

SASTRANESIA

Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

STKIP PGRI Jombang

SASTRANESIA | Volume 1, Nomor 4, 2013



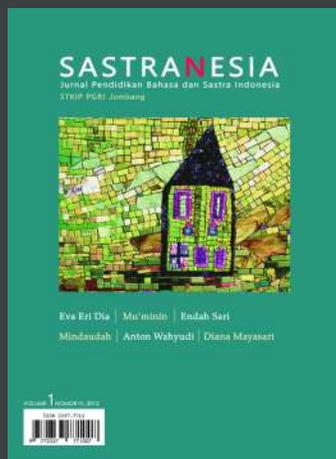
Eva Eri Dia | Mu'minin | Endah Sari

Mindaudah | Anton Wahyudi | Diana Mayasari

VOLUME 1 NOMOR IV, 2013

ISSN 2337-7712





Terbit empat kali setahun pada bulan Maret, Juni, September, dan Desember. Berisi tulisan yang diangkat dari hasil penelitian di bidang Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Pemimpin Redaksi
Nanda Sukmana

Dewan Redaksi
Susi Darihastining
Siti Maisaroh
Akhdad Sauqi Ahya
Mindaudah

Penyunting Pelaksana
Anton Wahyudi

Penyunting Ahli
Prof. Dr. Setya Yuwana Sudikan, M.A.
(Universitas Negeri Surabaya)

Prof. Dr. Sumarjam, M.S.
(Universitas Sebelas Maret Surakarta)

Prof. Dr. Djoko Saryono, M.Pd.
(Universitas Negeri Malang)

Prof. Dr. Fatimah Djajasudarma
(Universitas Padjadjaran Bandung)

Dr. Heny Sulistyowati, M.Hum.
(STKIP PGRI Jombang)

Distribusi
Eva Eri Dia
Endah Sari
Mu'minin

Penerbit
LP2I STKIP PGRI Jombang
Kampus STKIP PGRI Jombang
Jalan Pattimura III/20 Jombang
Telp. (0321) 861319
E-Mail: lp2i@gmail.com

Jurnal SASTRANESIA diterbitkan sejak 1 April 2013 dengan Program Studi Pendidikan dan Sastra Indonesia STKIP PGRI Jombang

Penyunting menerima sumbangan tulisan yang belum pernah diterbitkan di media lain. Naskah diketik di kertas HVS A4 spasi ganda sepanjang kurang lebih 15 halaman, dengan format seperti tercantum pada halaman belakang (Gaya Selingkung bagi Calon Penulis Jurnal SASTRANESIA). Naskah yang sudah masuk dievaluasi dan disunting untuk keseragaman format, istilah, dan tata cara lainnya

Daftar Isi

Eva Eri Dia, STKIP PGRI Jombang Pemahaman Konsep dan Ideologi Guru Terhadap Implementasi Perangkat Mengajar Model Kurikulum 2013	1
Mu'minin, STKIP PGRI Jombang Konsep Amor dalam Novel: Beauty and Sadness Karya Yasunari Kawabata (Pendekatan Filosofis)	12
Endah Sari, STKIP PGRI Jombang Hubungan Penguasaan Membaca Pemahaman dengan Kemampuan Memahami Artikel Mahasiswa Angkatan 2014 A STKIP PGRI Jombang Tahun 2014/2015	16
Mindaudah, STKIP PGRI Jombang Pengembangan Blended Learning untuk Materi Pelajaran Agama Islam di SMP Muhammadiyah I Jombang	21
Anton Wahyudi, STKIP PGRI Jombang Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menulis Naskah Drama yang Berorientasi pada Pendidikan Karakter Berbasis Potensi Diri	35
Diana Mayasari, STKIP PGRI Jombang Dua Sisi Perselingkuhan pada Antologi Artikel (Kajian Wacana Linguistik Formalistik dan Kritis)	55

Pengembangan Model Blended Learning Pada Materi Pelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Kelas Vii di SMP Muhammadiyah I Jombang

Mindaudah

Dosen Program Studi PBS Indonesia STKIP PGRI Jombang
Email: mindaudahstkipjb@gmail.com

