

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Implementasi

Secara sederhana implementasi pembelajaran dapat diartikan sebagai pelaksanaan atau penerapan dalam pembelajaran, secara garis besar implementasi pembelajaran merupakan suatu tindakan atau pelaksanaan dari sebuah rencana yang disusun secara matang dan terperinci dalam melakukan proses pembelajaran.¹ Jadi, implementasi pembelajaran adalah suatu penerapan atau pelaksanaan dari sebuah rencana pembelajaran dengan tahapan-tahapan tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Tahapan-tahapan pembelajaran menurut Abdul majid meliputi 3 tahapan:²

a. Tahap prainstruksional

Tahap prainstruksional adalah tahapan yang ditempuh guru pada saat ia memulai proses belajar mengajar. Berikut ini merupakan beberapa kegiatan yang dapat dilakukan oleh guru atau oleh siswa pada tahapan prainstruksional:

- 1) Guru menanyakan kehadiran siswa dan mencatat siapa yang tidak hadir.
- 2) Bertanya kepada siswa sampai dimana pembahasan pelajaran sebelumnya.
- 3) Mengajukan pertanyaan kepada siswa di kelas, atau siswa tertentu tentang bahan pelajaran yang sudah diberikan sebelumnya.
- 4) Memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai bahan pelajaran yang belum dikuasainya dari pengajaran yang telah dilaksanakan sebelumnya.
- 5) Mengulang kembali bahan pelajaran yang lalu (bahan pelajaran sebelumnya) secara singkat, tapi mencakup semua aspek yang telah dibahas sebelumnya.

b. Tahap instruksional

Tahap kedua adalah tahap pengajaran atau tahap inti, yakni tahapan memberikan bahan pelajaran yang telah disusun

¹ Ina Magdalena, et al., *Desain Instruksional SD Teori dan Praktik* (Sukabumi: CV Jejak anggota IKAPI, 2021), 238.

² Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), 27-29.

guru sebelumnya. Secara umum dapat diidentifikasi beberapa kegiatan dalam tahap inti atau pengajaran seperti dibawah ini:

- 1) Menjelaskan pada siswa tujuan pengajaran yang harus dicapai siswa.
 - 2) Menuliskan pokok materi yang akan dibahas hari itu yang diambil dari buku sumber yang telah disiapkan sebelumnya.
 - 3) Membahas pokok materi yang telah dituliskan.
 - 4) Pada setiap pokok materi yang dibahas sebaiknya diberikan contoh-contoh konkret.
 - 5) Penggunaan alat bantu pengajaran untuk memperjelas pembahasan setiap pokok materi sangat diperlukan.
 - 6) Menyimpulkan hasil pembahasan dari pokok materi.
- c. Tahap evaluasi dan tindak lanjut

Tahap yang ketiga adalah tahap evaluasi atau penilaian dan tindak lanjut dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan tahap ini ialah untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari tahapan kedua (instruksional).

2. Model *Blended Learning*

a. Pengertian *Blended Learning*

Model pembelajaran menurut Suprijono merupakan landasan praktik pembelajaran melalui teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional di kelas, berfungsi juga sebagai pedoman bagi pendidik dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

Uraian mengenai istilah dalam model pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Pendekatan pembelajaran

Pendekatan pembelajaran merupakan titik tolak atau sudut pandang terhadap proses pembelajaran yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum.

2) Strategi pembelajaran

Menurut Dick dan Carey strategi pembelajaran adalah komponen-komponen dari suatu materi, termasuk aktivitas sebelum pembelajaran, serta partisipasi peserta didik dalam prosedur pembelajaran yang digunakan untuk kegiatan selanjutnya.

3) Metode pembelajaran

Metode pembelajaran merupakan upaya untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam

kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal.

4) Teknik dan taktik pembelajaran

Teknik dan taktik merupakan penjabaran dari metode pembelajaran teknik adalah cara yang dilakukan seseorang dalam rangka mengimplementasikan suatu metode.³

Menurut Rovai dan Jordan model blended learning pada dasarnya merupakan gabungan keunggulan pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka (*face to face learning*) dan virtual (*online*). Lewat model blended learning proses pembelajaran akan lebih efektif karena proses belajar mengajar yang biasa dilakukan dengan tatap muka akan dibantu dengan pembelajaran secara virtual.⁴

b. Komponen *Blended Learning*

Berdasarkan kesimpulan dari definisi *blended learning* menurut para ahli, maka *blended learning* mempunyai 2 komponen pembelajaran yaitu tatap muka dan *online learning*.

1) Pembelajaran tatap muka (*luring*)

Pembelajaran tatap muka sebagai salah satu bentuk model pembelajaran konvensional yang mempertemukan guru dan siswa dalam satu ruangan untuk belajar.

Berdasarkan definisi di atas, pembelajaran tatap muka merupakan proses belajar yang terencana pada suatu tempat tertentu dengan melibatkan aktivitas belajar guru dan siswa sehingga terjadi interaksi sosial. Pembelajaran tatap muka antara guru dan siswa akan menggunakan berbagai macam metode dalam proses pembelajarannya untuk membuat proses belajar lebih aktif dan menarik. Seperti yang biasa digunakan adalah metode ceramah, metode penugasan, metode tanya jawab, dan metode demonstrasi.

2) Pembelajaran online learning (*daring*)

Pembelajaran yang menggunakan teknologi internet, intranet, dan berbasis web dalam mengakses materi pembelajaran antar sesama siswa dengan dosen dimana saja dan kapan saja.⁵

³ Nurlian Nasution, et al., *Buku Model Blended Learning* (Pekanbaru: Anugrah Jaya, 2019), 15-17.

⁴ Evhans Perdana Sinaga, "Blended Learning: Transisi Pembelajaran Konvensional Menuju Online," *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*, 3 (2019), 856.

⁵ Nurlian Nasution, et al., *Buku Model Blended Learning*, 43-47.

c. Prosedur Pelaksanaan *Blended Learning*

Secara spesifik Profesor Steve Slemer dan Soekartawi menyarankan enam tahapan dalam merancang dan menyelenggarakan *blended learning* agar hasilnya maksimal, yaitu:

- 1) tetapkan macam dan materi bahan ajar
- 2) tetapkan rancangan dari *blended learning* yang digunakan
- 3) tetapkan format dari *online learning*
- 4) lakukan uji coba terhadap rancangan yang dibuat
- 5) selenggarakan *blended learning* dengan baik dengan cara menyiapkan tenaga pengajar yang ahli dalam bidang tersebut
- 6) siapkan kriteria untuk melakukan evaluasi pelaksanaan *blended learning*.⁶

Sedangkan menurut McGinnis dalam artikelnya yang berjudul “*Building A Successful Blended Learning Strategy*” menyarankan 6 hal yang perlu diperhatikan ketika akan melaksanakan metode *blended learning*, ke-enam hal tersebut adalah:

- 1) Penyampaian bahan ajar dan penyampaian pesan-pesan yang lain (seperti pengumuman yang berkaitan dengan kebijakan atau peraturan) secara konsisten.
- 2) Penyelenggaraan pembelajaran harus dilakukan secara serius karena hal ini akan mendorong peserta didik cepat menyesuaikan diri.
- 3) Bahan ajar yang diberikan harus selalu mengalami perbaikan, baik itu formatnya, isinya maupun ketersediaan bahan ajar yang memenuhi kaidah bahan ajar mandiri.
- 4) Alokasi waktu bisa dimulai dengan formula awal 75:25 dalam artian bahwa 75% waktu digunakan untuk pembelajaran online dan 25% waktu digunakan untuk pembelajaran secara tatap muka (tutorial). Karena alokasi waktu ini belum ada yang baku, maka penyelenggara pendidikan bisa membuat uji coba sendiri sehingga diperoleh alokasi waktu yang ideal.
- 5) Alokasi waktu tutorial sebesar 25% dapat digunakan khusus bagi mereka yang tertinggal (remedial class), atau bisa digunakan menyelesaikan kesulitan-kesulitan peserta didik dalam memahami materi pelajaran.

⁶ Dhea Abdul Majid, “Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Berbasis *Blended Learning*,” *Al-Tarbawi Al-Haditsah: Jurnal Pendidikan Islam*. Vol. 4, No 1, (Juni 2019), 191.

- 6) Dalam Implementasi blended learning diperlukan kepemimpinan yang mempunyai waktu dan perhatian untuk terus berupaya bagaimana meningkatkan kualitas pembelajaran.⁷

d. Peran Guru dalam *Blended Learning*

Kegiatan pembelajaran tidak lepas dari peran seorang guru. Seorang guru dituntut untuk mempunyai keahlian berbagai metode guna menyampaikan pesan pembelajaran kepada peserta didik. Di era pandemi covid-19 ini guru dituntut untuk menguasai media elektronik seperti handphone, komputer, dan lain sebagainya. Karena waktu untuk pembelajaran luring lebih sedikit dibandingkan dengan pembelajaran daring. Sehingga guru harus menggunakan media elektronik untuk menyampaikan pembelajaran. Dari uraian tersebut tentunya peran guru sangat penting dalam pembelajaran.

Dalam hal ini, Salmon menjabarkan peran guru secara online dalam pembelajaran daring sebagai berikut:

- 1) Fasilitator proses, yaitu memberikan fasilitas jangkauan aktivitas-aktivitas secara online yang mendukung belajar mengajar.
- 2) Penasehat/konselor, yaitu bekerja pada individu pribadi, dengan menawarkan nasihat atau menasihati pelajar untuk membantu mereka mencapai sebagian besar keberhasilannya dalam kursus.
- 3) Asesor, yaitu berkonsentrasi dengan penyediaan tingkat/nilai, umpan balik, pengesahan pekerjaan pelajar, dan lain-lain.
- 4) Peneliti, yaitu berkonsentrasi dengan pelibatan dalam produksi pengetahuan baru yang terkait dengan ilmu yang diajarkan.
- 5) Fasilitator isi/materi, yaitu berkonsentrasi secara langsung dengan fasilitas perkembangan pemahaman pelajar tentang isi/materi.
- 6) Ahli teknologi, yaitu berkonsentrasi dengan pembuatan atau bantuan untuk membuat aneka pilihan teknologi yang meningkatkan lingkungan yang tersedia untuk pelajar.

⁷ Sokartawi, "*Blended E-learning: Alternatif Model Pembelajaran Jarak jauh di Indonesia*," Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi 2006. (Yogyakarta, 17 Juni 2006), 97.

- 7) Perancang, yaitu berkonsentrasi terhadap perancangan tugas-tugas belajar secara online yang bermanfaat pada keduanya baik sebelum kursus dan dalam kursus.
- 8) Manajer/administrator, yaitu berkonsentrasi terhadap isu-isu dalam registrasi pelajar, keamanan, tata kearsipan, dan lain-lain.⁸

Jadi dengan kata lain, peran guru sangat menentukan keberhasilan dan keefektifan model blended learning ini, guru bisa merancang pembelajaran daring dengan semenarik mungkin.

e. Kelebihan dan Kekurangan *Blended Learning*

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa pada masa pandemi Covid-19 ini pembelajaran dengan model blended learning lebih efektif dibandingkan dengan model yang lain, karena model ini menggabungkan antara pembelajaran luring dan pembelajaran daring. Tingkat efektivitas tersebut ditunjang dengan kelebihan yang dimiliki oleh pembelajaran dengan model blended learning, antara lain sebagai berikut:

- 1) Penyampaian pembelajaran dapat dilaksanakan kapan saja dan dimana saja dengan memanfaatkan sistem jaringan internet.
- 2) Peserta didik memiliki keleluasaan untuk mempelajari materi atau bahan ajar secara mandiri dengan memanfaatkan bahan ajar yang tersimpan secara online.
- 3) Kegiatan diskusi berlangsung secara online/offline dan berlangsung diluar jam pelajaran, kegiatan diskusi berlangsung baik antara peserta didik dengan guru maupun antara antar peserta didik itu sendiri.
- 4) Pengajar dapat mengelola dan mengontrol pembelajaran yang dilakukan siswa diluar jam pelajaran peserta didik.
- 5) Pengajar dapat meminta kepada peserta didik untuk mengkaji materi pelajaran sebelum pembelajaran tatap muka berlangsung dengan menyiapkan tugas-tugas pendukung.
- 6) Target pencapaian materi-materi ajar dapat dicapai sesuai dengan target yang ditetapkan.
- 7) Pembelajaran menjadi luwes dan tidak kaku.

Selain memiliki kelebihan seperti yang penulis paparkan diatas model blended learning juga mempunyai kekurangan, antara lain sebagai berikut:

⁸ Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Bandung: Alfabeta, 2009), 160-161.

- 1) Pengajar perlu memiliki ketrampilan dalam menyelenggarakan pembelajaran online.
- 2) Pengajar perlu menyiapkan waktu untuk mengembangkan dan mengelola pembelajaran dengan sistem online, seperti mengembangkan materi, menyiapkan assessment, melakukan penilaian, serta menjawab atau memberikan pernyataan pada forum yang disampaikan oleh peserta didik.
- 3) Pengajar perlu menyiapkan referensi digital sebagai acuan peserta didik dan referensi digital yang terintegrasi dengan pembelajaran tatap muka.
- 4) Tidak meratanya sarana dan prasarana pendukung dan rendahnya pemahaman tentang teknologi.
- 5) Diperlukan strategi pembelajaran oleh pengajar untuk memaksimalkan potensi blended learning.⁹

f. Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Pembelajaran

Belajar merupakan kegiatan inti dari keseluruhan kegiatan peserta didik di sekolah. Berarti berhasil atau tidaknya suatu proses pembelajaran tergantung bagaimana proses belajar yang dialami peserta didik. Berdasarkan ilustrasi tersebut, maka proses belajar yang dilakukan peserta didik merupakan perubahan tingkah laku yang relatif menetap pada diri peserta didik melalui latihan dan pengalaman belajar yang sudah di alami.

