

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. *Blended Learning*

1. Pengertian *Blended Learning*

Blended Learning adalah salah satu model pembelajaran dalam pendidikan yang digunakan di masa pandemi ini. Istilah model pembelajaran dibedakan dari istilah strategi pembelajaran, metode pembelajaran atau prinsip pembelajaran. Istilah model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas daripada strategi, metode ataupun prosedur. Istilah model mempunyai empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi atau metode tertentu yaitu, tujuan pembelajaran yang akan dicapai, tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dijalankan dengan berhasil dan lingkungan pembelajaran yang diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.¹

Secara etimologis istilah *Blended Learning* terdiri atas dua kata yaitu *blended* dan *learning*. Kata *blended* memiliki arti campuran, dan *learning* memiliki arti umum yaitu belajar. Dengan demikian *Blended Learning* mengandung arti sebuah pola pembelajaran yang mengandung unsur pencampuran atau penggabungan satu pola dengan pola lainnya dalam arti *Blended Learning* adalah cara mengkombinasikan pembelajaran tatap muka bersamaan dengan pembelajaran online.²

Blended Learning menjadikan peserta didik mudah dalam belajar dalam masa pandemi ini, pembelajaran dengan menggunakan *Blended Learning* tidak hanya dilaksanakan di sekolah melainkan dapat dilaksanakan saat di rumah dengan memanfaatkan media online. Namun bagi orang tua ada baiknya ikut memantau proses pembelajaran secara online ini, karena dalam penggunaan internet tidak hanya digunakan untuk kegiatan belajar mengajar yang berkaitan dengan aktivitas sekolah akan tetapi juga mempunyai sisi negatif yang juga

¹ Lefudin, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: CV. Budi Utama, 2014), 127

² Subhan Adi Santoso, M. Chotibuddin, *Pembelajaran Blended Learning Masa Pandemi*, (Pasuruan: CV. Penerbit Qiara Media, 2020), 95

cukup tinggi bila tanpa pengawasan. Jika sampai lalai dalam pengawasan bukan mengikuti pembelajaran melainkan mengakses game, dan situs diluar proses pembelajaran.

Dapat disimpulkan *Blended Learning* merupakan perpaduan antar dua model pembelajaran yang mana secara historis berbeda, yaitu pembelajaran tatap muka berpadu dengan pembelajaran online, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai yang diharapkan.

2. Manfaat *Blended Learning*

Blended Learning memberikan kesempatan yang terbaik untuk belajar. Terdapat beberapa manfaat dalam pembelajaran *Blended Learning*, antara lain sebagai berikut:

- a. aktivitas pembelajaran dapat dilaksanakan dilain tempat, sehingga waktu bisa lebih efisien.
- b. Memudahkan aktivitas pembelajaran dan hemat tenaga.
- c. Anggaran untuk pembelajaran bisa lebih efisien karena dalam aktivitas belajar siswa meminimalisir kertas dan perjalanan bisa dialokasikan ketempat lain.

Dengan demikian pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Blended Learning* dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja menggunakan internet. Pelajar dapat mengakses materi secara leluasa dan dituntut dapat belajar secara mandiri karena bahan ajar tersimpan secara online. Antara pengajar dan peserta didik dapat memberikan *feedback* baik berupa pertanyaan serta saran secara *realtime*. Sehingga proses pembelajaran tidak hanya berlangsung dijam pelajaran.³

3. Konsep Pembelajaran *Blended Learning*

Dengan melaksanakan *Blended Learning* ini pembelajaran berlangsung dengan lebih bermakna karena keragaman sumber belajar yang mungkin diperoleh. Ada empat konsep mengenai pembelajaran *Blended Learning*, antara lain sebagai berikut:

- a. *Blended Learning* merupakan pembelajaran yang mengkombinasi berbagai teknologi berbasis web guna mencapai proses pendidikan.
- b. *Blended Learning* merupakan kombinasi dari berbagai pendekatan pembelajaran seperti, behaviorisme, konstruktivisme, kognitivisme. Yang mana untuk

³ Hadion Wijoyo, dkk, "*Blended Learning Suatu Panduan*" (Solok: CV. Insan Cendekia Mandiri), 6

menghasilkan suatu pencapaian pembelajaran yang optimal dengan ataupun tanpa teknologi pembelajaran.