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran blended learning untuk materi Pendidikan Agama Islam, pokok bahasan Akidah-Akhlak pada siswa SMP Muhammadiyah I Jombang. Fokus dalam kegiatan penelitian dan pengembangan ini adalah mengembangkan model pembelajaran blended learning untuk materi pelajaran aqidah- akhlak pada siswa kelas VII di SMP Muhammadiyah I Jombang dan bagaimana hasil belajar pembelajaran dengan menggunakan blended learning. Penelitian pengembangan ini menggunakan model prosedural Assure, yang terdiri dari enam langkah, yaitu: (1) analyze learner, (2) statee standart and objective, (3) sellect metode, media and material, (4) utilize metode and material, (5) require learner participation, (6) eveluate anf revise). Hasil Penelitian menunjukkan siswa mampu menggabungkan antara lingkungan pembelajaran jarak jauh(distance learning) yang berbasis online (online learning) dengan pembelajaran tatap muka (face-to-face learning). Kegiatan pembelajaran yang tidak terbatas (ruang dan waktu) dan menekankan pada optimalisasi kemampuan dan keterampilan dasar pebelajar (self-paced learning), sehingga pebelajar dapat melakukan pembelajaran secara mandiri. Kegiatan pembelajaran yang memungkinkan untuk ditempuh dari berbagi arah (collaborative learning). Dengan demikian, pebelajar dapat menciptakan sumber belajarnya sendiri melalui interaksi dengan lingkungannya (social constructivist). Tersedianya bahan atau materi pembelajaran yang kompleks (rich material) melalui berbagai pemanfaatan pencarian sumber (search-engine material).

PENDAHULUAN

Setiap pelaksanaan kegiatan pembelajaran tentu tidak terlepas dengan adanya model, metode, strategi, dan teknis yang efektif untuk diterapkan. Sebab hal tersebut menyangkut keberhasilan siswa dalam memproses dan mengaplikasikan materi pembelajarannya. Oleh karenanya, para guru sangat dituntut untuk bersikap kreatif dan inovatif seiring penyesuaiannya dengan isi atau konten dari materi yang belajarkan. Seperti yang telah dikemukakan

dan dicontohkan oleh Merrill dan Drop (1997): *Teaching styles vary with the individual teacher and with the type of subject matter to be convered. A mathematician may be able to teach effectively with only a chalkboard, but psycist may require televisions, a turntabel stage, motion pictures, and photographic slides.*

Guru mempunyai variasi atau gaya membelajarkan yang berbeda-beda. Seorang ahli matematika misalnya, mereka mungkin hanya memerlukan kapur tulis

untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang efektif. Tetapi seorang fisikawan akan lebih membutuhkan alat bantu lain seperti televisi, meja putar, gambar gerak, dan/atau *photo-slide*. Ragam variasi dalam membelajarkan tersebut diakibatkan oleh adanya perbedaan substansi antara materi pelajaran satu dengan materi lain. Sebab itulah, cara penyajiannya menuntut hal yang berbeda pula.

Sejalan dengan pernyataan di atas, Undang-Undang Guru dan Dosen No. 14 Tahun 2005 Bab IV/I Pasal 10 juga menegaskan bahwa, seorang guru wajib memiliki beberapa kompetensi sebagai berikut; (1) pedagogik, (2) kepribadian (personal), (3) sosial, dan (4) profesional. Kompetensi pedagogik sebagaimana dijelaskan dalam Peraturan Pemerintah No. 16 Tahun 2007; guru harus menguasai teori dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik. Penguasaan tersebut meliputi kemampuan seorang pembelajar dalam menerapkan berbagai model/pendekatan, metode, strategi, dan teknik untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai bidang yang dibelajarkan.

Merujuk dari kompetensi-kompetensi tersebut, sudah seharusnya seorang guru mampu mengembangkan berbagai alternatif yang nantinya dapat dijadikan sebagai acuan untuk mengatasi masalah-masalah pembelajarannya. Yatim (2010), juga menjelaskan secara spesifik dengan memaparkan implikasi atas prinsip-prinsip belajar bagi seorang guru, diantaranya:

Sebagai wujud perhatian; (a) menggunakan metode secara bervariasi, (b) menggunakan media

sesuai dengan tujuan belajar dan materi yang diajarkan, dll.

Sedangkan dari sisi motivasi: (a) memilih bahan ajar sesuai dengan minat

siswa, (b) menggunakan metode dan teknik yang disukai siswa, dll.

Implikasi di atas secara tidak langsung menunjukkan bahwa, potensi utama dalam sistem pembelajaran terdapat pada guru. Kemampuan mengolah dan memproses kegiatan pembelajarannya akan menimbulkan nilai motivasi yang berdampak positif bagi siswa, karena siswa sepenuhnya bergantung pada aturan yang dibuat oleh guru. Semakin aturan dalam pembelajarannya dianggap rasional oleh siswa, maka siswa akan aktif merespon materi yang diberikan, begitu juga sebaliknya.

