikan secara khusus melalui teknik pembelajaran (pendidik), mengikuti desain ahli pembelajaran, atau oleh guru sendiri. Pada dasarnya model pembelajaran terdiri dari pendekatan, strategi, metode, teknik, bahkan taktik yang menyatu menjadi satu kesatuan yang utuh. Model pembelajaran adalah pembungkus atau kerangka penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran yang dikembangkan oleh seseorang atau kelompok yang dapat mengikuti langkah-langkah dan persyaratan pendidik dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut di atas, terlihat adanya kesamaan ciri-ciri tertentu yang mencakup semua pengertian model pembelajaran. Keunikannya adalah adanya pola atau rencana yang sistematis. Untuk memastikan adanya karakteristik tersebut, karakteristik atau karakteristik model pembelajaran berikut dibandingkan dengan strategi dan metode pembelajaran.

#### **b. Ciri-ciri Model Pembelajaran**

Model pembelajaran berbeda dengan strategi dan metode pembelajaran. Berdasarkan keterangan di atas terdapat beberapa ciri-ciri model pembelajaran. Adapun model pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu.
- 2) Memiliki mandat atau tujuan pendidikan tertentu.
- 3) Dapat dijadikan pedoman untuk meningkatkan proses belajar mengajar di kelas.
- 4) Memiliki seperangkat bagian model yang disebut: a) urutan langkah-langkah pembelajaran (sintaks); b) adanya prinsip reaksi; c) sistem sosial; d) sistem pendukung. Keempat bagian tersebut merupakan alat bantu praktis ketika guru akan menerapkan suatu model pembelajaran.
- 5) Memiliki dampak sebagai akibat penerapan model pembelajaran baik langsung maupun tidak langsung. Dampak tersebut meliputi: a) dampak pembelajaran yaitu hasil belajar yang terukur; b) dampak pendamping yaitu hasil belajar jangka panjang.

- 6) Persiapan guru (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilih.<sup>5</sup>

### c. Model *Blended Learning*

#### 1) Pengertian *Blended Learning*

*Blended Learning* terdiri dari kata *blended* (kombinasi/campuran) dan *learning* (belajar). *Blended Learning* adalah pembelajaran yang mengkombinasi strategi penyampaian pembelajaran menggunakan kegiatan tatap muka, pembelajaran berbasis computer (*offline*), dan komputer secara *online* (internet dan *mobile learning*).<sup>6</sup> Menurut Thorne yang dikutip dari Dwiyogo W. D. mengatakan *Blended Learning* adalah sebagai suatu cara untuk memenuhi tantangan yang menyesuaikan pembelajaran dan pengembangan untuk kebutuhan individu dengan mengintegrasikan kemajuan inovatif dan teknologi yang ditawarkan oleh pembelajaran *online* dengan interaksi dan partisipasi yang ditawarkan dalam pembelajaran tradisional.<sup>7</sup> *Blended Learning* pada dasarnya adalah kombinasi dari manfaat pembelajaran tatap muka dan virtual.<sup>8</sup>

*Blended learning* juga dikenal sebagai konsep pembelajaran *hybrid* yang menggabungkan pembelajaran tatap muka, *online* dan *offline*, namun baru-baru ini beralih ke *Blended Learning*. *Blended* artinya campuran atau kombinasi sedangkan *Learning* artinya pembelajaran sedang dipelajari. Ada pula pendapat yang dinyatakan oleh Graham dkk. dalam buku yang berjudul “*Blended Learning Research Perspective*” bahwasannya *Blended Learning* merupakan kombinasi atau kombinasi dari metode pembelajaran yang berbeda, yaitu perpaduan pengajaran tatap muka dengan konsep pembelajaran

---

<sup>5</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*, 136.

<sup>6</sup> Dwiyogo, W. D., *Pembelajaran Berbasis Blended Learning* (Depok: Rajawali Pers, 2018), 60.

<sup>7</sup> Dwiyogo, W. D., *Pembelajaran Berbasis Blended Learning*, 59.

<sup>8</sup> Husamah, *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)* (Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2014), 11.

tradisional, yang sering dilakukan oleh para profesional pendidikan, dengan menyampaikan materi secara langsung kepada siswa dengan pembelajaran *online* dan *offline* yang menekankan pada penggunaan teknologi.<sup>9</sup> Menurut Musa yang dikutip dari Rusman berpendapat bahwa:

*Blended Learning* merupakan perpaduan antara pembelajaran yaitu *e-learning* atau pembelajaran *online* dengan pengajaran tatap muka. Dengan pembelajaran *online* menggunakan jaringan internet yang terdiri dari pembelajaran berbasis web. *Blended Learning* merupakan kombinasi dari perkembangan teknologi multimedia, CD-ROM, video streaming, email, voicemail, dan lain-lain dengan menggabungkan pengajaran tatap muka di kelas. Pembelajaran tatap muka memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan atau masalah yang berkaitan dengan materi yang diajarkan oleh guru.<sup>10</sup>

Menurut Moebis dan Weilbelzahl yang dikutip dari Husamah mengatakan bahwa *Blended Learning* sebagai kombinasi pertemuan *online* dan tatap muka dalam satu kegiatan pembelajaran yang terintegrasi.<sup>11</sup> Sedangkan menurut Sulihin mengatakan bahwa *Blended Learning* merupakan kombinasi karakteristik pembelajaran tradisional dan lingkungan pembelajaran elektronik atau *Blended Learning*.<sup>12</sup> Berbeda dengan Sulihin, menurut Izudin Syarif menyampaikan bahwa *Blended learning* merupakan pendekatan fleksibel untuk

---

<sup>9</sup> Antony G. Piccianon, Charles D, Dziuban, charkes R. Graham . *Blended Learning Research Perspective* (New York: Routledge, 2014), 4.

<sup>10</sup> Rusman, dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), 242.

<sup>11</sup> Husamah, *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*, 12.

<sup>12</sup> Sulihin B. Sjukur, *Pengaruh Blended Learning Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Tingkat SMK*, Jurnal Pendidikan Vokasi, Vol 2, Nomor 3, 2012, 371.

desain program yang mendukung campuran waktu dan lokasi studi yang berbeda.<sup>13</sup> Dapat disimpulkan bahwa *Blended Learning* adalah suatu pembelajaran yang menggunakan media tertentu untuk mengajarkan materi kepada peserta didik dengan mengkombinasikan antara tatap muka dan virtual sehingga memunculkan kemandirian bagi peserta didik untuk terus belajar.