- c. *Blended Learning* merupakan kombinasi banyak format teknologi pembelajaran, seperti video tape, CD ROM, web-based training, film. Dengan demikian pembelajaran berlangsung secara langsung atau virtual.
- d. *Blended Learning* menggabungkan teknologi pembelajaran dengan perintah tugas kerja aktual untuk menciptakan pengaruh yang baik pada pembelajaran tugas.

Blended Learning dikembangkan karena kelemahan-kelemahan yang muncul pada pembelajaran tatap muka dan e-learning.⁴

4. Kelebihan Dan Kekurangan *Blended Learning*

Sebagaimana dengan model dan metode pembelajaran pada umumnya mempunyai sisi kelebihan dan kekurangan. Maka dalam pembelajaran *Blended Learning* pun demikian. Berikut adalah kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *Blended Learning*, yaitu:

- a. Kelebihan
 - 1) Siswa leluasa untuk mempelajari materi pelajaran secara mandiri memanfaatkan materi yang tersedia secara online.
 - 2) Siswa dapat melakukan diskusi dengan guru maupun antar siswa diluar jam tatap muka.
 - 3) Guru dapat menambahkan materi pengayaan melalui fasilitas internet.
 - 4) Guru dapat meminta siswa membaca materi ataupun mengerjakan tes yang dilakukan sebelum proses pembelajaran dimulai.
 - 5) Siswa dapat saling berbagi *file* dengan siswa yang lain.

Berbagai penelitian juga menunjukkan bahwa *Blended Learning* mempunyai kelebihan dibandingkan dengan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran murni e-learning.

- b. Kekurangan

Blended Learning juga menyebabkan beberapa masalah terkait dengan proses pembelajaran antara lain sebagai berikut:

⁴ Hadion Wijoyo, dkk, 198

- 1) Sarana dan prasarana, guru perlu memiliki akses terhadap jaringan internet yang cukup besar dan cepat sehingga memudahkan pekerjaannya. Penyediaan sarana dan prasarana juga memerlukan banyak biaya.
- 2) Guru perlu meningkatkan kemampuannya dalam bidang TIK dengan cara membaca serta berlatih secara mandiri maupun melalui pelatihan formal.
- 3) Siswa juga perlu mendapatkan akses terhadap media yang digunakan dalam praktek *Blended Learning* serta pelatihan dari pihak sekolah sebelum *Blended Learning* ini diterapkan.

5. Kunci *Blended Learning*

Pelaksanaan *Blended Learning* memiliki lima kunci, yaitu:

a. Pembelajaran tatap muka

Secara sinkron dalam waktu dan tempat yang sama ataupun waktu sama tetapi tempat berbeda. Pola pembelajaran langsung masih menjadi pola yang utama yang sering digunakan guru dalam mengajar. Pola pembelajaran ini perlu di desain sedemikian rupa guna mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan para peserta didik.

b. Pembelajaran Mandiri

Pembelajaran mandiri memungkinkan peserta didik dapat belajar kapan saja dan dimana saja secara *online*. Konten pembelajaran perlu di desain khusus baik yang bersifat teks ataupun multimedia. Seperti gambar, video, audio, animasi atau kombinasi lainnya. Pembelajaran mandiri juga dapat dikemas dalam bentuk buku, via web, via mobile, streaming video dan streaming audio dan lainnya.

c. Kolaborasi

Dalam pembelajaran *Blended Learning*, mengkombinasikan perpaduan antar pendidik atau perpaduan antar peserta didik. Perpaduan ini dapat dikemas melalui perangkat komunikasi seperti, forum, chat, email dan sebagainya. Dengan kolaborasi ini diharapkan mampu meningkatkan konstruksi pengetahuan maupun keterampilan dengan adanya interaksi sosial.

d. Penilaian

Penilaian merupakan langkah terpenting dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Penilaian dilakukan

denga tujuan guna mengetahui sejauh mana penguasaan kompetensi yang telah dikuasai oleh peserta didik. Penilaian juga bertujuan sebagai tindak lanjut guru dalam melaksanakan pembelajaran.

e. Dukungan Bahan Ajar

Bahan ajar adalah salah satu komponen penting dalam mendukung proses pembelajaran. Penggunaan bahan ajar akan menunjang kompetensi peserta didik dalam menguasai suatu materi ajar. Dalam pembelajaran *Blended Learning* dapat dikemas dengan bentuk digital ataupun dicetak, sehingga dapat diakses oleh siswa secara *online* maupun *offline*.