Secara keseluruhan dapat ditarik kesimpulan bahwa, guru merupakan kendali utama dalam proses pencapaian tujuan yang telah ditetapkan dalam sebuah kurikulum. Oleh sebab itulah, pengetahuan serta keterampilannya dalam mengolah kegiatan pembelajaran menjadi syarat utama bagi seorang guru. Kekayaan akan model, metode, strategi, sampai teknik yang bervariasi secara otomatis akan memudahkan guru dalam menyesuaikan langkah-langkah pembelajaran berdasarkan substansi materi yang diajarkannya.

Berkaitan dengan hal tersebut, materi pelajaran Pendidikan Agama Islam dapat dikategorikan dalam salah satu mata pelajaran yang mempunyai substansi lebih dengan mata pelajaran lain, karena selain pemahaman materi, siswa juga dituntut untuk aktif dalam peranan sosialnya sebagai salah satu bukti ketaatan terhadap agamanya. Tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama (SMP) sebagaimana di jelaskan dalam Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia (3b/VII/2/2008). Diantaranya, untuk membekali siswa agar dapat:

1. Mengetahui dan memahami pokok-pokok ajaran Islam secara terperinci

inci dan menyeluruh, baik berupa dalil *naqli* dan *aqli*, sebagai pedoman hidup bagi kehidupan pribadi dan sosial.

2. Melaksanakan dan mengamalkan ajaran Islam dengan benar, sehingga dapat menumbuhkan ketaatan menjalankan hukum Islam, disiplin dan tanggung jawab sosial yang tinggi dalam kehidupan pribadi maupun sosialnya.

Meninjau kategori tujuan di atas, terdapat pula dua poin utama yang harus diperhatikan oleh para guru pendidikan Agama Islam. Pertama, siswa harus diajak memahami materi secara terperinci baik berupa dalil *aqli* (tekstual) maupun *naqli* (kontekstual). Dengan demikian, perlu adanya referensi materi yang tidak terbatas, mulai buku-buku pedoman sampai hasil kajian sosial (bahtsul masa'il). Kedua, pebelajar harus mampu mengaplikasikan materi tersebut dengan baik dan benar. Keberhasilan ini dapat diwujudkan dengan tersedianya komunikasi secara bebas antara pihak siswa dengan guru, atau dengan siswa lainnya. Melalui komunikasi yang tidak terbatas tersebut, para siswa dapat mendiskusikan secara detail seputar aplikasi materi yang sedang dijalani. Selain itu, guru juga dapat dengan mudah mengontrol kegiatan siswa selama diluar kelas berkenaan dengan aplikasi dan pemahaman materi yang sedang dipelajari.

Searah dengan kajian materi di atas, maka dapat diidentifikasi kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan dalam pelaksanaan pembelajaran materi Pendidikan Agama Islam, yaitu; (1) sumber belajar yang tidak terbatas sebagai referensi, (2) media yang dapat mengkomunikasikan para siswa tanpa batas. Kedua kebutuhan ini perlu direalisasikan oleh guru, dengan

tujuan untuk mensukseskan dan mengefektifkan kegiatan pembelajaran pada materi pelajaran Pendidikan Agama Islam seperti yang telah dirumuskan.

Berkenaan dengan implementasi pembelajaran materi Pendidikan Agama Islam tersebut, dilakukan observasi di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Muhammadiyah I Jombang dengan subyek kelas VII (Tujuh). Pada umumnya, kegiatan pembelajaran masih terkesan sepihak atau terpusat pada pembelajar (teacher centered learning). Realita tersebut ditunjukkan melalui pembelajaran yang didominasi oleh metode ceramah, hafalan, atau demonstrasi, sehingga suasana pembelajaran yang monoton. Guru juga menyadari hal ini, dan menganggap memang materi keagamaan sangat sulit untuk diapresiasi dengan cara lain (selain metode ceramah, hafalan, demonstrasi). Oleh karenanya, rata-rata siswa hanya mampu menunjukkan aspek kognitif saja, tetapi untuk aspek afektif dan psikomotorik masih kurang.

Interview lanjutan juga dilakukan pada sebagian siswa kelas VII, sebagai upaya untuk mengidentifikasi masalah yang menyebabkan siswa tidak mampu menjangkau seluruh aspek-aspek tersebut. Hasilnya, rata-rata pebelajar mengeluh dan menganggap materi-materi dengan genre agama cenderung monoton dan tidak menarik. Alasannya, pebelajar hanya disuruh menghafalkan makna dan dalil-dalil tanpa adanya strategi yang lebih menarik tetapi juga mengarah pada tujuan-tujuan pembelajaran.

