

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat saat ini memudahkan kerja sama, dalam dunia pendidikan adanya teknologi informasi menjadi suatu kebutuhan yang sangat penting. Hal tersebut jika didukung adanya akses koneksi jaringan internet yang lancar maka suatu informasi dapat tersampaikan dengan cepat tanpa adanya suatu gangguan. Salah satu tantangan seorang pendidik yaitu tidak hanya terampil dalam hal pedagogik saja, melainkan juga harus bisa membaca dan memahami situasi yang dapat menghambat cita-cita pendidikan yang diharapkan. Akan menjadi suatu permasalahan jika seorang guru tidak dapat masuk ruangan kelas, hal ini bisa menyebabkan belajar berhenti dan peserta didik tidak mendapatkan kesempatan berharga sehingga tidak mendapat materi pembelajaran yang semestinya didapatkan. Begitu sebaliknya, ketika peserta didik tidak bisa hadir bertatap muka didalam kelas, maka proses belajar tidak dapat terlaksana dengan semestinya.<sup>1</sup>

Pembelajaran merupakan konsep tahapan-tahapan kegiatan guru dan siswa dalam menyelenggarakan program pembelajaran, yaitu rencana kegiatan yang menjabarkan kemampuan dasar dan teori yang secara rinci memuat alokasi waktu, indikator pencapaian hasil belajar, dan langkah-langkah kegiatan pembelajaran untuk setiap materi pokok mata pelajaran.<sup>2</sup>

Adanya wabah Covid-19 ini diberlakukan pembatasan aktifitas diluar rumah, menyikapi kondisi pandemi Covid-19 saat ini maka kegiatan belajar mengajar bersifat dinamis mengacu pada kebijakan pemberlakuan pembatasan kegiatan masyarakat (PPKM) di masing-masing daerah, dan keputusan bersama (SKB) 4 Menteri tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. Hal tersebut disampaikan Nadiem Anwar Makarim pada Selasa (27/7) saat gelar wicara ditelevisi swasta, menurutnya satuan pendidikan harus memperhatikan zona wilayahnya dalam menentukan aktivitas pembelajaran. Untuk Level 1 dan 2 dapat

---

<sup>1</sup> Hamzah B. Uno, *Teknologi komunikasi dan Informasi Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), 7

<sup>2</sup> Saful Sagala, *Konsep Dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar Dan Mengajar*, (Bandung:Alfabeta, 2010), cet ke 8, 14

memulai pembelajaran tatap muka (PTM) terbatas, dengan mengutamakan kehati-hatian, keselamatan dan kesehatan warga sekolah. Sementara untuk daerah yang berada di Level 3 dan 4 masih harus menelenggarakan pembelajaran secara jarak jauh.

Masa pandemi Covid-19 ini pendidik membutuhkan sebuah inovasi bagaimana agar pembelajaran tetap tercapai layaknna seperti sebelumnya, kondisi darurat Covid-19 menghendaki agar pembelajaran dilakukan jarak jauh dengan sistem daring. Selama ini pembelajaran yang berlangsung adalah pembelajaran tatap muka, namun karena adanya pandemi ini memaksa pendidik harus terampil dengan model pembelajaran berbasis non tatap muka<sup>3</sup>

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam merupakan catatan perkembangan perjalanan hidup manusia muslim dari masa ke masa dalam beribadah, bermuamalah, berahklak serta dalam mengembangkan sistem kehidupan atau menebarkan ajaran Islam yang dilandasi oleh aqidah. Menekankan kemampuan mengambil ibrah dari sejarah Islam itu sendiri, meneladani tokoh-tokoh berpengaruh, dan mengaitkan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni guna mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam pada masa kini dan masa yang akan datang.<sup>4</sup>

Perkembangan pendidikan teknologi informatika memberikan dua keuntungan yaitu sebagai pendorong komunitas pendidikan termasuk pengajar untuk lebih apresiatif dan proaktif dalam maksimalisasi potensi pendidikan serta memberi kesempatan luas kepada peserta didik dalam memanfaatkan setiap potensi yang ada yang dapat diperoleh dari sumber-sumber yang tidak terbatas.<sup>5</sup>

Agar pembelajaran tetap berjalan lebih efektif pada masa pandemi ini *Blended Learning* berbasis *Problem Based Learning* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dapat meningkatkan peserta didik berpikir kritis, dalam arti pembelajaran berbasis masalah yang mana suatu pendekatan pembelajaran dimana peserta didik mengerjakan permasalahan yang otentik dengan maksud untuk

---

<sup>3</sup>Masruroh Lubis, *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis E-Learning*, Jurnal Of Islamic Education Vol.1 No. 25 Juli 2020 hlm. 3 <https://scholar.google.com/citations?user=mHXbbTgAAAAJ&hl=id>

<sup>4</sup> Lampiran Keputusan Menteri Agama nomer 35 Tahun 2014 Tentang *Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab Pada Madrasah*.