Kelima kunci ini mempunyai pengaruh serta ketertarikan yang signifikan dalam kegiatan pembelajaran dengan *Blended Learning*. Pembelajaran yang di desain dengan pembelajaran *Blended Learning* ini diharapkan dapat dilaksanakan sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga berlangsung dengan efisien dan efektif.⁵

B. Problem Based Learning

1. Pengertian Problem Based Learning

Pembelajaran berbasis masalah atau *problem Based Learning* merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif terhadap peserta didik. Dengan demikian pembelajaran berbasis masalah ini bertujuan agar siswa dapat berfikir kritis dan dapat memecahkan suatu masalah dalam pembelajaran. Ada lima tahapan yang harus dilaksanakan dalam *Problem Based Learning*. Antara lain sebagai berikut:

- a. Memberikan orientasi tentang permasalahan kepada peserta didik.
- b. Mengorganisasikan peserta didik untuk lebih teliti.
- c. Membantu menginvestigasi peserta didik untuk meneliti.
- d. Mengembangkan dan mempresentasikan hasil pembelajaran.
- e. Menganalisa dan mengevaluasi proses mengatasi masalah⁶

⁵ Maghfiroh, Anis. *Manajemen Pembelajaran PAI Berbasis Blended Learning dalam Mengembangkan Multiple Intellegence Peserta Didik di MA Miftahut Thullab Cengkalsewu Sukolilo Pati*. Diss. IAIN KUDUS, 2020

⁶ Eni Wulan Dari, *penerapan model PBL dalam pembelajaran IPA pada siswa kelas V SD* (Jurnal)

Dari beberapa ahli dan pendapat mengenai definisi problem *Based Learning* lebih menekankan terhadap keaktifan peserta didik, yang mana peserta didik dituntut aktif dalam memecahkan masalah dalam pembelajaran. Joice Weill berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana ataupun pola yang bisa digunakan untuk membentuk kurikulum pembelajaran dalam waktu panjang⁷

2. Karakteristik Problem *Based Learning*

Karakteristik yang dimiliki *Problem Based Learning* antara lain sebagai berikut:

- a. Masalah sebagai *starting point* dalam belajar
- b. Permasalahan yang diangkat yaitu permasalahan yang disajikan terdapat pada permasalahan nyata yang tidak berstruktur.
- c. Permasalahan yang membutuhkan prespektif ganda.
- d. Permasalahan menarik dan memancing rasa ingin tahu peserta didik.
- e. Pemanfaatan sumber pengetahuan yang beragam penggunaannya dan evaluasi sumber informasi merupakan proses yang esensial dalam proses belajar mengajar.
- f. Belajar pengarahan diri menjadi hal yang utama.
- g. Belajar adalah kolaboratif.
- h. Pengembangan keterampilan inkuiri pemecahan masalah sama pentingnya dengan penguasaan guna mencari permasalahan serta solusi.
- i. Keterbukaan proses dalam proses belajar mengajar yang meliputi sintesis dan integritas dari sebuah proses belajar.
- j. Proses belajar mengajar melibatkan evaluasi serta review pengalaman siswa dan proses belajar.⁸

3. Langkah-langkah Problem *Based Learning*

Problem Based Learning diawali dengan aktivitas peserta didik untuk menyelesaikan masalah nyata yang ditentukan atau disepakati. Dalam proses penyelesaiannya berimplikasikan terbentuknya keterampilan peserta didik yang mampu berpikir kritis serta sekaligus membentuk pengetahuan baru. Adapun langkah-langkah *Problem Based Learning*, yaitu:

- a. Mengorganisasikan peserta didik terhadap suatu permasalahan, guru memberikan informasi tentang tujuan