Menanggapi kesenjangan ini, peneliti kemudian melakukan analisa lebih intensif terhadap karakteristik siswa dan lingkungannya. Asumsi tentang tidak adanya daya tarik pembelajaran tersebut dapat disebabkan oleh sistem tradisional yang masih melekat pada setiap materi kea-

gamaan. Padahal mayoritas pebelajar di SMP Muhammadiyah I Jombang berada di lingkungan perkotaan yang lebih dekat dengan istilah teknologi. Selain itu, didukung pula dengan lingkungan belajar yang profesional dalam bidang teknologi (seperti; jaringan internet, laboratorium komputer, dan fasilitas-fasilitas lain). Bahkan setelah dilakukan polling seputar pemanfaatan teknologi, mayoritas pebelajar secara suka-rela mengakses internet untuk keperluan pribadinya dengan durasi minimal satu sampai-dengan dua jam sehari. Alasannya cukup sederhana, teknologi internet dianggap mampu menjawab seluruh kebutuhan mereka, misalnya untuk kebutuhan; komunikasi, jual-beli, karir, dan sebagainya.

Merujuk pada hasil analisa inilah, kemudian peneliti dapat menyimpulkan bahwa, permasalahan pembelajaran materi Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah I Jombang terletak pada desain pembelajaran yang masih tradisional (*traditional environment*). Padahal siswanya lebih identik menggunakan teknologi untuk berbagai kebutuhan. Oleh sebab itu, peneliti membuat gagasan sebagai alternatif dalam membelajarkan materi PAI, khususnya pada pokok bahasan akidah akhlak, melalui pengembangan *blended learning* pengembangan merupakan proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik (Seels & Richey, 1994).

Heinze dan Procter, dalam Rusman (2009), mendefinisikan *blended* sebagai "campuran", sedangkan *learning* memiliki makna umum "belajar". Jadi, *blended learning* merupakan pencampuran yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran. Mengenai pencampuran yang dimaksud, Charles R. Graham (2006) menegaskan dengan, *BL sistem combine with face-to-face instruc-*

tion with computer mediated instruction. Artinya, komponen pencampuran tersebut berupa sistem pembelajaran tatap-muka (*face-to-face*) dengan sistem pembelajaran berbasis komputer (ICT). Kualifikasi ICT tersebut mengarah pada penggunaan *web-based* dalam pembelajaran (Kerres & De Witt, 2003), itu sebabnya Elenena Mosa (2006) menyebutnya dengan pembelajaran online (*online learning*) (Rusman, 2009).

Kesimpulannya, *blended learning* merupakan perpaduan antara teknik pembelajaran yang dilakukan secara tatap-muka (*face-to-face learning*) dan pembelajaran berbasis internet (*online learning*). Tujuan *blended learning* adalah untuk memfasilitasi para siswa supaya dapat mengembangkan pengetahuannya melalui akses kegiatan pembelajaran tanpa batas, dengan memanfaatkan potensi yang telah ada di lingkungan para siswa itu sendiri. Maksudnya, *blended learning* dapat diterapkan bila kondisi siswa telah memungkinkan untuk dibelajarkan secara online, seperti; ketrampilan menggunakan dan tersedianya teknologi komputer & jaringan.

Berkaitan dengan kegiatan pengembangan *blended learning* pada materi pelajaran akidah akhlak kelas VII di SMP Muhammadiyah I Jombang. Kombinasi ini diharapkan dapat menghasilkan sebuah produk model pembelajaran baru yang lebih efektif serta menarik untuk diterapkan. Sehingga akan berdampak pada pencapaian tujuan pembelajaran secara menyeluruh, terutama untuk pemecahan pokok masalah pebelajar pada aspek afektif dan psikomotorik.

Berdasarkan hasil kajian latar belakang di atas, maka dalam penelitian & pengembangan (*Research & Development*) ini akan digunakan judul berupa; Pengembangan

Blended Learning untuk Materi Pelajaran Pendidikan Agama Islam pada Siswa Kelas VII di SMP Muhammadiyah I Jombang.