## 2) Kategori *Blended Learning*

Menurut Husamah *Blended Learning* mempunyai dua kategori utama. Adapun kategori *Blended Learning* yaitu sebagai berikut:

- a) Peningkatan bentuk aktivitas tatap muka.  
*Blended Learning* mengarah pada pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam kegiatan tatap muka ataupun pembelajaran dengan memanfaatkan jejaring-pelengkap (*web-supplemented*) yang tidak merubah model aktivitas belajar mengajar.
- b) Pembelajaran *hybrid*  
Pada model pembelajaran seperti ini menggunakan media seperti internet sehingga dapat mengurangi frekuensi aktivitas tatap muka antara guru dan peserta didik dalam memberikan materi tetapi tidak menghilangkannya.<sup>14</sup>

Pada pembelajaran ini pendidik dan peserta didik tidak harus bertemu secara langsung, sehingga peserta didik dapat menggunakan media tertentu untuk mendapatkan materi yang akan dipelajari dan dikembangkan. Dengan adanya pembelajaran *hybrid*, materi dapat diakses kapanpun dan dimanapun. Hal ini dapat mempermudah bagi peserta didik yang ingin mengembangkan potensinya diluar kelas.

Berdasarkan pemaparan diatas secara umum kita dapat mengetahui karakteristik *Blended Learning* yaitu:

---

<sup>13</sup> Izudin Syarif, *Pengaruh Blended Learning Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Siswa SMK*, Jurnal Pendidikan Vokasi, 2012, 238.

<sup>14</sup> Husamah, *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*, 15.

- a) Pembelajaran mengkombinasikan beberapa macam cara penyampaian materi, media, metode pembelajaran gaya hingga teknologi tertentu dalam proses belajar mengajarnya.
- b) Pembelajaran berbasis media serta teknologi informasi yang memadukan proses pembelajaran yang memanfaatkan media *online* dan pembelajaran secara konvensional.
- c) Pembelajaran yang didukung oleh perpaduan efektif dan cara penyampaian, cara mengajar dan gaya belajar mengajar.
- d) Pendidik sebagai fasilitator, sehingga peserta didik mampu belajar secara mandiri dan mengembangkan materi yang didapatkan dengan arahan dari pendidik.<sup>15</sup>

### 3) Tujuan *Blended Learning*

Menurut Garnham dikutip dari Husamah menyatakan bahwa, tujuan pengembangan *Blended Learning* adalah untuk menggabungkan kualitas terbaik pembelajaran di kelas (tatap muka) dan kualitas pembelajaran *online* untuk mendorong pembelajaran mandiri aktif bagi siswa dan mengurangi waktu di kelas.<sup>16</sup> Husamah juga menambahkan, dikutip dari pendapat Shibley dkk. mengatakan bahwa mata kuliah *Blended Learning* berfokus pada perubahan cara belajar klasikal agar siswa lebih aktif dalam mempelajari materi di dalam dan di luar kelas.<sup>17</sup> Husamah menjelaskan tujuan dari penggunaan *Blended Learning* dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a) Membantu siswa untuk berkembang lebih baik di dalam proses belajar sesuai dengan gaya belajar dan preferensi dalam belajar.

---

<sup>15</sup> Husamah, *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*, 16.

<sup>16</sup> Husamah, *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*, 21.

<sup>17</sup> Husamah, *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*, 21.

- b) Menyediakan peluang yang praktis-realistis bagi guru dan siswa untuk pembelajaran secara mandiri, bermanfaat dan terus berkembang.
- c) Peningkatan penjadwalan fleksibilitas untuk didik peserta dengan menggabungkan terbaik aspek dari tatap muka dan pembelajaran *online*.<sup>18</sup>

*Blended learning* bertujuan memberikan fasilitas pembelajaran dengan menyediakan berbagai materi pembelajaran dan menekankan pentingnya karakteristik pembelajaran di kelas. *Blended learning* diharapkan menjadi pembelajaran yang baik. Dengan menggabungkan antara pembelajaran konvensional yang memungkinkan terjadinya pembelajaran secara interaktif dan pembelajaran *online* yang dapat memberi informasi tanpa batasan ruang dan waktu sehingga dapat dicapai pembelajaran yang maksimal.

#### 4) Implementasi *Blended Learning*

*Blended Learning* merupakan suatu upaya pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran tradisional (tatap muka) dengan pembelajaran menggunakan personal komputer atau perlengkapan elektro berdasarkan petunjuk dari pendidik dimana materi dapat berbentuk media digital yang digunakan buat membantu proses belajar. *Blended Learning* dibutuhkan pada saat seperti berikut:<sup>19</sup>

- a) Pemanfaatan teknologi informasi dan keefektifan waktu

Pada kondisi tertentu, proses belajar mengajar memungkinkan untuk tidak dilakukan secara tatap muka. Pembelajaran pun mampu dilakukan dengan menggunakan teknologi informasi seperti internet. Sehingga dalam hal ini mampu mengatasi permasalahan-permasalahan dalam belajar mengajar seperti: jarak, biaya dan waktu. Dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi akan

---

<sup>18</sup> Husamah, *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*, 21-22

<sup>19</sup> Husamah, *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*, 25.

memudahkan proses belajar mengajar dalam pembelajaran jarak jauh.

b) Proses komunikasi secara berkesinambungan

Pelaksanaan proses belajar mengajar tidak hanya bisa dilakukan dalam satu waktu. Tapi proses belajar mengajar dapat dilakukan kapanpun. Sehingga komunikasi antara pendidik dan peserta didik sangat dibutuhkan dalam pemahaman materi yang nantinya bisa dikembangkan.

c) Siswa dan pendidik bisa diposisikan menjadi pihak yang belajar

Dengan adanya *Blended Learning* akan memungkinkan peserta didik untuk belajar mandiri. Kemandirian dalam belajar akan membantu peserta didik dalam meningkatkan pengalaman belajar serta memahami dan mengembangkan materi yang sudah didapat. Bukan hanya siswa yang belajar, tetapi juga pendidik. Pendidik belajar untuk menguasai hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan pembelajaran *Blended Learning*.

d) Membantu proses percepatan pengajaran

Pesatnya teknologi informasi dapat mempercepat proses pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran yang awalnya terbatas oleh ruang dan waktu, dipercepat dengan bantuan teknologi. Belajar dapat dilakukan kapan dan dimana saja.