Ada banyak faktor yang mewarnai dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Kompri secara garis besar, kegiatan pembelajaran dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal:

- 1) Faktor internal meliputi faktor fisiologis, yaitu jasmani siswa dan faktor psikologis, yaitu kecerdasan atau intelegensi siswa, motivasi, minat, sikap, bakat.
- 2) Faktor eksternal meliputi lingkungan alamiah dan lingkungan sosial budaya, sedangkan lingkungan nonsosial atau instrumental yaitu, kurikulum, program, fasilitas belajar, dan guru.¹⁰

Jadi, secara garis besar, faktor yang mempengaruhi kegiatan pembelajaran adalah faktor internal dan eksternal.

⁹ I Ketut Widiara, “Blended Learning Sebagai Alternatif Pembelajaran di Era Digital.” Purwadita. Volume 2, No. 2, September 2018, 55.

¹⁰ Kompri, Belajar Faktor-faktor yang mempengaruhinya (Yogyakarta: Media Akademi, 2017), 39.

g. Dampak *Blended Learning*

Menurut penelitian yang dilakukan oleh A. Fariyah Manggabarani dkk, bahwa pembelajaran dengan model blended learning dapat berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Pitumpanua pada materi pokok sistem periodik unsur. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Masyhudin mengenai penerapan blended learning, memperoleh hasil penelitian yaitu:

- 1) Motivasi belajar siswa pada pembelajaran laju reaksi dengan penerapan blended learning lebih tinggi dibandingkan motivasi belajar penerapan pembelajaran konvensional,
- 2) Hasil belajar siswa pada pembelajaran laju reaksi dengan penerapan model blended learning lebih tinggi dibandingkan hasil belajar dengan penerapan model pembelajaran konvensional.¹¹

3. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

a. Pendidikan Islam Menurut Zakiah Daradjat

Menurut Zakiah Daradjat hakikat pendidikan Islam adalah pendidikan yang seimbang, yaitu pendidikan yang bertujuan menumbuhkan keadaan manusia yang seimbang antara jasmani dan rohaninya secara seimbang dalam pemenuhan kebutuhan-kebutuhannya, yaitu kebutuhan fisik, akal, akhlak, iman, kejiwaan, estetika dan social kemasyarakatan. Pemenuhan kebutuhan hidup secara seimbang ini sejalan dengan Al-Quran dan Sunnah.¹²

Budi Pekerti mengandung makna perilaku yang baik, ijjaksana, serta manusiawi. Di dalam perkataan itu tercermin sifat, watak seseorang dalam perbuatan sehari-hari. Budi pekerti sendiri mengandung pengertian yang positif, namun mungkin pelaksanaannya yang negatif.¹³ Oleh karena itu dapat kita pahami bahwa pendidikan nilai dalam ajaran

¹¹ A. Fariyah Manggabarani, et al., “Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Pitumpanua Kab. Wajo (Studi pada Materi Pokok Sistem Periodik Unsur),” *Jurnal Chemica*, 2 (Desember 2016), 91-92.

¹² Anita Indria, “Gagasan dan Pemikiran Zakiah Daradjat dalam Pendidikan Islam.” *Islamic Education Journal*, 2 (Oktober, 2019), 22.

¹³ Rafi Darajat, et al., “Upaya Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti dalam Meningkatkan Prestasi Akademik Peserta Didik pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti”, *Prosiding Al Hidayah Pendidikan Agama Islam*, (2018), 79.

Islam berperan penting dalam upaya mewujudkan manusia utuh atau insan kamil.¹⁴

Jadi, Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti adalah usaha sadar yang dilakukan oleh guru untuk menanamkan nilai-nilai keislaman dan perilaku yang baik kepada siswa melalui bimbingan, arahan, dan latihan sehingga tercipta sebuah tujuan pendidikan agama Islam yang diinginkan.

b. Landasan Pendidikan

Zakiah Daradjat berpendapat bahwa landasana pendidikan adalah Al-Quran, Sunnah, dan Ijtihad. MenurutNya, ajaran-ajaran yang berkaitan dengan keimanan di dalam Al-Quran tidak sebanyak dengan ajaran yang menekankan amal perbuatan. Hal ini menunjukkan bahwa amal dalam Islam amat dipentingkan untuk dilaksanakan. Amal perbuatan yang berkaitan dengan Tuhan, dengan diri sendiri, masyarakat dan alam lingkungan adalah termasuk lingkup aktivitas manusia. Istilah-istilah yang membicarakan manusia dengan Tuhan disebut dengan ibadah. Sedangkan ajaran yang menggambarkan hubungan manusia dengan selain Allah disebut muamalah, dan tindakan yang menyangkut etika dan budi pekerti dalam pergaulan biasanya akhlak.¹⁵

c. Tujuan Pendidikan Islam

Menurut Zakiah Daradjat tujuan dasar pendidikan agama Islam adalah membina manusia agar menjadi hamba Allah yang saleh dengan seluruh aspek kehidupannya, perbuatan, pikiran perasaanya. Tujuan dasar ini lebih lanjut diperinci oleh Zakiah Daradjat sebagai berikut:

- 1) Mengetahui dan melaksanakan ibadah dengan baik.
- 2) Memperoleh bekal pengetahuan, keterampilan, sikap dan perbuatan yang diberlakukan untuk mendapatkan rezeki bagi diri dan keluarga.
- 3) Mengetahui dan mempunyai keterampilan untuk melaksanakan peranan kemasyarakatannya dengan baik, berakhlak mulia dengan titik tekan pada dua sasaran.

¹⁴ Ade Imelda Frimayanti, "Implementasi Pendidikan Nilai dalam Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Volume 8 No. 11 (2017), 228.

¹⁵ Ade Imelda Frimayanti, "Implementasi Pendidikan Nilai dalam Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 23.

- 4) Lingkungan dan tanggung jawab pendidikan. Menurut Zakiah ada tiga lingkungan yang bertanggung jawab dalam mendidik anak. Ketiga lingkungan itu adalah keluarga, sekolah, dan masyarakat.¹⁶

4. Motivasi Belajar

a. Definisi Motivasi

Kata “motif” diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan didalam subyek untuk melakukan aktivitas- aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Bahkan motif dapat diartikan sebagai suatu kondisi intern (Kesiapsiagaan). Berawal dari kata “motif” itu, maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan mendesak.¹⁷

Pengertian lain motivasi menurut Mohd Khairudin dan Muhamed Fauzi merupakan proses membuat perubahan atau penambahbaikan daripada sesuatu produk yang sedia ada. Sedangkan menurut Mohd Azhar proses yang terhasil daripada gabungan kreativiti misalnya modifikasi, adaptasi, pembaikan struktur dan meningkatkan prestasi suatu proses serta produk sedia ada.¹⁸

Jadi dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu.

b. Macam-Macam Motivasi

Berbicara tentang macam atau jenis motivasi ini dapat dilihat dari berbagai sudut pandang. Dengan demikian, motivasi atau motif-motif yang aktif itu sangat berfariasi.