⁷ Rusman, Model-Model Pembelajaran, (Jakarta: Raja Grafindo, 2013),

⁸ Rusman, 232

- pembelajaran, menjelaskan kebutuhan-kebutuhan logistik penting, serta memotivasi peserta didik supaya terlibat dalam kegiatan pemecahan masalah yang mereka pilih.
- b. Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar. Guru membantu peserta didik menentukan serta mengatur tugas-tugas belajar yang berhubungan dengan masalah pembelajaran.
 - c. Membantu penyelidikan mandiri dan kelompok, guru mendorong peserta didik mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen serta mencari penjelasan dan solusi.
 - d. Mengembangkan dan mempresentasikan hasil pembelajaran, guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan hasil karya yang sesuai seperti laporan hasil belajar dan membantu membagikan karya peserta didik antara satu dengan yang lain.
 - e. Menganalisis dan mengevaluasi, guru membantu peserta didik melakukan koreksi atas proses-proses yang peserta didik gunakan.⁹

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa *Problem Based Learning* diawali guru mengorganisasikan peserta didik agar menentukan tugas yang akan dipelajari, berakhir menganalisis dan mengevaluasi hasil belajar.

4. Manfaat *Problem Based Learning*

Problem Based Learning mempunyai beberapa manfaat, antara lain sebagai berikut:

- a. Meningkatkan kemampuan mengingat serta meningkatkan pemahaman atas materi ajar.
- b. Meningkatkan fokus pada pengetahuan yang relevan.
- c. Mendorong untuk berpikir kritis.
- d. Membangun keterampilan *soft skill*.
- e. Membangun kecakapan belajar peserta didik.
- f. Memotivasi peserta didik agar lebih giat dalam mengikuti proses belajar mengajar.¹⁰

Dapat disimpulkan manfaat pembelajaran berbasis masalah adalah membantu peserta didik agar dapat mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan

⁹ M. Taufik Amir, *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2010), 40

¹⁰ M. Taufik Amir, *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2010), 52

mengatasi masalah, serta mempelajari peran-peran orang dewasa dan menjadi peserta didik yang mandiri.

5. Kelebihan Dan Kekurangan Problem Based Learning

a. Kelebihan Problem Based Learning

- 1) Metode yang efektif untuk mengetahui isi pelajaran.
- 2) Menantang kemampuan peserta didik serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi peserta didik.
- 3) Meningkatkan aktivitas pembelajaran peserta didik.
- 4) Mengaplikasikan materi yang selama ini diajarkan dalam kehidupan nyata.
- 5) Mengembangkan pengetahuan baru hasil dari *brain storming*.
- 6) Lebih menyenangkan.
- 7) Belajar bertanggung jawab atas pembelajaran yang dilakukan.
- 8) Menunjukkan pada peserta didik bahwa mata pelajaran yang dipelajari di kelas pada dasarnya adalah suatu yang harus dimengerti, tidak hanya sekedar belajar dari guru atau sekedar baca buku.
- 9) Meningkatkan minat peserta didik untuk belajar terus menerus, bahkan diluar sekolah.
- 10) Mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik untuk berpikir kritis dan menyesuaikan dengan pengetahuan baru.¹¹

b. Kelemahan Problem Based Learning

- 1) Merasa enggan untuk mencoba bagi peserta didik,
- 2) Membutuhkan waktu untuk persiapan, apabila guru tidak melakukan persiapan secara matang, maka tujuan dalam pembelajaran tidak tercapai secara maksimal.
- 3) Kurangnya pemahaman peserta didik.¹²

C. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

1. Pengertian Pembelajaran

Secara sederhana, istilah pembelajaran bermakna sebagai upaya untuk membelajarkan seseorang atau kelompok orang melalui berbagai upaya dan berbagai strategi, metode dan pendekatan ke arah pencapaian tujuan yang telah direncanakan,

¹¹ Rusmono, strategi pembelajaran dengan problem based learning, (Bogor: Galia Indonesia, 2013), 72

¹² Rusmono, 75

pembelajaran dapat pula dipandang sebagai kegiatan guru yang direncanakan secara terprogram dalam desain instruksional untuk membuat peserta didik belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