Penerapan *Blended Learning* dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan keperluan pendidik untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam menyelenggarakan pembelajaran *Blended Learning*, menurut McGinnis dikutip dari Soekartawi menyarankan enam hal yang perlu diperhatikan yaitu sebagai berikut:

- a) Penyampaian materi ajar serta penyampaian pesan-pesan yang lain (seperti pengumuman kebijakan atau peraturan) secara konsisten.
- b) Penyelenggaraan pembelajaran harus dilakukan secara sungguh-sungguh karena hal ini akan mendorong peserta didik cepat beradaptasi, akibatnya siswa lebih cepat mandiri.



- c) Bahan ajar yang diberikan wajib selalu diperbaharui (*updated*) baik itu formatnya, isinya maupun ketersediaan materi ajar yang memenuhi kaidah materi ajar (*self-learning materials*).
- d) Alokasi waktu bisa dimulai dengan formula awal 75:25, berarti 75% waktu digunakan buat pembelajaran secara *online* serta 25% waktu digunakan buat pembelajaran secara tatap muka. Karena alokasi waktu ini belum ada yang standar, maka penyelenggara pendidikan dapat membuat uji coba sendiri sebagai akibatnya diperoleh alokasi waktu yang ideal.
- e) Alokasi saat tatap muka sebanyak 25% buat tutorial dapat dipergunakan buat siswa yang tertinggal, namun bila sebagian besar siswa menghendaki pembelajaran tatap muka maka alokasi waktu 25% bisa digunakan buat menyelesaikan kesulitan-kesulitan peserta didik dalam memahami materi ajar.
- f) Dalam *Blended Learning* diperlukan kepemimpinan yang mempunyai waktu dan perhatian buat terus berupaya menaikkan kualitas belajar mengajar.<sup>20</sup>

Lebih khususnya lagi, Soekartawi menganjurkan enam tahapan dalam merancang dan menyelenggarakan *Blended Learning* supaya mendapatkan hasil yang optimal. Keenam tahapan tersebut adalah sebagai berikut:<sup>21</sup>

- a) Menetapkan jenis dan materi bahan ajar, kemudian ubah atau siapkan materi ajar tersebut menjadi materi ajar yang memenuhi syarat untuk Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Karena medium pembelajarannya adalah *Blended Learning*, maka materi ajar sebaiknya

---

<sup>20</sup> Soekartawi, *Blended E-learning: Alternatif Model Pembelajaran Jarak Jauh di Indonesia*, Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi, Yogyakarta, 2006 (SNATI 2006), 17 Juni 2006, 97.

<sup>21</sup> Soekartawi, *Blended E-learning: Alternatif Model Pembelajaran Jarak Jauh di Indonesia*, Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi, 98.

dibedakan atau dirancang untuk tiga jenis materi ajar, yaitu:

- (1) Materi ajar yang bisa dipelajari sendiri oleh siswa.
  - (2) Materi ajar yang bisa dipelajari melalui cara berinteraksi melalui cara tatap-muka, dan
  - (3) Materi ajar yang bisa dipelajari melalui cara berinteraksi melalui cara *online/webbased learning*.
- b) Menentukan rancangan dari *Blended Learning* yang digunakan. Kegiatan di tahap ini ialah tahap yang paling susah. Disini diperlukan ahli *e-Learning* untuk membantunya. Dalam tahapan ini, intinya adalah bagaimana membuat rancangan belajar mengajar yang berisikan komponen PJJ dan tatap-muka. Karena itu, dalam membuat rancangan pembelajaran ini, perlu diperhatikan hal-hal yang berkaitan antara lain dengan:
- (1) Bagaimana materi ajar tersebut disajikan.
  - (2) Materi ajar mana yang bersifat harus dipelajari dan mana yang sifatnya anjuran buat memperkaya pengetahuan siswa.
  - (3) Bagaimana siswa bisa mengakses dua komponen pembelajaran tersebut.
  - (4) Faktor pendukung apa yang dibutuhkan.
  - (5) Misalnya *software* apa yang digunakan, apakah dibutuhkan kerja kelompok, apakah dibutuhkan *learning resource centers* (sumber pembelajaran) di daerah-daerah tertentu dan lain-lainnya.
- c) Menetapkan bentuk dan ukuran dari *online learning* apakah materi ajar tersedia dalam bentuk html (sehingga mudah di-*cut* dan *paste*) atau dalam bentuk PDF (tidak bisa di-*cut* and *paste*). Juga perlu di beritahukan ke siswa dan guru *hosting* apa yang dipakai, yaitu apakah *online learning* tersebut menggunakan internet link apa. Apakah Yahoo, Google, MSN atau lainnya.
- d) Lakukan uji terhadap rancangan yang didesain. Ini maksudnya apakah rancangan pembelajaran tadi bisa

dilaksanakan dengan simpel atau sebaliknya. Cara yang lazim digunakan buat uji seperti ini ialah melalui cara 'pilot test'. Dengan cara ini penyelenggara *Blended Learning* mampu minta masukan atau saran dari pengguna atau peserta *pilot test*.

- e) Menyelenggarakan *Blended Learning* dengan baik sambil juga menugaskan instruktur khusus (dosen/pengajar) yang tugas utamanya melayani pertanyaan peserta didik apakah itu bagaimana melakukan pendaftaran menjadi peserta, bagaimana siswa atau pelatih yang lain melakukan akses terhadap materi ajar, serta lain-lain. Instruktur ini juga bisa berfungsi sebagai petugas promosi (public relation) karena yang bertanya mungkin bukan dari kalangan sendiri, namun berasal dari pihak lain.
- f) Menyiapkan kriteria buat melakukan evaluasi pelaksanaan *Blended Learning*. Memang banyak cara bagaimana membuat evaluasi ini, namun Semler menyarankan sebagai berikut:
  - (1) *Ease to navigate*, yang berarti seberapa praktis peserta didik mampu mengakses semua informasi yang disediakan di paket pembelajaran yang disiapkan di komputer. Kriterianya, makin gampang melakukan akses adalah makin baik.
  - (2) *Content/substance*, yang berarti bagaimana kualitas isi instruksional yang dipakai. Contohnya bagaimana petunjuk mempelajari isi materi ajar, bagaimana materi ajar itu disiapkan, apakah materi ajar yang ada sinkron dengan tujuan pembelajaran, dan sebagainya. Kriterianya, makin mendekati isi materi ajar itu dengan tujuan pembelajaran ialah makin baik.
  - (3) *Layout/format/appearance*, yang berarti apakah paket pembelajaran (materi ajar, petunjuk belajar, atau info lainnya) disajikan secara profesional. Kriterianya, makin baik penyajian materi ajar artinya makin baik.
  - (4) *Interest*, yang berarti hingga seberapa besar paket pembelajaran (materi ajar, petunjuk belajar, atau

info lainnya) yang disajikan dapat menimbulkan daya tarik siswa buat belajar. Kriterianya yaitu jika paket pembelajaran yang disajikan mampu menimbulkan siswa buat terus tertarik belajar ialah makin baik.