- 1) Motivasi dilihat dari dasar pembentuknya

a) Motif-motif bawaan

Yang dimaksud dengan motif bawaan adalah motif yang dibawa sejak lahir, jadi motivasi itu ada tanpa dipelajari. Sebagai contoh misalnya: dorongan untuk

¹⁶ Ade Imelda Frimayanti, “Implementasi Pendidikan Nilai dalam Pendidikan Agama Islam.” *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 24-25.

¹⁷ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004), 73.

¹⁸ Wan Ali Akbar dkk, *Inovasi Pendidikan Islam “Inspirasi & Transformasi”*, (Kuala Lumpur, Institut Terjemah & Buku Malaysia Berhad, 2018), 1.

makan, dorongan untuk minum, dorongan untuk bekerja, dorongan untuk beristirahat.

b) Motif-motif yang dipelajari

Maksudnya motif-motif yang timbul karena dipelajari. Sebagai contoh misalnya: dorongan untuk belajar suatu cabang ilmu pengetahuan, dorongan untuk mengajar didalam masyarakat.

2) Jenis motivasi menurut pembagian dari Woodwoorth dan Marquis.

a) Motif untuk kebutuhan orgnis meliputi, misalnya: kebutuhan untuk minum, makan, bernafas, seksual, berbuat dan kebutuhan untuk beristirahat.

b) Motif-motif darurat, yang termasuk jenis motif ini antara lain: dorongan untuk menyelamatkan diri, dorongan untuk membalas, untuk berusaha, untuk memburu.

c) Motif-motif objektif. Dalam hal ini menyangkut kebutuhan untuk melakukan eksplorasi, melakukan manipulasi, untuk menaruh minat. Motif-motif ini muncul karena dorongan untuk dapat menghadapi dunia luar secara efektif.

3) Motivasi jasmaniah dan rohaniah

Ada beberapa ahli yang mendorong jenis motivasi itu menjadi dua jenis yakni motivasi jasmaniah dan motivasi rohaniah. Yang termasuk motivasi jamani seperti misalnya: refleks, insting otomatis, nafsu. Sedangkan yang termasuk motivasi rohaniah adalah kemauan.¹⁹

4) Motivasi intrinsik dan ekstrinsik

a) Faktor Intrinsik

Yang dimaksud dengan motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya untuk perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada sorongan untuk melakukan sesuatu. Sebagai contoh seseorang yang senang membaca, tidak usah ada yang menyuruh atau mendorongnya, ia sudah rajin mencari buku-buku untuk dibacanya.

b) Motivasi ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar. Sebagai contoh seseorang itu belajar, karena tau besar

¹⁹ Wan Ali Akbar dkk, *Inovasi Pendidikan Islam "Inspirasi & Transformasi"*, (KualaLumpur, Institut Terjemah & Buku malaysiaBerhad, 2018), 84.

paginya akan ujian dengan harapan mendapatkan nilai baik, sehingga akan dipuji oleh pacarnya atau temannya.²⁰

c. Tujuan Motivasi

Secara umum dapat dikatakan bahwa tujuan motivasi adalah untuk menggerakkan atau menggugah seseorang agar timbul keinginan dan kemauannya untuk melakukan sesuatu sehingga dapat memperoleh hasil atau mencapai tujuan tertentu.

Bagi seorang guru tujuan motivasi adalah bentuk menggerakkan atau memacu para siswanya agar timbul kemauan dan keinginannya untuk meningkatkan prestasi belajarnya sehingga tercapai tujuan pendidikan sesuai yang diharapkan dan ditetapkan didalam kurikulum sekolah. Sebagai contoh, seorang guru memberikan pujian kepada seorang siswa yang maju kedepan kelas dan dapat mengerjakan hitungan matematika dipapan tulis. Dengan pujian itu, dalam diri anak tersebut timbul rasa percaya pada diri sendiri. Disamping itu timbul keberaniannya sehingga ia tidak takut dan malu lagi jika disuruh maju kedepan kelas.²¹

d. Indikator Motivasi

Dengan motivasi belajar siswa dapat menggambarkan aktivitas dan inisiatif dapat mengarahkan dan memelihara ketekunan dalam melakukan kegiatan belajar. Indikator belajar menurut Hamzah B Uno dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil

Hasrat dan keinginan untuk berhasil dalam belajar dan dalam kehidupan sehari-hari pada umumnya disebut motif berprestasi, yaitu motif untuk berhasil dalam melakukan suatu tugas dan pekerjaan atau motif untuk memperoleh kesempurnaan. Motif semacam ini merupakan unsur kepribadian dan perilaku manusia, sesuatu yang berasal dari "dalam" diri manusia yang bersangkutan. Motif berprestasi adalah motif yang dapat dipelajari, sehingga motif itu dapat diperbaiki dan dikembangkan melalui proses belajar. Seseorang yang mempunyai motif berprestasi tinggi cenderung untuk berusaha menyelesaikan tugasnya secara tuntas, tanpa menunda-nunda pekerjaannya. Penyelesaian

²⁰ Wan Ali Akbar dkk, *Inovasi Pendidikan Islam "Inspirasi & Transformasi"*, (Kuala Lumpur, Institut Terjemah & Buku Malaysia Berhad, 2018), 91.

²¹ Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1992), 73.

tugas semacam ini bukanlah karena dorongan dari luar diri, melainkan upaya pribadi.

2) Adanya dorongan dan kebutuhn dalam belajar

Penyelesaian suatu tugas tidak selamanya dilatar belakangi oleh motif berprestasi atau keinginan untuk berhasil, kadang kala seorang individu menyelesaikan suatu pekerjaan sebaik orang yang memiliki motif berprestasi tinggi, justru karena dorongan menghindari kegagalan yang bersumber pada ketakutan akan kegagalan itu. Seorang anak didik mungkin tampak bekerja dengan tekun karena kalau tidak dapat menyelesaikan tugasnya dengan baik maka dia akan mendapat malu dari dosennya, atau di olok-olok temannya, atau bahkan dihukum oleh orang tua. Dari keterangan diatas tampak bahwa “keberhasilan” anak didik tersebut disebabkan oleh dorongan atau rangsangan dari luar dirinya.

3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan

Harapan didasari pada keyakinan bahwa orang dipengaruhi oleh perasaan mereka tantang gambaran hasil tindakan mereka contohnya orang yang menginginkan kenaikan pangkat akan menunjukkan kinerja yang baik kalau mereka menganggap kinerja yang tinggi diakui dan dihargai dengan kenaikan pangkat.²²

4) Adanya penghargaan dalam belajar

Pernyataan verbal atau penghargaan dalam bentuk lainnya terhadap prilaku yang baik atau hasil belajar anak didik yang baik merupakan cara paling mudah dan efektif untuk meningkatkan motif belajar anak didik kepada hasil belajar yang lebih baik. Pernyataan seperti “bagus”, “hebat” dan lain-lain disamping akan menyenangkan siswa, pernyataan verbal seperti itu juga mengandung makna interaksi dan pengalaman pribadi yang langsung antara siswa dan guru, dan penyampaianya konkret, sehingga merupakan suatu persetujuan pengakuan sosial, apalagi kalau penghargaan verbal itu diberikan didepan orang banyak.