Pada prinsipnya pembelajaran tidak hanya terbatas hanya pada event yang dilakukan oleh guru. Tetapi mencakup semua yang mempunyai pengaruh langsung pada proses belajar yang meliputi kejadian-kejadian yang diturunkan pada bahan-bahan cetak, gambar, film, slide maupun kombinasi dari bahan-bahan tersebut.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah kegiatan yang terencana yang mengkondisikan seseorang agar bisa belajar dengan baik agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Oleh sebab itu kegiatan pembelajaran akan bermuara pada dua kegiatan pokok. Pertama, bagaimana orang melakukan tindakan perubahan tingkah laku melalui kegiatan belajar. Kedua, bagaimana orang melakukan tindakan penyampaian ilmu pengetahuan melalui kegiatan mengajar.¹³

Pembelajaran mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Merupakan upaya sadar dan disengaja.
- b. Pembelajara harus membuat peserta didik belajar.
- c. Tujuan harus ditetapkan terlebih dahulu sebelum pembelajaran dilaksanakan.
- d. Pelaksanaan terkendali, baik waktu, proses serta hasilnya.¹⁴

2. Ruang Lingkup Pembelajaran

Sejarah kebudayaan Islam pada materinya menekankan pada kemampuan mengambil ibrah dari peristiwa bersejarah pada masa lalu yang berkaitan dengan aspek sosial, budaa, politik, ekonomi, iptek dan lainnya, serta meneladani sifat dan sikap para tokoh berpengaruh dan berprestasi dari Nabi Muhammad SAW, para sahabat hingga para tokoh-tokoh setelahnya terhadap perkembangan peradaban Islam dan kebudayaan masa kini. Dengan menggunakan prinsip dalam melihat histori pada masa lalu yaitu, meneladani hal-hal yang baik dan meninggalkan hal-hal yang buruk serta mengambil

¹³ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung:PT. Remaja Rosdakara, 2013), 5

¹⁴ Muh Sain Hanaf, *Model Pembelajaran*, (Bandung:Syahadah, 2017).

ibrah dari kejadian masa lalu untuk dijadikan pembelajaran di masa sekarang dan masa yang akan datang.¹⁵

Ruang lingkup pembelajaran dipetakan pada bagian manapun wilayah yang dituju dari kependidikan yang menjadi domainnya. Ahli dari kependidikan Benyamin menentukan pilihan dari lingkup belajar yang terdiri dari tiga bagian di antaranya ialah:

a. Aspek kognitif

Aspek kognitif adalah wilayah yang mempunyai bahasan hal-hal yang dituju melalui proses kegiatan belajar mengajar, serta berkaitan pada tahapan mentalitas yang diawali dengan tingkatan wawasan hingga sampai ke tingkatan yang tertinggi yaitu mengevaluasi. Pada aspek kognitif meliputi antara lain:

- 1) Tingkatan wawancara
- 2) Tingkatan pemahaman
- 3) Tingkatan menerapkan
- 4) Tingkatan menganalisis
- 5) Tingkatan mensistesis
- 6) Tingkatan mengevaluasi

b. Aspek afektif

Aspek afektif adalah bagian yang mempunyai keterkaitan terhadap tingkah laku, berbagai nilai yang menarik, menghargai, dan disesuaikan secara sosial. Terdapat lima tingkat afektif antara lain sebagai berikut:

- 1) Keinginan dalam merespon pembelajaran
- 2) Keinginan dalam memberi berbagai tanggapan
- 3) Menerapkan sebuah hasil karya
- 4) Teliti dalam proses belajar mengajar

c. Aspek Psikomotorik

Aspek psikomotorik adalah suatu aspek yang memiliki cakupan hal-hal yang dituju, di mana terdapat keterkaitan terhadap keahlian yang memiliki sifat secara motorik, seperti menulis dengan tangan, mengetik, dan sebagainya. Ada tingkatan dalam aspek psikomotorik, antara lain sebagai berikut..