LANDASAN TEORI

Blended learning merupakan istilah baru yang muncul dalam dunia pendidikan seiring berkembang teknologi komputer & jaringan (internet/network). Sejarah blended learning sebenarnya telah berjalan selama hampir satu dekade (10 tahun terakhir). Tetapi istilah blended learning masih menjadi isu-isu samar di sebagian kalangan pendidikan, terutama untuk tingkat di bawah perguruan tinggi.

Graham (2006) telah menyebutkan, *"...generally, people choose BL for three reasons: Improved pedagogy, Increased access and flexibility, Increased cost-effectiveness"*. Pertama, seseorang memilih blended learning dengan alasan untuk meningkatkan kualitas pedagogik, karena jelas hal tersebut menuntut kompetensi yang lebih kreatif dari para guru. Kedua, blended learning juga dapat memudahkan akses umpan balik antara siswa dengan guru, sebab sistem ini tidak terbatas oleh ruang dan waktu untuk kelangsungan komunikasi dalam kegiatan pembelajaran. Ketiga, blended learning mampu meningkatkan keefektifan dalam pembiayaan, dengan memanfaatkan teknologi modern untuk reformasi pembelajaran.

Ketiga alasan tersebut, menunjukkan sekaligus menjadi indikator pentingnya blended learning sebagai alternatif baru dalam meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya pada bidang pembelajaran. Lebih jauh lagi, blended learning memfasilitasi kegiatan pembelajaran secara penuh, baik itu dalam ruang kelas (classroom learning) atau di luar kelas (online learning). Kondisi seperti ini secara otomatis juga mampu menggeser paradig-

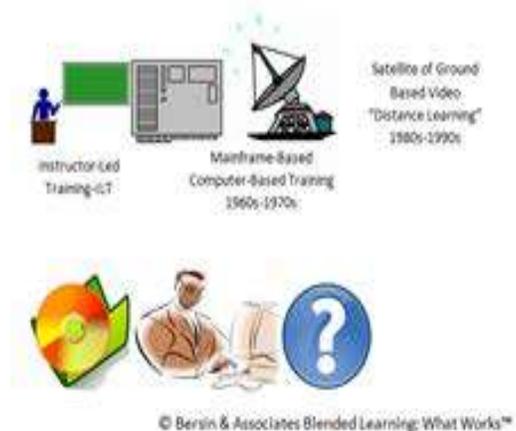
ma model pembelajaran jarak jauh (distance learning), yang mengkhawatirkan siswa tidak memiliki sasaran komunikasi interaktif yang jelas (Joyce et al., 2009).

Evolusi Sistem Pembelajaran

Blended learning sejatinya telah muncul sejak perkembangan teknologi komputer mulai merambah dunia pendidikan dan pelatihan. Dalam buku "The Blended Learning Book",

Josh Bersin (2004) menggambarkan sejarah blended learning berawal gagasan tentang sistem pelatihan secara mandiri, melalui sebuah pemanfaatan teknologi ke dalam praktik pembelajarannya. Sampai pada akhirnya sistem tersebut berevolusi seiring dengan tingkat perkembangan teknologi. Seperti yang digambarkan oleh Bersin (2004) berikut.

Gambar 1.0 Evolusi Sistem Pembelajaran



Maraknya pemanfaatan *web-based learning* di berbagai kalangan selanjutnya melahirkan paradigma baru tentang keefektifan pembelajaran berbasis jaringan yang disebut dengan *e-learning*, dan resmi di seminasikan dalam CBT (*Computer-Based Training*) pada Oktober 1999 di Los Angeles. Sistem pembel-

ajaran jarak jauh (PPJ/*distance learning*) yang pada mulanya menggunakan sistem pembelajaran berbasis stelit atau dengan menyajikan *Auido-Visual* secara berpindah saat itu mulai beralih menggunakan sistem *e-learning* untuk menyesuaikan kebutuhan masyarakatnya.

Namun, seiring berjalannya waktu, sistem pembelajaran jarak jauh dengan pemanfaatan *e-learning* ini mulai dipertanyakan. Isu-isu kian berkembang di masyarakat tentang keprihatinannya dalam mengikuti pembelajaran jarak-jauh (PPJ/*distance learning*) berbasis *e-learning*. Seperti di kemukakan oleh Soekartawi (2006). Isu-isu tersebut diantaranya:

1. Kurangnya interkasi antara siswa dengan guru,
2. Cenderung mengabaikan aspek akademik dan beralih pada sifat komersial,
3. Lebih mengarah pada sistem pelatihan dan bukan pendidikan,
4. Isu tentang kualitas lulusan yang dipertanyakan, dan lain-lain.