(5) *Applicability*, yang berarti seberapa jauh paket pembelajaran (matri ajar, petunjuk belajar, atau info lainnya) yang disajikan dapat dipraktekkan secara gampang. Kriterianya, makin gampang dipraktekkan ialah makin baik.

(6) *Cost-effectiveness/value*, yang berarti hingga seberapa murah biaya yang ditimbulkan buat mengikuti paket pembelajaran tersebut.

Ada juga menurut Carmen yang dikutip dari Izudin menyebutkan bahwa ada lima poin utama sebagai pedoman untuk melaksanakan pembelajaran *Blended Learning* yaitu:<sup>22</sup>

- a) *Live Event*, pembelajaran langsung atau tatap muka (*instructor-led instruction*) secara sinkronous dalam waktu dan tempat yang sama (*classroom*) ataupun waktu sama akan tetapi ditempat yang berbeda (seperti *virtual classroom*). Bagi beberapa orang tertentu, pola pembelajaran langsung seperti ini masih menjadi pola primer. Namun demikian, pola pembelajaran eksklusif ini pun perlu didesain sedemikian rupa buat mencapai tujuan sesuai kebutuhan. Pola ini, juga bisa saja mengkombinasikan teori behaviorisme, kognitivism serta konstruktivism sehingga terjadi pembelajaran yang bermakna.
- b) *Self-Paced Learning*, yaitu mengkombinasikan dengan pembelajaran mandiri (*self-paced learning*) yang memungkinkan siswa belajar kapan saja, dimana saja dengan memakai berbagai konten (materi belajar) yang dirancang spesifik buat belajar mandiri baik yang bersifat *text-based* ataupun *multimedia-*

---

<sup>22</sup> Izudin Syarif, *Pengaruh Blended Learning Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Siswa SMK*, 247.

*based* (video, animasi, simulasi, gambar, audio, atau perpaduan dari kesemuanya). Materi belajar tersebut, pada konteks saat ini dapat disampaikan secara *online* (via web juga via *mobile device* dalam bentuk: *streaming audio*, *streaming video*, *e-book*, dan lain-lain) maupun *offline* (dalam bentuk CD, cetak, dan lain-lain).

- c) *Collaboration*, mengkombinasikan kolaborasi, baik kerja sama pendidik, maupun kerja sama antar peserta didik yang kedua-duanya mampu lintas sekolah/kampus. Dengan demikian, perancang *Blended Learning* harus meramu bentuk-bentuk kerja sama, baik kerja sama antar teman sejawat atau kerja sama antar peserta belajar serta guru melalui *tool-tool* komunikasi yang memungkinkan seperti *chatroom*, lembaga diskusi, email, website/webblog, *listserv*, *mobile phone*. Tentu saja kerja sama diarahkan buat terjadinya konstruksi pengetahuan dan keterampilan melalui proses sosial atau hubungan sosial dengan orang lain, bisa buat pendalaman materi, problem solving, project-based learning, dan lain-lain.
- d) *Assessment*, dalam *Blended Learning* perancang harus bisa meramu perpaduan jenis assessmen baik yang bersifat tes dan juga non-tes, atau tes yang lebih bersifat otentik (*authentic assessment*/portfolio) dalam bentuk proyek, produk dan lain-lain. Disamping itu, juga perlu mempertimbangkan ramuan antara bentuk-bentuk assessmen *online* dan assessmen *offline*. Sehingga memberikan kemudahan serta fleksibilitas peserta belajar mengikuti atau melakukan assessmen tersebut.
- e) *Performance Support Materials*, bila kita ingin mengkombinasikan antara pembelajaran tatap muka dalam kelas serta tatap muka virtual, pastikan sumber daya untuk mendukung hal tersebut siap atau tidak, ada atau tidak. Bahan belajar disiapkan dalam bentuk digital, apakah bahan belajar tersebut bisa diakses oleh peserta belajar baik secara *offline* (dalam bentuk CD, MP3, DVD, dan lain-lain) maupun secara *online*. Atau, bila pembelajaran *online* dibantu dengan suatu

*Learning/Content Management System (LCMS)*, pastikan juga bahwa software sistem ini telah terinstal dengan baik, gampang diakses, dan lain sebagainya.

#### 5) Kelebihan dan Kekurangan *Blended Learning*

Setiap model pembelajaran pastinya memiliki kelebihan dan kekurangan. Demikian juga model *Blended Learning*.

##### a) Kelebihan *Blended Learning*

*Blended Learning* adalah salah satu model pembelajaran yang menjadi solusi di era digital saat ini dengan banyak kelebihan yang didapat. Menurut Kusairi yang dikutip dari pendapat Husamah mengungkapkan bahwa banyak kelebihan dari *Blended Learning* bila dibandingkan dengan pembelajaran tatap muka (konvensional) maupun *e-learning* baik *online*, *offline* ataupun *m-learning*. Adapun kelebihan *Blended Learning* adalah:

- (1) Siswa lebih leluasa untuk mengkaji bahan ajaran secara mandiri dengan menggunakan materi-materi yang tersedia secara *online*.
- (2) Siswa bisa melakukan diskusi dengan pengajar atau siswa lain diluar jam tatap muka.
- (3) Aktivitas yang dilakukan siswa diluar jam tatap muka bisa dikelola dan dikontrol dengan baik oleh guru.
- (4) Guru bisa menambahkan materi pengayaan melalui fasilitas internet.
- (5) Guru bisa meminta siswa membaca materi atau mengerjakan tes yang dilakukan sebelum pembelajaran.
- (6) Guru bisa menyelenggarakan kuis, menyampaikan timbal balik dan memanfaatkan hasil tes dengan efektif.
- (7) Siswa bisa saling berbagi arsip dengan siswa lain. Serta masih banyak keuntungan lainnya dengan menggunakan kelebihan pembelajaran berbasis internet.<sup>23</sup>