- 1) Presepsi
- 2) Persiapan dalam kegiatan belajar mengajar

¹⁵ Hasbullah, *Sejarah Pendidikan Islam Di Indonesia Lintasan Sejarah Pertumbuhan Dan Perkembangan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2020), 7

- 3) Teknis, hal yang menunjang keberlangsungan pembelajaran
- 4) Respon peserta didik yang diarahkan oleh pengajar
- 5) Menyesuaikan keadaan peserta didik agar mampu mengikuti alur pembelajaran¹⁶

3. Pengertian Sejarah kebudayaan Islam

Kata “sejarah” berasal dari bahasa Arab “syajaratun” yang berarti pohon. Pengertian secara sitematik, yaitu sejarah hampir sama dengan pohon memiliki ranting dan cabang yang bermula pada sebuah bibit, kemudian menjadi tumbuh seta berkembang kemudian layu dan tumbang. Begitu juga dengan sejarah yaitu silsilah, hikayat yang berasal dari bahasa Arab.

Sejarah kebudayaan Islam merupakan sebuah catatan lenggang tentang segala sesuatu yang terjadi pada masa lalu untuk kebaikan hidup manusia dimasa yang akan datang, karena dengan mempelajari sejarah kebudayaan Islam kita dapat mengetahui kejadian masa lalu untuk dijadikan sebuah pengetahuan serta menjadi sumber motivasi didalam kehidupan ini.

Dalam mempelajari sejarah kebudayaan Islam ada tujuan untuk mengetahui sejarah kehidupan umat Islam pada masa lalu, mengetahui berbagai peristiwa kehidupan yang terjadi pada masa lalu, serta untuk memperkaya wawasan dan pengetahuan tentang sejarah umat Islam pada masa lalu.

Adapun manfaat dalam mempelajari sejarah kebudayaan Islam yaitu, dapat menambah ilmu pengetahuan, wawasan dan pengalaman. Dapat mmenjadikan sumber-sumber motivasi atas kesuksesan umat terdahulu. Serta dapat menjadikannya bahan pelajaran yang berharga dan sebagai bahan renungan yang tidak ternilai harganya.¹⁷

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah sebuah disiplin ilmu yang membahas suatu hal yang berkaitan dengan manusia dan masyarakat. Sejarah dianggap sebagai induk pengetahuan karena sejarah identik dengan kehidupan manusia. Sejarah kebudayaan Islam dan implikasinya antara lain sebagai berikut:

¹⁶ Hamzah B Uno, *Perencanaan Pembelajaran*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006), 38

¹⁷ Tatang Ibrahim, *Sejarah Kebudayaan Islam*, (Bandung: CV. Armico, 200), 12

a. Implikasi terhadap bahan ajar

Peristiwa dan ilmu saling berkaitan. Keduanya menjadi bahan utama yang dipelajari oleh peserta didik. Tidak hanya mempelajari informasi baik berupa teks cerita masa lalu, tetapi juga mempelajari bagaimana hidup dalam sejarah. Dalam arti peserta didik tidak dijadikan guru untuk menjadi bank pengetahuan sejarah, peserta didik juga dibimbing untuk melaksanakan proses belajar mengajar sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.

Bahan pembelajaran materi sejarah yang dipelajari peserta didik baiknya menguraikan suatu peristiwa yang tidak hanya mengungkapkan tentang apa, siapa dan dimana, tetapi juga lebih ditujukan mengetahui mengapa dan bagaimana peristiwa itu terjadi serta alasan-alasan yang mendasari suatu peristiwa. Makna materi sejarah juga harus mendeskripsikan ide-ide serta nilai-nilai yang akan dikembangkan dalam kehidupan masyarakat.

b. Implikasi terhadap proses pembelajaran

Kemampuan peserta didik dalam bidang ajar sejarah kebudayaan Islam tidak diukur melalui kapasitasnya menghafal peristiwa-peristiwa sejarah. Lebih dari itu, penguasaan terhadap materi ajar, kemampuan mengambil ibrah serta mencontoh perilaku teladan. Pembelajaran sejarah meliputi proses keterlibatan totalitas peserta didik dan kehidupannya, jika sejarah dipahami sebagai rangkaian dan kumpulan kejadian masa lalu, maka metode diskusi dan ceramah bisa dipakai untuk menyampaikannya. Beda halnya apabila sejarah dipahami sebagai ilmu yang mempunyai metodenya sendiri maka pembelajaran harus mempertimbangkan metode-metode dalam ilmu sejarah tersebut.¹⁸