<sup>5</sup> Deni Dermawan, *Teknologi Pembelajaran*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011}, 5

menyusun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan inkuiri serta kemampuan berpikir.<sup>6</sup>

*Blended Learning* adalah satu model pembelajaran yang paling baik digunakan pada masa transisi menuju ke keadaan normal, menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran daring. Sedangkan *Problem Based Learning* mempunyai kelebihan dari pada metode pembelajaran lain sehingga tingkat keberhasilan memecahkan masalah, berkomunikasi, kerja kelompok, dan keterampilan interpersonal lebih tinggi, dan peserta didik mampu mengembangkan pengetahuan yang dimiliki dengan pembelajaran nyata dalam kehidupan, diharapkan mampu mencapai prestasi belajar dalam aspek spiritual, sosial pengetahuan dan keterampilan.<sup>7</sup>

Dari hasil wawancara dengan guru Sejarah Kebudayaan Islam kelas X di MA NU Darul Hikam Kalirejo, mendapatkan informasi bahwa “penerapan model pembelajaran pada awal pandemi masih menggunakan model pembelajaran konvensional. Seperti halnya pada saat ini, MA NU Darul Hikam Kalirejo menggunakan aplikasi daring yaitu *google classroom* metode sebelumnya yang digunakan masih dengan metode ceramah, sehingga peneliti bertujuan membandingkan hasil dari pembelajaran setelahnya dengan *Blended Learning* berbasis *Problem Based Learning*”.<sup>8</sup>

Pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam membutuhkan penalaran dan pemahaman konsep yang dilaksanakan secara daring ini belum di anggap lebih baik dari pada pembelajaran konvensional seperti biasa. Maka pengetahuan mengenai keberhasilan siswa tersebut dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam melalui *google classroom* perlu diteliti, perlu dianalisa apakah pembelajaran ini berhasil secara optimal ataupun sebaliknya. Sehingga dapat dicari solusi untuk mengatasi kendala pembelajaran pada masa pandemi terlebih dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan pembelajaran daring yang menggunakan perpaduan pembelajaran *Blended Learning* yang berbasis dengan pembelajaran *Problem Based Learning* melalui penggunaan aplikasi online yaitu *Google*

---

<sup>6</sup> Syaiful Basri Jamaroh, *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 223

<sup>7</sup> Rusman, *Model-model Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2011), 230

<sup>8</sup> Siti Zuhriyyah, selaku guru SKI kelas X MA NU Darul Hikam, wawancara oleh penulis. Kudus, tanggal 10 Agustus 2021. Pukul 17.15 WIB

*Classroom* yang digunakan pada masa pandemi Covid-19. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti tentang **Efektivitas Penerapan *Blended Learning* Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X di Ma Nu Darul Hikam Kalirejo Kec. Undaan Kab. Kudus.**

## **B. Fokus Penelitian**

Penelitian yang bersifat menyeluruh serta tidak dapat dipisahkan atau disebut holistik. Sehingga peneliti mendapatkan penelitian yang berdasarkan seluruh aspek, pelaku dan aktivitas atau disebut juga meliputi *place*, *actor* dan *activity* yang berinteraksi secara sinergis. Berdasarkan permasalahan ini, peneliti memfokuskan pada penggunaan model pembelajaran *Blended Learning* berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas X di MA NU Darul Hikam Kalirejo dengan menggunakan media *Google Classroom* disaat masa pandemi Covid-19 berlangsung sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran *Blended Learning* berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas X di MA NU Darul Hikam Kalirejo.
2. Pelaksanaan pembelajaran *Blended Learning* berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas X di MA NU Darul Hikam Kalirejo.
3. Efektivitas pembelajaran Penerapan *Blended Learning* Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) terhadap tingkat pemahaman siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas X di MA NU Darul Hikam Kalirejo.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, dengan demikian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Blended Learning* berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas X di MA NU Darul Hikam Kalirejo?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran *Blended Learning* berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas X di MA NU Darul Hikam Kalirejo?
3. Bagaimana efektivitas pembelajaran Penerapan *Blended Learning* Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) terhadap