---

<sup>23</sup> Husamah, *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*, 35.

b) Kekurangan *Blended Learning*

Meskipun terdapat banyak kelebihan tetapi *Blended Learning* juga masih ada kekurangan. Kekurangan *Blended Learning* yaitu:<sup>24</sup>

- (1) Media yang digunakan sangat bermacam-macam, sehingga sukar diterapkan bilamana terdapat sarana dan prasarana yang tidak mendukung.
- (2) Fasilitas yang dimiliki pengajar tidak merata, seperti komputer dan akses internet. Padahal dalam *Blended Learning* diperlukan akses jaringan internet yang memadai, apabila sinyal internet kurang memadai akan menyulitkan siswa dalam mengikuti pembelajaran mandiri secara *online*.
- (3) Pengetahuan masyarakat tentang penggunaan teknologi sangatlah kurang, baik dari kalangan pendidik maupun peserta didik.
- (4) Fasilitas yang dimiliki peserta didik tidak merata, seperti peserta didik yang tinggal didaerah terdepan, terpencil dan tertinggal. Hal ini menghambat peserta didik untuk mendapatkan bahan materi dari pendidik secara *online*.
- (5) Strategi pembelajaran yang tepat dibutuhkan untuk memaksimalkan potensi dari *Blended Learning*.

Kekurangan *Blended Learning* dalam pembelajaran disebabkan karena diperlukan pemanfaatan media yang begitu kompleks sehingga terkadang dalam proses penerapannya sangat sulit diaplikasikan jika sarana dan prasarana dalam proses pembelajaran tidak mendukung.

---

<sup>24</sup> Usman, *Komunikasi Pendidikan Berbasis Blended Learning dalam Membentuk Kemandirian Belajar*. Jurnalisa Vol. 04 No. 1, Mei 2018, 140.

## 2. Kemandirian Belajar

Menurut Rusman dalam bukunya “Model-Model Pembelajaran” menyatakan bahwa mandiri berarti bisa melakukan sendiri, bukan bergantung pada orang lain dan bebas.<sup>25</sup> Kemandirian belajar yang dimaksud yaitu sikap yang dilakukan peserta didik dalam belajar secara mandiri, memiliki inisiatif sendiri dalam memenuhi dan mengatur porsi belajar sesuai kebutuhannya. Kemandirian belajar sangat penting dimiliki oleh peserta didik karena kemandirian tumbuh secara alami dalam diri peserta didik.

Menurut Wedemeyer yang dikutip dari Rusman mengatakan bahwa kemandirian belajar perlu diberikan kepada siswa agar mereka mempunyai tanggung jawab dalam mengatur dan mendisiplinkan dirinya dan dalam mengembangkan kemampuan belajar atas kesadarannya sendiri.<sup>26</sup> Kemandirian belajar dapat diartikan menjadi sebagai suatu bentuk belajar yang terpusat pada kreasi siswa dari kesempatan serta pengalaman krusial bagi siswa sehingga mampu meningkatkan kepercayaan diri, memotivasi diri dan mampu mengatur waktu belajar sendiri. Kemandirian belajar juga bisa dilakukan oleh peserta didik untuk memahami pelajaran sendiri, mencari sumber informasi atau bahan belajar sendiri, serta memecahkan kesulitan sendiri. Mandiri bukan berarti melakukan kegiatan belajar sendiri tanpa bantuan orang lain. Artinya mandiri juga bisa dilakukan dengan bersama teman, berdiskusi dengan teman atau bertanya kepada guru untuk memecahkan kesulitan yang dihadapinya. Karakteristik peserta didik sudah dikatakan mempunyai kemandirian belajar adalah sebagai berikut:

- a. Telah mengetahui dengan pasti apa yang ingin dia capai dalam aktivitas belajarnya.
- b. Sudah bisa memilih sumber bahan belajar sendiri serta mengetahui kemana dia bisa menemukan bahan-bahan belajar yang diinginkan.

---

<sup>25</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*, 353.

<sup>26</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*, 354.



- c. Telah dapat menilai tingkat kemampuan yang dibutuhkan untuk melaksanakan pekerjaannya atau untuk memecahkan persoalan yang dijumpai pada kehidupannya.<sup>27</sup>

### 3. Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

#### a. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam

Kata bahasa sejarah berasal dari kata bahasa arab “*syajarah*” yang berarti “pohon”. Selanjutnya “sejarah” dipahami makna yang sama dengan Tarikh (Arab), Historia (Yunani). History (Inggris) yang secara sederhana yang artinya kejadian-kejadian tentang sangkut paut manusia di masa silam. Sejarah kebudayaan Islam ialah sejarah politik kaum muslim, khususnya Timur Tengah. Sejarah kebudayaan Islam ialah sejarah dari mulai kebangkitan, masa kejayaan hingga jatuhnya dinasti-dinasti Muslim. Lebih sempit lagi, sejarah kebudayaan Islam adalah sejarah elit, sejarah para penguasa muslim. Pada sisi lain, kebudayaan lebih cenderung dipahami sebagai “kesenian” dengan demikian, pembahasan wacana “kebudayaan” Islam perihal tentang aspek-aspek kesenian Islam, sejak dari seni lukis, kaligrafi dan semacamnya. Dapat disimpulkan bahwa sejarah kebudayaan Islam berarti kejadian yang terjadi pada masa dahulu yang memuat berbagai aneka macam aspek kehidupan sosial, budaya, politik, ekonomi serta pendidikan pada masa peradaban Islam.