5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar

Baik simulasi maupun permainan merupakan salah satu proses yang sangat menarik bagi siswa. Suasana yang

²² Hamzah B. Uno, *Teknologi Komunikasi & informasi Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), 127.

menarik menyebabkan proses belajar menjadi bermakna. Sesuatu yang bermakna akan selalu diingat, dipahami, dan dihayati. Seperti kegiatan belajar seperti diskusi, brainstorming, pengabdian masyarakat dan sebagainya.

- 6) Adanya lingkungan yang kondusif sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan baik.

Pada umumnya motif dasar yang bersifat pribadi muncul dalam tindakan individu setelah dibentuk oleh lingkungan. Oleh karena itu motif individu untuk melakukan sesuatu misalnya untuk belajar dengan baik, dapat dikembangkan, diperbaiki, atau diubah melalui belajar dan latihan, dengan perkataan lain melalui pengaruh lingkungan. Lingkungan belajar yang kondusif salah satu faktor pendorong belajar anak didik, dengan demikian anak didik mampu memperoleh bantuan yang tepat dalam mengatasi kesulitan atau masalah dalam belajar. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat dua aspek yang menjadi indikator pendorong motivasi belajar siswa, yaitu (1) dorongan internal: adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, faktor fisiologis dan (2) dorongan eksternal: adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, adanya lingkungan belajar yang kondusif.²³

Berdasarkan uraian di atas bahwa motivasi belajar PAI berarti keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang dapat menimbulkan, menjamin, dan memberikan arah pada kegiatan belajar PAI guna mencapai tujuan belajar yang diharapkan.

e. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Faktor-Faktor yang mempengaruhi motivasi belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Faktor-faktor fisiologis, antara lain yaitu kelelahan baik kelelahan mental maupun fisik
- 2) Kemampuan siswa termasuk intelegensi
- 3) Kondisi siswa
- 4) Kondisi lingkungan siswa
- 5) Unsur-unsur dinamis dalam belajar dan pembelajaran
- 6) Upaya guru dalam membelajarkan siswa cara meningkatkan keinginan seseorang melakukan sesuatu.

²³ Hamzah B. Uno, *Teknologi Komunikasi & informasi Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), 132.

- 7) Emosi atau yang disebut dengan kondisi yang termotivasi meingkatkan keinginan seseorang melakukan sesuatu.

f. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar

Menurut De Decce dan Grawford ada empat fungsi guru sebagai pegajar yang berhubungan dengan cara pemeliharaan dan peningkatan motivasi belajar anak didik yaitu:

- 1) Menggairahkan anak didik

Dalam kegiatan pembelajaran dikelas yang dilakukan secara rutin maka seorang guru harus berusaha menghindari hal-hal yang monoton dan membosankan. Guru harus memelihara minat anak didik dalam belajar. Untuk dapat meningkatkan kegairahan anak didik, guru harus mempunyai pengetahuan yang cukup mengenai disposisi awal setiap anak didiknya

- 2) Memberi harapan realistik

Guru harus memberi harapan-harapan anak didik yang realistik dan memodifikasi harapan-harapan yang kurang atau tidak realistik. Untuk itu guru perlu memiliki pengetahuan yang cukup mengenai keberhasilan dan kegagalan akademis anak didik di masa lalu.

- 3) Memberikan insentif

Bila anak didik mengalami keberhasilan, guru diharapkan memberikan hadiah kepada anak didik (dapat berupa pujian, angka yang baik, dan sebagainya) atas keberhasilannya, sehingga anak didik terdorong untuk melakukan usaha lebih lanjut guna mencapai tujuan-tujuan pengajaran. Insentif yang demikian diakui keampuhannya untuk membangkitkan motivasi yang signifikan.

- 4) Mengarahkan perilaku anak didik

Mengarahkan perilaku anak didik adalah tugas guru. Guru dituntut untuk memberikan respon terhadap anak didik yang tak terlibat langsung dalam kegiatan belajar dikelas. Anak didik yang diam, yang memberikan keributan, yang berbicara semaunya dan sebagainya harus diberikan teguran secara arif dan bijaksana.²⁴

g. Kajian Landasan Teori Motivasi Belajar

Pembelajaran akan berlangsung lebih baik jika siswa berperan aktif dalam pembelajaran tersebut. Salah satu faktor

²⁴ Hamzah B. Uno, *Teknologi Komunikasi & informasi Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), 142.

siswa aktif dalam pembelajaran adalah adanya motivasi siswa. landasan teori pembelajaran yang terkait dengan motivasi belajar khususnya yang berhubungan dengan penggunaan media adalah teori behavioristik oleh Skinner yang dikenal dengan perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon.²⁵

Menurut teori ini belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon. Stimulus yaitu apa saja yang merangsang terjadinya kegiatan belajar seperti pikiran, perasaan atau hal-hal lain yang dapat ditangkap melalui alat indera. Sedangkan respon adalah reaksi yang dimunculkan peserta didik ketika belajar dan juga dapat berupa perasaan atau tindakan.

Lebih lanjut Skinner menjelaskan bahwa hubungan antara stimulus dan respon terjadi dalam lingkungannya, yang kemudian akan menimbulkan perubahan tingkah laku. Artinya adalah stimulus-stimulus yang diberikan akan saling berinteraksi dan interaksi tersebut akan mempengaruhi besarnya respon yang akan diberikan.²⁶ Dalam penelitian ini, stimulus yang akan diberikan kepada siswa dalam pembelajaran PAI adalah media Flash. Keterangan yang terkait dalam aplikasi teori behavioristik dalam pembelajaran adalah pada sub selanjutnya.

h. Aliran Teori Behavioristik dalam Motivasi Belajar

Aliran psikologi belajar behavioristik menekankan pada terbentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil belajar. Teori dengan model stimulus respon menempatkan siswa untuk pembentukan perilaku (shaping), yakni mengarahkan siswa untuk berfikir linier yakni agar siswa mencapai target tertentu. Skinner berpendapat dalam teori behavioristiknya bahwa pengetahuan adalah obyektif, terstruktur dengan rapi, dengan demikian siswa diharapkan akan memiliki pemahaman yang sama terhadap pengetahuan yang diajarkan. Disamping itu, aplikasi teori behavioristik dalam kegiatan pembelajaran tergantung pada beberapa hal seperti: tujuan pembelajaran, sifat materi pelajaran, media dan fasilitas yang tersedia. Ini disebut dengan prinsip “*contiguity*” yakni dekatnya atau segeranya

²⁵ Asri, Budiningsih, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rieneka Cipta, 2010), 20.