tingkat pemahaman siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas X di MA NU Darul Hikam Kalirejo?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Blended Learning* berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas X di MA NU Darul Hikam Kalirejo.
2. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran *Blended Learning* berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas X di MA NU Darul Hikam Kalirejo.
3. Untuk mengetahui efektivitas pembelajaran Penerapan *Blended Learning* Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) terhadap tingkat pemahaman siswa pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas X MA NU Darul Hikam Kalirejo.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang akan diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Menambah pengetahuan kepustakaan dan memperluas cakrawala pengetahuan sebagai bahan referensi bacaan mengenai model pembelajaran pendidikan dalam pembelajaran di masa pandemi Covid-19.
  - b. Sebagai bahan dasar penelitian lebih lanjut mengenai model pembelajaran *Blended Learning* berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas X di MA NU Darul Hikam Kalirejo.
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi Siswa
    - 1) Siswa lebih termotivasi untuk melaksanakan pembelajaran.
    - 2) Siswa mempunyai rasa semangat, memberikan kemudahan pemahaman materi yang telah didapatkan, lebih semangat mengerjakan tugas serta membantu mengaplikasikan kepribadian Islam dalam ibrah yang didapat dalam kehidupan sehari-hari.

- 3) Siswa diharapkan dapat merasakan bahwa pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah pembelajaran mudah lagi menyenangkan.
- b. Bagi Guru
- 1) Guru memperoleh suatu variasi model pembelajaran baru dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
  - 2) Sebagai referensi untuk menyampaikan materi pembelajaran, agar tercapai hasil belajar yang diharapkan, serta memperbaiki suasana pembelajaran agar lebih kondusif.
  - 3) Guru lebih termotivasi untuk meningkatkan keterampilan dalam mengajar.
- c. Bagi Peneliti Lain
- Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan refleksi dan sebagai mahasiswa program studi Pendidikan Agama Islam pandemi yang nantinya akan menjadi seorang pendidik, serta sebagai pengalaman dan pengetahuan yang berharga dalam pembentukan menjadi seorang guru atau pengajar yang lebih profesional.

## **F. Sistematika Penulisan**

### **1. Bagian awal**

Pada bagian awal skripsi mempunyai dua bagian yaitu halaman judul, halaman nota persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, halaman pernyataan, halaman moto, halaman persembahan, halaman kata pengantar, halaman abstrak serta daftar isi.

### **2. Bagian Isi**

Untuk memahami lebih jelas tulisan skripsi ini, maka materi-materi yang tertera dalam penelitian ini dikelompokkan menjadi beberapa sub bab dengan sistematika penampaiyan sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Berisi latar belakang, fokus penelitian, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan. Pada bab ini memuat langkah awal yang menjelaskan alasan peneliti mengambil penelitian serta menjabarkan maksud penelitian ini dilakukan beserta pedoman untuk peneliti melangkah ke bab selanjutnya.

**BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisikan teori-teori yang berkaitan dengan judul, deskripsi atau penjelasan teori yang berkaitan dengan laporan skripsi, penelitian terdahulu yang relevan, serta kerangka berpikir. Dalam bab II peneliti menjabarkan point yang ada dalam judul penelitian seperti Efektivitas Penerapan *Blended Learning* Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X di Ma Nu Darul Hikam Kalirejo Kec. Undaan Kab. Kudus.

**BAB III METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan penelitian Kualitatif sehingga penelitian ini berisi tentang jenis dan pendekatan, setting penelitian, subyek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, pengujian keabsahan data, serta teknik analisis data.

**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisikan tentang gambaran umum MA NU DARUL HIKAM Kalirejo kec. Undaan kab. Kudus. Berisikan data hasil penelitian serta analisis data.

**BAB V PENUTUP**

Bab ini adalah bab yang berisi simpulan dari penelitian, saran-saran beserta kata penutup.

3. Bagian Akhir

Pada bagian akhir berisikan daftar pustaka, beberapa lampiran-lampiran beserta riwayat pendidikan peneliti.