#### b. Pentingnya Belajar Sejarah

Kehidupan dan peradaban manusia pada abad 21 ini mengalami banyak perubahan serta dalam merespon fenomena itu, manusia berpacu mengembangkan pendidikan di bidang ilmu-ilmu sosial, ilmu alam, ilmu pasti maupun ilmu-ilmu terapan. Tetapi bersamaan dengan itu muncul sejumlah krisis pada kehidupan berbangsa dan bergama, contohnya krisis politik,

---

<sup>27</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*, 366.

ekonomi, sosial, hukum, agama, golongan dan ras. Akibatnya peranan dan efektifitas pembangunan di madrasah sebagai pemberi nilai spiritual terhadap kehidupan keberagaman masyarakat sangat diperlukan, tidak terkecuali dalam bidang sejarah kebudayaan di Madrasah.<sup>28</sup> Belajar sejarah Islam diperlukan untuk menggali kembali nilai-nilai luhur kehidupan manusia pada masa kejayaan peradaban Islam untuk dijadikan pedoman pada masa sekarang dan masa depan yang akan datang.

### c. Tujuan dan Fungsi Belajar Sejarah Islam

Pembelajaran ditentukan dengan mencapai tujuan tertentu. Dalam mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam terdapat tujuan dan fungsi.

#### 1) Tujuan

Adapun tujuan pembelajaran sejarah kebudayaan Islam sebagai berikut:<sup>29</sup>

- a) Menumbuhkan rasa cinta kepada kebudayaan Islam ialah butir karya kaum muslimin pada masa dahulu.
- b) Mengetahui berbagai hasil pemikiran dan hasil karya para ulama untuk diteladani pada kehidupan sehari-hari.
- c) Membangun pencerahan generasi muslim akan tanggung jawab terhadap kemajuan dunia Islam secara global.
- d) Memberikan pelajaran kepada generasi muslim dari setiap kejadian untuk mencontoh/meneladani dari perjuangan dan usaha para tokoh di masa dahulu untuk perbaikan dari dalam diri sendiri, masyarakat, lingkungan negerinya dan demi Islam pada masa depan.

---

<sup>28</sup> Depag RI, “Standart Kompetensi Kurikulum 2004, Dep. Pendidikan Nasional”, (Jakarta, 2004) 67.

<sup>29</sup> Min Haula, “Peningkatan Pemahaman Materi Sejarah Kelahiran Nabi Muhammad SAW dengan Media Wayang Kertas pada Sisswa Kelas III MI Tarbiyatus Shiblyan Petung Panceng Gresik ”, Laporan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) (Surabaya: UIN Surabaya, 2016), t.d., 29.

- e) Memupuk semangat serta motivasi untuk meningkatkan prestasi yang telah diraih umat terdahulu. Membentuk kepribadian siswa melalui imitasi terhadap tokoh-tokoh teladan sebagai akibatnya terbentuk kepribadian yang luhur.
- 2) Fungsi

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam setidaknya memiliki tiga fungsi sebagai berikut:<sup>30</sup>

- a) Fungsi edukatif, melalui sejarah siswa ditanamkan menegakkan nilai prinsip hidup yang luhur dan Islami dalam menjalankan kehidupan sehari-hari.
- b) Fungsi keilmuan, siswa mendapatkan pengetahuan yang memadai tentang masa lalu Islam dan kebudayaan.
- c) Fungsi transformasi, sejarah ialah salah satu sumber yang sangat penting dalam merancang perubahan masyarakat.

#### **d. Standart Kompetensi Sejarah Kebudayaan Islam**

Standart kompetensi mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berisi sekelompok kemampuan minimal yang harus dikuasai siswa selama menempuh Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah dan Madrasah Tsanawiyah. Kemampuan ini berorientasi pada perilaku efektif psikomotorik dengan dukungan pengetahuan kepada Allah SWT.

Kemampuan-kemampuan dalam komponen, kemampuan dasar ini merupakan penjabaran dari kemampuan dasar umum yang harus dicapai Madrasah Aliyah yaitu:

- 1) Membentuk kesadaran siswa perihal pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai dan adat istiadat Islam yang telah dibangun oleh Rosulullah SAW dalam rangka mengembangkan kebudayaan serta peradaban Islam.

---

<sup>30</sup> Juemi, “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran SKI Melalui Metode Team Quiz pada Siswa Kelas III MI Kranggan Ambarawa Tahun Ajaran 2009/2010”, Laporan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) (Salatiga: STAIN, 2010),t.d., 55.

- 2) Membentuk kesadaran siswa perihal pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lalu, masa kini dan masa depan.
- 3) Melatih daya kritis siswa untuk mengetahui fakta sejarah secara sah dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah.
- 4) Menumbuhkan apresiasi serta penghargaan siswa terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradaban umat Islam dimasa lalu
- 5) Mengembangkan kemampuan siswa dalam mengambil pelajaran dari kejadian-kejadian bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh berprestasi, serta mengaitkannya dengan fenomena kenyataan sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek serta seni dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.<sup>31</sup>

#### **e. Aspek Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam**

Cakupan materi pada setiap aspek dikembangkan dalam suasana pembelajaran yang terpadu. Aspek dari pembelajaran terpadu meliputi:

- 1) Keimanan yang mendorong siswa untuk mengembangkan pengetahuan dan keyakinan perihal adanya Allah SWT sebagai sumber kehidupan.
- 2) Pengalaman, mengkondisikan siswa untuk mempraktekkan dan merasakan hasil yang akan terjadi dalam pengamatan ajaran dalam kehidupan sehari-hari seperti yang dilakukan sahabat, khalifah dan para ulama.
- 3) Pembiasaan, melaksanakan pembelajaran dengan membiasakan sikap serta perilaku yang baik yang sesuai dengan ajaran Islam yang dicontohkan oleh sahabat, khalifah dan para ulama.
- 4) Rasional, perjuangan meningkatkan kualitas proses serta hasil pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

---

<sup>31</sup> Lampiran Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 165 Tahun 2014 “Tentang Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab Pada Madrasah” 51.

dengan pendekatan yang memfungsikan rasio siswa, sehingga isi serta nilai-nilai yang ditanamkan gampang dipahami.