²⁶ Asri, Budiningsih, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rieneka Cipta, 2010), 24.

respon terjadi setelah stimulus. Jadi makin kecil interval antara stimulus dan respon, makin mudah pelajaran itu berhasil.

i. Prinsip-prinsip Teori Belajar

Terkait dengan prinsip-prinsip motivasi belajar sebagai landasan untuk memotivasi siswa, ada beberapa prinsip yang perlu diketahui, seperti yang dijelaskan oleh Surya adalah sebagai berikut:

1. Prinsip kompetisi, yaitu persaingan secara sehat baik inter atau antar siswa itu sendiri. White dalam Nasution mengungkapkan bahwa konsep kompetisi adalah kegiatan anak (keterlibatan diri) secara efektif dengan lingkungannya yang memberikan rasa mampu.²⁷
2. Prinsip pemacu, yaitu prinsip yang membuat siswa melakukan perhatian terhadap pelajaran seperti guru memberikan informasi, nasehat, amanat, peringatan dan teladan. Prinsip ini sesuai dengan teori behavioristik yang memandang bahwa segala sesuatu di dunia ini telah teratus dan terstruktur, maka siswa harus dihadapkan pada aturan-aturan yang jelas. Pembiasaan dan disiplin menjadi sangat esensial dalam belajar.
3. Prinsip ganjaran dan hukuman. Menurut Edwin Guthrie yang juga menganut teori behavioristik menjelaskan bahwa hukuman memegang peranan penting dalam belajar. Namun ada beberapa alasan Skinner tidak sependapat dengan Guthrie dengan beberapa alasan yaitu pengaruh hukuman terhadap tingkah laku bersifat sementara, berdampak psikologis yang kurang baik, dan hukuman mendorong si terhukum mencari cara lain agar terbatasi dari hukuman. Dengan kata lain Skinner menggunakan istilah penguat negatif. Penguatan negatif tidak sama dengan hukuman (sebagai stimulus) diberikan kepada siswa yang melakukan kesalahan agar respon yang muncul berbeda dengan respon yang sudah ada, sedangkan penguatan negatif (sebagai stimulus) harus dikurangi. Dengan penurunan ini mendorong siswa untuk memperbaiki kesalahannya.
4. Prinsip kejelasan dan kedekaan tujuan. Menurut teori behavioristik tujuan pembelajaran adalah penekanan pada penambahan pengetahuan. Yang menuntut siswa untuk

²⁷ Nasution, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar & Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), 182.

mengungkapkan kembali pengetahuan yang dipelajari dalam bentuk laporan, kuis atau tes.

5. Prinsip pemahaman hasil. Motivasi yang dianggap lebih tinggi trafnya dari pada penguasaan tugas ialah “achievement motivation” yakni motivasi untuk mencapai dan menghasilkan sesuatu.
6. Prinsip pengetahuan minat dan lingkungan yang kondusif. Menurut Skinner dalam Nasution bahwa masalah motivasi bukn soal memberikan motivasi, akan tetapi mengatur kondisi belajar sehingga memberikan penguatan (*reinforcement*).²⁸

j. Faktor Pendukung dan Penghambat Motivasi Belajar

1. Faktor Pendukung

Di antara faktor yang dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa adalah sebagai berikut:²⁹

- a) Kemampuan siswa yang memadai dalam pelajaran.
- b) Bila situasi dan kondisi belajar kondusif dan unsur dinamisme dalam pembelajaran.
- c) Adanya pikiran positif bahwa mata pelajaran itu akan sangat berguna dimasa mendatang.
- d) Cita-cita dan aspirasi siswa disertai dengan upaya guru dalam membelajarkan siswa.

2. Faktor Penghambat

Adapun faktor yang menghambat motivasi sebagaimana dijelaskan oleh Djamarah adalah sebagai berikut:³⁰

- a) Dari siswa sendiri, yaitu siswa yang lemah dalam mata pelajaran sehingga sering kehilangan harga diri karena gagal memecahkan masalah dengan tepat dan anak didik merasa terpaksa dengan tugas- tugas yang diberikan oleh guru.
- b) Materi dan sarana prasarana, dari segi materi, siswa sering diajarkan materi yang tidak sesuai dengan tingkatan atau umur, hal itu akan berdampak saat siswa menghadapi ujian karena soal yang tidak dimengerti. Dan untuk sarana, yaitu siswa tidak nyaman dengan

²⁸ Nasution, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar & Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), 182.

²⁹ Saiful, Bahri, Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), 115.

³⁰ Saiful, Bahri, Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), 136-140.

keadaan ruang belajar yang tidak menyenangkan, metode dan media yang digunakan guru tidak menarik bagi siswa.

- c) Teman, teman juga dapat mempengaruhi motivasi siswa dalam hal ini motivasi siswa menurun bila siswa yang bersangkutan tidak memiliki daya tangkap yang seimbang dengan teman-temannya, pengelompokan dengan teman yang sama-sama lemah atau dengan teman yang tidak disukainya.

k. Peranan Motivasi dalam Belajar

Berpijak dari teori behavioristik stimulus respon yang terkait dengan motivasi Skinner menjelaskan dalam Nasution bahwa mengatur kondisi belajar yang baik sehingga menimbulkan penguatan (reinforcement) kepada siswa seperti menggunakan media belajar dan desain kelas yang baik adalah salah satu cara yang menimbulkan motivasi siswa. sehubungan dengan hal tersebut, Sudirman mengatakan bahwa secara umum ada empat fungsi motivasi sebagai berikut:

1. Mendorong untuk berbuat; motivasi dalam hal ini sebagai motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
2. Menentukan arah perbuatan yakni dengan motivasi dapat memberikan arah sesuai dengan rumusan tujuan.
3. Menyeleksi perbuatan, sebagai contoh siswa yang akan menghadapi ujian akhir tidak akan menyia-nyiakan waktunya untuk hal-hal yang tidak ada kaitannya dengan ujian atau kelulusan.
4. Penumbuhan gairah, merasa senang, dan semangat untuk belajar.³¹

Yakni siswa yang memiliki motivasi yang kuat akan memiliki banyak energi untuk belajar. Sedangkan aspek motivasi yang terdiri dari minat, perhatian, konsentrasi dan ketekunan. Dengan keterangan sebagai berikut:

1. Aspek Minat
 - a) Siswa mengikuti pelajaran dengan semangat
 - b) Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru
 - c) Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru
2. Aspek Perhatian
 - a) Siswa mau mendengarkan petunjuk dari guru dalam mengerjakan soal.

³¹ Nasution, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar & Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), 191.