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) pada hakikatnya adalah aktivitas pentransferan ilmu pengetahuan yang dilakukan oleh guru kepada peserta didik yang berhubungan erat dengan sebuah peristiwa masa lalu, baik itu peristiwa politik, sosial, maupun

¹⁸ Hanafi, *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*, (Jakarta: Departemen Agama RI, 2009), 17

ekonomi yang memang benar-benar terjadi dalam suatu negara Islam dan dialami oleh masyarakat Islam.¹⁹

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memiliki tujuan antara lain sebagai berikut:

- 1) Membangun kesadaran peserta didik bagaimana pentingnya mempelajari landasan ajaran, norma dan nilai-nilai Islam yang dibangun oleh Rasulullah dalam mengembangkan peradaban Islam.
- 2) Membangun kesadaran peserta didik tentang bagaimana pentingnya tempat maupun waktu yang merupakan bagian dari proses masa lalu, masa sekarang dan masa yang akan datang.
- 3) Melatih sikap kritis peserta didik agar paham akan kebenaran fakta sejarah yang didasarkan pada pendekatan Islamiyah.
- 4) Menumbuhkan rasa menghargai dan bagaimana mengapresiasi peninggalan pada sejarah Islam sebagai bukti peradaban umat Islam terdahulu.
- 5) Mengembangkan cara mengambil ibrah oleh peserta didik dari peristiwa bersejarah, mengaitkan dengan fenomena sosial masa sekarang, meneladani prestasi para tokoh.²⁰

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di madrasah aliyah mempunyai ruang lingkup yaitu perkembangan bangsa Arab sebelum kedatangan Islam, Dakwah Rasulullah pada periode Mekkah, dakwah Rasulullah pada periode Madinah, perkembangan Islam pada masa Khulafaur Rasyiddin, perkembangan Islam pada masa daulah Dinasti Umayyah di Damaskus, perkembangan Islam masa Daulah Dinasti Umayyah. Materi yang diajarkan pada saat pembelajaran yaitu perkembangan Islam masa Daulah Dinasti Umayyah.

¹⁹ Haris Firmansyah dan warto warto, *Analisis Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Negeri 2 Pontianak*, Jurnal Agastya 2, no. 1 (Surakarta: Jurnal Pascasarjana Pendidikan Sejarah Universitas Sebelas Maret Surakarta, 2014), h. 20.

²⁰ Departemen Agama, *Standar Kompetensi Lulusan (SKI), Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD): Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Madrasah Aliyah Umum*, (Jakarta: Dirjen Pendidikan Islam, 2007), h. 1.

D. Efektivitas

1. Pengertian Efektivitas

Istilah efektivitas berasal dari kata efektif. Kata efektivitas memiliki dua makna, yaitu:

- a. Efektif diartikan sebagai mempunyai efek, akibat atau pengaruh.
- b. Efektif juga diartikan memberikan hasil yang memuaskan.

Efektivitas dapat dipandang dari suatu capaian sasaran yang ditargetkan secara khusus dalam konteks pembelajaran disekolah menengah, jadi aktivitas adalah suatu keadaan yang menunukkan sejauh mana rencana dapat tercapai²¹

Suatu pembelajaran dapat dikatakan efektif jika memenuhi beberapa kriteria sebagai berikut:

- a. presentasi waktu belajar peserta didik yang tinggi dicurahkan dalam kegiatan belajar mengajar,
- b. rata-rata perilaku melaksanakan tugas yang tinggi diantara peserta didik.
- c. Ketetapan antar kandungan materi ajaran dengan kemampuan peserta didik.
- d. Mengembangkan suasana belajar yang akrab serta positif.²²

Pengertian belajar mengajar berhubungan erat dengan Istilah pembelajaran. Belajar, mengajar, dan pembelajaran terjadi secara bersamaan. Belajar dapat terjadi tanpa guru atau kegiatan mengajar dan pembelajaran formal lain. Sedangkan mengajar meliputi segala hal yang guru lakukan di dalam kelas.