- 5) Emosional, upaya menggugah perasaan (emosi) siswa dalam menghayati beragam peristiwa dalam sejarah Islam sehingga lebih terkesan dalam jiwa siswa.
- 6) Fungsional, menyajikan materi sejarah kebudayaan Islam yang memberikan kegunaan nyata siswa dalam kehidupan sehari-hari dalam arti luas.
- 7) Keteladanan, pendidikan yang menempatkan dan memerankan pendidik serta komponen madrasah lainnya sehingga dari individu yang meneladani sahabat, khalifah dan para ulama tercermin sikap keteladanan.<sup>32</sup>

#### **f. Pengorganisasian Materi**

Pengorganisasian materi pada hakikatnya adalah kegiatan mensiasati pembelajaran dengan perancangan atau rekayasa terhadap unsur-unsur instrumental melalui upaya pengorganisasian yang rasional dan menyeluruh. Hal mencakup penyusunan materi yang terstruktur dan mudah dipahami. Kronologi pengorganisasian materi itu mencakup 3 tahap kegiatan yaitu perencanaan, pelaksanaan dan penilaian:

- 1) Perencanaan terdiri dari perencanaan persatuan waktu serta perencanaan persatuan materi ajar. Perencanaan persatuan waktu terdiri dari program tahunan dan perencanaan persatuan materi ajar dibuat berdasarkan satu kesatuan materi ajar yang dapat disampaikan dalam satu atau beberapa kali pertemuan.
- 2) Pelaksanaan terdiri dari langkah-langkah pembelajaran di dalam atau di luar kelas. Mulai dari pendahuluan, penyajian dan penutup.
- 3) Penilaian adalah proses yang dilakukan secara terus menerus sejak per pertemuan. Satuan materi ajar maupun satuan waktu. Dalam proses perencanaan dan

---

<sup>32</sup> Depag RI, “*Standart Kompetensi Kurikulum 2004*, Dep. Pendidikan Nasional”, Jakarta, 2004, 69.

pelaksanaan pembelajaran hendaknya diikuti langkah-langkah strategis sesuai dengan prinsip didaktif, antara lain dari gampang ke sulit, dari sederhana ke kompleks dan dari kongkret ke abstrak.<sup>33</sup>

#### g. Penilaian

Pendidikan serta pengajaran dikatakan berhasil apabila perubahan-perubahan yang tampak pada siswa harus merupakan dampak dari proses belajar mengajar yang dialaminya.<sup>34</sup> Penilaian dilakukan terhadap proses dan hasil peserta didik berupa kompetensi yang meliputi pengetahuan, sikap dan keterampilan serta pengalaman. Penilaian berbasis kelas terhadap sejarah tersebut dilakukan secara profesional sesuai dengan karakteristik waktu pembelajaran dengan mempertimbangkan taraf perkembangan siswa serta bobot setiap aspek pada setiap materi. Hal ini perlu diperhatikan dalam penilaian Sejarah Kebudayaan Islam pada prinsip kontinuitas ialah pengajar secara terus menerus mengikuti pertumbuhan, perkembangan dan perubahan siswa. Menurut Sudjana yang dikutip dari Hairun menjelaskan bahwa ada 4 jenis konsep penilaian yang kajiannya lebih luas yaitu:<sup>35</sup>

1. Penilaian tak hanya diarahkan pada tujuan-tujuan pendidikan yang sudah ditetapkan, namun pula terhadap tujuan-tujuan yang tersembunyi termasuk pula efek samping yang ditimbulkan.
2. Penilaian tak hanya dengan pengukuran perilaku peserta didik, namun jua dengan pengkajian dari proses pembelajaran.
3. Penilaian tak hanya untuk mengetahui tercapainya tujuan yang ditetapkan, namun jua untuk mengetahui apakah tujuan tersebut penting bagi

---

<sup>33</sup> Depag RI, *Standart Kompetensi Kurikulum 2004*, Dep. Pendidikan Nasional, Jakarta, 2004, 69.

<sup>34</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 1995), 56.

<sup>35</sup> Yahya Hairun, *Evaluasi Dan Penilaian Dalam Pembelajaran* (Yogyakarta: Deepublish, 2020), 49-50.

- peserta didik dan bagaimana peserta didik mencapainya.
4. Penilaian yang digunakan sangat bermacam-macam, tidak hanya menggunakan tes namun juga dengan penilaian non tes.

## B. Hasil Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian terdahulu ini dimaksudkan untuk melengkapi kajian penelitian yang berjudul “Implementasi Model *Blended Learning* untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di MA Silahul Ulum Asempapan Trangkil Pati”. Disini penulis memberikan gambaran beberapa karya atau penelitian yang ada relevansinya untuk menghindari kesamaan antara penelitian ini dan penelitian terdahulu.

Adapun beberapa penelitian terdahulu sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Fatima, mahasiswa Universitas Sanata Dharma Yogyakarta Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dengan NIM. 151424002 dalam skripsinya yang berjudul, “*Penerapan Model Blended Learning Berbasis WA untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar, Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa Kelas X MIPA SMAK Kesuma Mataram Tahun Pelajaran 2018/2019*”.

Hasil penelitian Fatima menunjukkan bahwa penerapan *Blended Learning* berbasis WA dapat meningkatkan sikap kemandirian belajar serta hasil belajar siswa pada materi usaha dan energi. Peningkatan kemandirian peserta didik bisa diamati melalui hasil angket serta observasi. Rata-rata nilai persentase sikap kemandirian belajar peserta didik meningkat sebesar 53,57%. Rata-rata nilai persentase hasil belajar peserta didik meningkat sebesar 81%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah implementasi *Blended Learning* mampu meningkatkan sikap kemandirian belajar dan meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam materi usaha dan energi di kelas X MIPA SMAK Kesuma Mataram.<sup>36</sup>

---

<sup>36</sup> Fatima, *Penerapan Model Blended Learning Berbasis WA untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar, Berpikir Kritis dan Hasil Belajar*

Persamaan antara skripsi yang dibuat oleh Fatima dan skripsi yang dibuat oleh penulis adalah sama-sama meneliti perihal implementasi *Blended Learning*.

Ada juga perbedaan antara skripsi Fatima dan skripsi penulis yaitu pada metode pendekatan, jenis penelitian, bidang studi yang diteliti dan lokasi penelitiannya. Pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan kuantitatif sedangkan penulis menggunakan pendekatan kualitatif. Skripsi Fatima menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) sedangkan penulis menggunakan jenis penelitian lapangan (*field research*). Fatima meneliti tentang penerapan *Blended Learning* pada materi usaha dan energi di SMAK Kesuma Mataram sedangkan penulis meneliti tentang implementasi *Blended Learning* pada mata pelajaran SKI di MA Silahul Ulum Asempapan Trangkil Pati.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Oki Adityawardhana, mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta Fakultas Ekonomi Jurusan Pendidikan Akuntansi dengan NIM. 10403244014 dalam skripsinya yang berjudul, “*Implementasi Model Pembelajaran Blended Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS 1 SMA NEGERI 6 YOGYAKARTA*”.