- b) Siswa mau mengikuti intruksi guru untuk melaksanakan tugas
- c) Siswa tidak berbicara diluar materi pelajaran
- 3. Aspek Konsentrasi
 - a) Siswa memusatkan perhatian pada penjelasan guru dalam mengerjakan tugas.
 - b) Siswa memusatkan perhatian pada pertanyaan Teman atau guru.
- 4. Aspek ketekunan
 - a) Siswa mencatat keterangan guru.
 - b) Siswa membaca buku dengan sungguh-sungguh.
 - c) Siswa berusaha mencari jawaban atas tugas yang diberikan oleh guru.
 - d) Siswa menyelesaikan tugas secepatnya
 - e) Siswa memberikan masukan kepada Teman atas pertanyaan guru.³²

B. Penelitian Terdahulu

1. Tesis karya Ahmad Khoiruddin dari Pascasarjana UIN Sunan Ampel Surabaya tahun 2019 yang berjudul “Implementasi Blended Learning dalam Pembelajaran PAI”. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dalam bentuk studi kasus. Sementara teknik pengumpulan yang digunakan yaitu: observasi partisipan, wawancara dan dokumentasi. Dan teknik pengumpulan data menggunakan teknik analisis data model interaksi yang dikemukakan oleh Miles & Hubberman, yaitu: tahap pertama adalah tahap pengumpulan data, tahap kedua adalah tahap reduksi, tahap ketiga adalah tahap display data, dan tahap keempat adalah tahap penarikan kesimpulan atau tahap verifikasi. Penelitian ini memfokuskan pada penerapan metode blended learning pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan mencari konten media pembelajaran daring. Adapun hasil penelitiannya adalah 1) konten media pembelajaran daring mampu menambah antusiasme belajar PAI bagi peserta didik, dengan fitur yang tergolong lengkap, terdiri dari materi, video, gambar, soal latihan, pembahasan, serta fitur chat; 2) pelaksanaan model pembelajaran blended learning di SMP

³² Iis Kurniawati, *Pengaruh Pembelajaran PAI Model Pola Pemberdayaan Berpikir Melalui Pertanyaan (PBMP) dalam Pembelajaran Kooperatif Team Game Tournament (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Darul Ulum Gondang Legi Malang*, (2015), no.2, diakses pada tanggal 12 Januari 2019, <http://kur456.blogspot.com/>.

- Negeri 13 Surabaya dapat dikatakan berlangsung dengan baik, karena dengan menggunakan model pembelajaran ini peneliti melihat bahwa hampir semua siswa sangat antusias dan menikmati pembelajaran saat jam pelajaran berlangsung.
2. Kedua, Skripsi karya Oki Adityawardhana dari Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2015 yang berjudul “Implementasi Model Pembelajaran Blended Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS I SMA Negeri 6 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015.” Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan secara kolaboratif dengan guru mata pelajaran. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif kuantitatif dengan presentase berupa perhitungan tes hasil belajar dengan hasil observasi. Penelitian ini hanya berfokus pada kompetensi dasar memahami Laporan Keuangan Perusahaan Jasa, Jurnal Penutup, dan Jurnal Pembalik karena materi tersebut adalah materi yang sedang dibahas di kelas XI IPS 1 SMA Negeri 6 Yogyakarta. Hasil dari penelitian tindakan kelas ini adalah 1) Hasil belajar ranah kognitif meningkat pada setiap siklusnya. Pada siklus I nilai rata-rata kognitif siswa sebesar 81,41 atau 16 siswa telah mencapai KKM. Pada siklus II nilai rata-rata kognitif siswa meningkat menjadi 81,62 atau 21 siswa telah mencapai KKM. 2) Hasil belajar ranah afektif siswa meningkat setiap siklusnya. Pada siklus I sebanyak 8 siswa telah mencapai kategori sangat baik atau baik dan meningkat menjadi 20 siswa pada siklus II. 3) Hasil belajar ranah psikomotor siswa meningkat setiap siklusnya. Pada siklus I sebanyak 10 siswa telah mencapai kategori sangat baik atau baik dan meningkat pada siklus II menjadi 21 siswa. Jadi dapat disimpulkan bahwa Implementasi Model Blended Learning dapat meningkatkan hasil belajar ranah kognitif, afektif, dan psikomotor siswa kelas XI 1 SMA Negeri 6 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015.
 3. Ketiga, Jurnal penelitian karya Tri Mughni Indriani dkk dari Universitas Pendidikan Indonesia tahun 2018 yang berjudul “Implementasi Blended Learning dalam Program Pendidikan Jarak Jauh pada Jenjang Pendidikan Menengah Kejuruan.” Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Sementara teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini terfokus pada bagaimana implementasi blended learning pada pendidikan jarak jauh di SMK Negeri 3 Bandung. Hasil dari penelitian ini adalah penerapan pembelajaran

sudah sesuai dengan panduan yang diberikan oleh Pemerintah Provinsi Jawa Barat. Penerapan pembelajaran blended learning dalam program Pendidikan Jarak Jauh (PJJ) mampu mengatasi keterbatasan dan kekurangan-kekurangan pembelajaran secara online.

Dibawah ini adalah tabel Persamaan dan Perbedaan penelitian terdahulu sebagai berikut :

Tabel 2.1
Persamaan dan Perbedaan

No.	Identitas	Persamaan	Perbedaan
1.	Tesis karya Ahmad Khoiruddin dari Pascasarjana UIN Sunan Ampel Surabaya tahun 2019 yang berjudul “Implementasi Blended Learning dalam Pembelajaran PAI”	Sama-sama membahas tentang implementasi blended learnig dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.	Penelitian ini dilatar belakangi dengan adanya kemajuan teknologi yang pesat, terutama handphone yang semakin mudah dijangkau oleh semua kalangan serta kemudahan dalam mengakses dunia maya. Dan dari fenomena tersebut penelitian ini membahas tentang pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran PAI melalui blended learning. Dan penelitian yang dilakukan penulis dilatar belakangi karena adanya sistem pembelajaran masa pandemi Covid-19 (era PSBB dan era

			New Normal).
2.	Skripsi karya Oki Adityawardhana dari Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2015 yang berjudul “Implementasi Model Pembelajaran Blended Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS I SMA Negeri 6 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015”	Sama-sama membahas mengenai penerapan blended learning dalam pembelajaran.	Dalam penelitian ini blended learning digunakan dalam pembelajaran IPS sedangkan penelitian penulis model blended learning digunakan dalam Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.
3.	Jurnal penelitian karya Tri Mughni Indriani dkk dari Universitas Pendidikan Indonesia tahun 2018 yang berjudul “Implementasi Blended Learning dalam Program Pendidikan Jarak Jauh pada Jenjang Pendidikan Menengah Kejuruan.”	Sama-sama membahas mengenai penerapan blended learning dalam pembelajaran.	Implementasi blended learning dalam penelitian ini dilatar belakangi karena adanya inovasi dalam pendidikan dengan memanfaatkan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang dilakukan oleh Pemerintah Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat dengan membuka program SMA Terbuka dan SMK Pendidikan Jarak Jauh. Dan penelitian yang dilakukan penulis

			dilatar belakang karena adanya sistem pembelajaran masa pandemi Covid19 (era PSBB dan era New Normal).
--	--	--	--

C. Kerangka Berpikir

Belajar merupakan usaha mengubah tingkah laku pada individu yang belajar dan perubahan itu menyangkut segala aspek organisme dan tingkah laku. Perubahan yang terjadi dalam hal ini adalah perubahan dalam pengertian yang positif yaitu perubahan yang memberikan dampak ke arah penambahan atau peningkatan suatu perilaku. Perubahan tingkah laku yang diharapkan dari belajar disebut hasil belajar.