Suatu pembelajaran dikatakan efektif jika pembelajaran tersebut mampu meningkatkan minat dan motivasi apabila setelah pembelajaran siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar lebih giat dan memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

Dalam mewujudkan pembelajaran yang efektif perlu memperhatikan beberapa aspek, diantaranya:

- a. Guru harus membuat persiapan mengajar yang sistematis.
- b. Proses pembelajaran yang baik dapat dilihat dari penyampaian materi yang sistematis, variasi dalam penyampaian, baik media, model ataupun suara.

²¹ Nurbianti, Nurbianti. *Efektivitas Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Debat Aktif (Studi pada Kelas XII MAN Pangkep Kab. Pangkep)*. Diss. Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, 2019

²² Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, (Jakarta: kencana, 2009), 20

- c. Waktu selama proses pembelajaran digunakan dengan efektif.
- d. Guru dan siswa memiliki motivasi yang tinggi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.
- e. Guru dan siswa memiliki hubungan interaksi yang baik, sehingga jika siswa mengalami kesulitan belajar dapat segera diatasi.²³

E. Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh orang lain dengan topik penelitian yang hampir sama dengan apa yang diteliti oleh penulis. Adapun beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Dalam penelitian Rizki Firmansyah mahasiswa jurusan Pendidikan Agama Islam, dengan penelitian yang berjudul “Pengaruh *Blended Learning* Terhadap Hasil Belajar PAI Peserta Didik Kelas X SMAN 08 Bandar Lampung”. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pengaruh *Blended Learning* terhadap hasil belajar yang mana penelitian tersebut menunjukkan adanya perubahan peningkatan terhadap hasil belajar secara signifikan. Penelitian ini merupakan penelitian quasi eksperimen dimana desain yang digunakan adalah purposiv nonequivalent control group desain yang dilakukan selama tiga kali pertemuan dengan teknik pengumpulan data berupa tes dalam bentuk pilihan ganda yang terdiri dari pretest dan posttest.
2. Dalam penelitian Ervina Anggraini mahasiswa Pendidikan Matematika, dengan penelitian yang berjudul “pengaruh pembelajaran *Blended Learning* menggunakan aplikasi google classroom terhadap pemahaman konsep matematis pada peserta didik kelas VIII SMPN 9 Bandar Lampung”. Peneliti ini menggunakan penelitian kualitatif dengan menerapkan metode quasi eksperimen desain. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan menggunakan teknik tes berupa soal selanjutnya validasi dilakukan oleh ahli materi. Hasil penelitian ini mengemukakan pengaruh pada hasil belajar

²³ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, (Jakarta: kencana, 2009), 25

yang menunjukkan bahwa pembelajaran *Blended Learning* lebih baik daripada pembelajaran e learning.

3. Dalam penelitian Hijra Utami mahasiswa Pendidikan Matematika, dengan penelitian yang berjudul “ Pengaruh penerapan model pembelajaran *Blended Learning* terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis berdasarkan kemandirian belajar siswa SMK/MAK sederajat”. Peneliti ini menggunakan penelitian kuantitatif yang mana menggunakan eksperimen dan desain yang digunakan adalah factorial experimental dan menggunakan teknik pengambilan sampel. Hasil peneliti menatakan bahwa. Pertama, terdapat perbedaan kemampuan pemahaman konsep matematis antara siswa yang mendapat pembelajaran dengan model pembelajaran *Blended Learning* dengan siswa yang memperoleh pembelajaran dengan model konvensional. Kedua, tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran *Blended Learning* dan kemandirian siswa dalam mempengaruhi kemampuan pemahaman konsep matematis siswa.

Berdasarkan ketiga penelitian terdahulu persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang penerapan model pembelajaran *Blended Learning* dalam pembelajaran. Adapun perbedaannya yaitu terletak pada metode peneliti lakukan. Peneliti lebih memfokuskan bagaimana keefektivitasan model pembelajaran ini terhadap tingkat kephahaman peserta didik.

F. Kerangka Berpikir

Berawal dari pemaparan diatas, maka dikemukakanlah kerangka berpikir. Adapun kerangka berpikir dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Gambar 2.1
Kerangka Berpikir