Dalam penelitian tersebut, berdasarkan nilai yang diperoleh siswa pada tiga ranah hasil belajar pada pelaksanaan tindakan kelas maka dapat dikatakan bahwa siswa yang telah mencapai ketuntasan lebih dari 75% siswa dalam kelas dan nilai rata-rata kelas juga telah mengalami peningkatan dari siklus I dan siklus II. Penelitian dilakukan dengan 4 kali pertemuan yaitu dua kali siklus I dan dua kali siklus II. Kriteria keberhasilan tindakan dalam penelitian ini yang meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik dan juga peningkatan nilai rata-rata kelas dari siklus I dan siklus II sudah berhasil dicapai dengan penerapan Model Pembelajaran *Blended Learning*. Maka dari itu dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan Model Pembelajaran

---

*Siswa Kelas X MIPA SMAK Kesuma Mataram Tahun Pelajaran 2018/2019, skripsi, 2019.*



*Blended Learning* dapat meningkatkan hasil belajar ranah kognitif, afektif dan psikomotorik siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 6 Yogyakarta tahun 2014/2015.<sup>37</sup> Persamaan antara skripsi yang dibuat Oki dengan skripsi yang dibuat penulis yaitu sama-sama meneliti tentang implementasi model *Blended Learning*.

Perbedaannya yaitu pada pendekatan, jenis penelitian, bidang studi yang diteliti dan lokasi penelitian. Jika skripsi Oki menggunakan pendekatan kuantitatif dan menggunakan jenis penelitian tindakan kelas sedangkan skripsi penulis menggunakan pendekatan kualitatif dengan menggunakan jenis penelitian lapangan. Skripsi Oki meneliti tentang implementasi *Blended Learning* mata pelajaran IPS di SMA Negeri 6 Yogyakarta sedangkan penulis meneliti tentang implementasi *Blended Learning* pada mata pelajaran SKI di MA Silahul Ulum Asempapan Trangkil Pati.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Usman dalam Jurnalisa vol 04 nomor 1 yang berjudul “*Komunikasi Pendidikan Berbasis Blended Learning dalam Membentuk Kemandirian Belajar*” dapat disimpulkan bahwa *Blended Learning* yaitu suatu komunikasi pembelajaran yang menggabungkan penerapan pembelajaran tradisional di dalam kelas dengan pembelajaran *online* yang memanfaatkan teknologi informasi. Kemandirian belajar dapat diketahui dari siswa mencari bahan materi dengan usaha dan inisiatif sendiri dan bertanggungjawab atas pembelajarannya.<sup>38</sup> Persamaan antara jurnal yang ditulis Usman dengan skripsi penulis yaitu sama-sama meneliti tentang *Blended Learning* dalam hal kemandirian belajar. Perbedaannya yaitu jurnal dari Usman menyamakan pembagian porsi antara pembelajaran *online* dan tatap muka sedangkan skripsi penulis membagi porsi pembelajaran *online* dan tatap muka dengan pembagian 37% tatap muka dan 63% untuk *online*. Jurnal

---

<sup>37</sup> Oki, *Implementasi Model Pembelajaran Blended Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS 1 SMA NEGERI 6 YOGYAKARTA*, skripsi, 2015.

<sup>38</sup> Usman, *Komunikasi Pendidikan Berbasis Blended Learning dalam Membentuk Kemandirian Belajar*. Jurnalisa Vol. 04 No. 1, Mei 2018, 1.

yang ditulis Usman tidak terdapat faktor-faktor pendukung dan penghambat dalam proses *Blended Learning* sedangkan skripsi penulis terdapat faktor-faktor yang mendukung dan menghambat implementasi model *Blended Learning*.

### C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditentukan. Di era modern saat ini dibutuhkan model pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan. Tapi kenyataannya masih banyak peserta didik yang kurang bisa mengikuti pembelajaran dengan baik dikarenakan model pembelajaran yang digunakan pendidik dalam pembelajaran konvensional sangat monoton dan tidak menarik. Tidak terkecuali materi pendidikan agama Islam terutama mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, yang mana siswa dihadapkan pada bacaan atau mendengarkan guru bercerita tentang sejarah yang membuat siswa bosan dan jadi mengantuk. Guna mewujudkan tujuan dan meminimalisir faktor-faktor tersebut pendidik harus menggunakan model pembelajaran yang menarik.

Salah satu model pembelajaran yang menarik adalah dengan mengkombinasikan model pembelajaran konvensional dengan media teknologi informasi dan komunikasi. Dengan memadukan model pembelajaran konvensional dan model pembelajaran berbasis media teknologi dan informasi (*online*) maka dikembangkanlah *Blended Learning*. *Blended Learning* merupakan kombinasi dari penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dengan model pembelajaran konvensional secara tatap muka dengan persentase tertentu. Dengan demikian model *Blended Learning* ini dapat menutupi kelemahan-kelemahan dari model pembelajaran *online* dan model pembelajaran konvensional secara tatap muka. Dengan mengimplementasikan *Blended Learning* diharapkan mampu membuat pembelajaran menjadi aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan.

Pada penelitian ini peneliti akan menjelaskan tentang bagaimana proses penerapan pembelajaran *Blended Learning* sehingga dapat meningkatkan kemandirian belajar pada siswa. Model Pembelajaran *Blended Learning* ini merupakan salah

satu solusi bagi pendidik untuk meningkatkan kemandirian belajar peserta didiknya. Pendidik tidak harus bertemu dengan peserta didik setiap hari. Tatap muka bisa dilakukan selama dua/tiga kali dalam seminggu. Pembelajaran bisa dilakukan sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan. Apalagi dimusim pandemi covid-19 seperti sekarang ini, yang mana masyarakat dianjurkan untuk membatasi kegiatan sosial termasuk belajar mengajar disekolah. Dengan adanya pembatasan kegiatan belajar mengajar disekolah dikhawatirkan akan menimbulkan penurunan hasil belajar peserta didik. Untuk mencegah hal itu terjadi maka *Blended Learning* dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang dapat mendongkrak kemauan belajar peserta didik. Jadi, dengan Pembelajaran *Blended Learning* diharapkan dapat mengajak siswa untuk terus belajar dan meningkatkan kemandirian belajarnya.