Dalam proses belajar mengajar dikelas, cara seorang guru menyampaikan materi pelajaran sangat mempengaruhi proses belajar mengajar tersebut. Untuk itu guru dituntut kreatifitasnya dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Salah satunya adalah dengan pembelajaran blended learning. Dengan menggunakan pembelajaran berbasis blended, peserta didik diberikan banyak kesempatan untuk memilih metode pembelajaran.

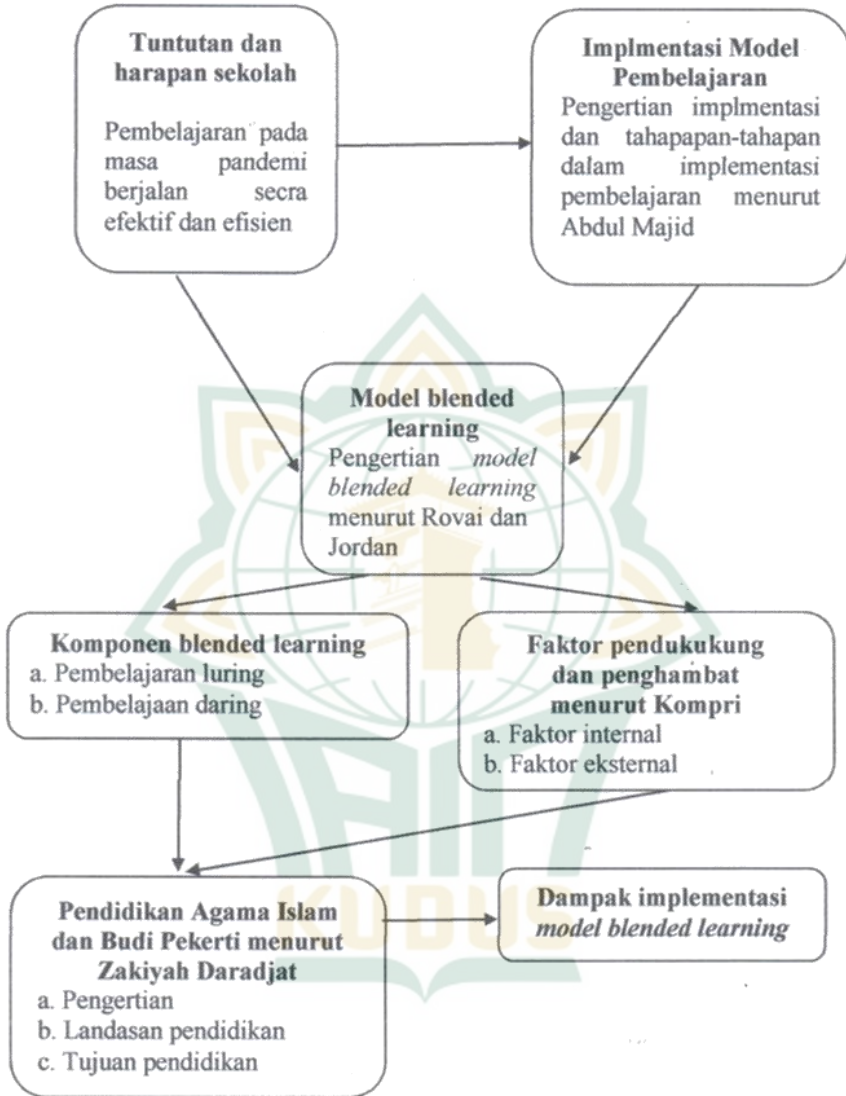
Pembelajaran menggunakan sistem blended memberikan peserta didik lebih banyak kesempatan untuk meningkatkan berbagai pilihan metode pembelajaran yang dilakukan dengan media yang berbeda dan waktu yang fleksibel. Secara khusus, teknologi yang digunakan dalam mode blended ini salah satunya melibatkan pembelajaran online. Komunikasi secara online bagaimanapun bisa memungkinkan untuk memberikan berbagai bentuk interaksi yang lebih reflektif dari hanya interaksi yang dilakukan di dalam kelas. Kelebihan media online dibandingkan yang lain adalah media memungkinkan para peserta didik yang tinggal berjauhan untuk tetap berinteraksi baik secara langsung (synchronous) maupun tidak langsung (asynchronous) dimana juga memberikan fleksibilitas dan kenyamanan selama berlangsungnya interaksi baik antar peserta didik maupun peserta didik dengan pengajar. Dalam pembelajaran tatap muka, interaksi fisik dapat membantu mempermudah menyelesaikan

berbagai kesalahpahaman dan membuat para peserta didik merasa nyaman satu sama lain pada saat mereka berkomunikasi secara online.

Kolaborasi juga menjadi salah satu poin utama dalam pembelajaran berbasis blended learning. Kolaborasi dapat menjadi penguat dalam pembelajaran yang dapat membantu membentuk komunitas pelajar di mana para pelajar tersebut akan dinaungi dalam satu proses belajar. Para peserta didik mendapatkan keuntungan dari pembelajaran secara kolaboratif ini, tidak peduli apakah mereka mempunyai kemampuan yang rendah, biasa saja maupun yang tinggi. Lebih lanjut, kolaborasi memperkuat kebutuhan interaksi dalam proses belajar lebih dari sekedar kerja sama.

Interaksi sosial merupakan elemen penting lainnya dalam menciptakan komunitas belajar online. Interaksi sosial membentuk sebuah dasar yang mendukung kemampuan kognitif dan metakognitif pada saat yang sama meningkatkan rasa saling memiliki dan menciptakan rasa nyaman yang dapat meningkatkan motivasi dan interaksi. Hubungan interpersonal merupakan inti dari komunitas belajar yang kolaboratif di mana keberhasilan individu dan kepercayaan diri akan meningkat.

Pembelajaran blended diajukan sebagai permasalahan penelitian untuk diterapkan di dalam kegiatan pembelajaran dengan tujuan menghilangkan kejenuhan peserta didik dalam belajar kearah pembelajaran yang lebih menciptakan interaktif sesama peserta didik, kegiatan pembelajaran yang dilakukan selama proses pembelajaran sistem online akan menentukan teknologi interaktif yang digunakan guna peningkatan pemahaman peserta didik. Dengan demikian siswa dapat terdorong minat dan motivasinya untuk belajar yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Bila semua itu dilakukan maka tujuan dari pembelajaran akan tercapai dan hasil belajar pendidikan agama Islam pun akan lebih baik.



Gambar 2.1
Kerangka Berpikir