Peters (1999) dalam Soekartawi (2004) menegaskan bahwa, sejatinya penggunaan teknologi komputer adalah untuk membantu proses pembelajaran sehingga tidak boleh terlalu berlebihan menjadikannya sebagai pengganti kegiatan pembelajaran, dan pada akhirnya justru melupakan substansi dari materi pelajaran itu sendiri.

Pergeseran paradigam-paradigma pembelajaran tersebut menjadi kajian yang tidak ada hentinya. Upaya untuk memperbaiki kualitas pembelajaran terus dilakukan dan diujikan, sampai pada tahun 2002 alternatif baru berupa *blended learning* mulai ditawarkan. *Blended learning* merupakan kombinasi dari sistem pembelajaran tatap-muka (*face-to-face learning*) dengan sistem pembelajaran on-

line (*online learning*). Munculnya *blended learning* dijadikan jawaban atas kelemahan yang muncul berdasarkan isu-isu tentang sistem pembelajaran jarak-jauh (*distance learning*) atau *e-learning*.

Menurut Graham (2005), melihat dari kilas balik sistem pembelajaran, terdapat dua tipe lingkungan belajar; (1) tatap muka secara tradisional (*traditional face-to-face environment*), dan (2) berbasis komputer (*distributed learning environment*). Pada saat itu, kedua lingkungan belajar ini masih dilakukan secara terpisah, namun seiring dengan perkembangan teknologi dan pemanfaatannya, keduanya mulai dikombinasikan.

Searah dengan pendapat di atas, Elenena Mosa (Rusman, 2009) lebih spesifik lagi mengidentifikasi bahwa, aspek pencampuran tersebut berupa; *Classroom Lesson*; dengan *Online Learning* sebagaimana dicontohkan pada gambar berikut

Gambar 1.2 Komposisi *Blended Learning*



Sampai saat ini pendapat mengenai hal tersebut masih menjadi bahan diskusi yang belum terselesaikan di mata para ahli desain pembelajaran. Namun, jika dianalisa berdasarkan evolusi sistem pembelajaran yang telah dikemukakan oleh Bersin (2004) sebelumnya maka, pendapat Reay (2001) et.al; Graham et.al (2006); dan Elenena (2006) dapat dijadikan sebagai alternatif jawaban yang rasional. Alasan pertamanya, *blended learning* muncul

sebagai upaya perbaikan sistem pembelajaran jarak jauh (*distance learning*) yang saat itu sedang memanfaatkan *e-learning*, sehingga jangkauannya sudah tentu mencakup wilayah pembelajaran *online* (*online learning*). Kedua, adanya isu-isu memprihatinkan terhadap pembelajaran *e-learning*, dan untuk mengatasi hal tersebut *blended learning* dijadikan sebagai solusinya, ini menggambarkan adanya kerinduan terhadap sistem pembelajaran tradisional tatap muka (*face-to-face learning*).

Merujuk pada analisa dan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa komponen pencampuran dalam *blended learning* meliputi dua sistem/atau lingkungan belajar, diantaranya; (1) pembelajaran tatap muka (*face-to-face learning*), dan (2) pembelajaran online (*online learning*).

Integrasi Komponen Sistem Blended Learning

Sumber belajar merupakan sekumpulan data, orang, dan/ atau bahan yang dijadikan objek kajian oleh pebelajar untuk keperluan pembelajaran (AECT, 1996). Sumber belajar dikelompokkan ke dalam enam macam, diantaranya; pesan; orang; bahan; peralatan; teknik; dan/atau latar/lingkungan. Karakteristik sumber belajar meliputi keterkaitan antara satu aspek dengan aspek lainnya (pesan. Orang, bahan, alat, teknik, metode) serta mendukung terwujudnya kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, sumber belajar lebih dikenal sebagai komponen sistem pembelajaran. Sebab, proses pembelajaran hanya dapat berlangsung jika seluruh sumber belajar tersebut tersedia dan saling berfungsi.

Komponen-komponen tersebut dalam praktiknya kemudian memunculkan sebuah perencanaan sistem pembelajaran,

atau lebih dikenal dengan istilah desain pembelajaran. Desain pembelajaran dilihat dari segi perkembangannya memunculkan dua lingkungan belajar. Diantaranya pembelajaran tatap-muka (*face-to-face learning*), dan pembelajaran jarak-jauh (*distance learning*) yang pada akhirnya berevolusi menjadi pembelajaran online (*online learning*).

Komponen Sistem Pembelajaran Tatap-Muka (Face-to-Face Learning)

Sistem pembelajaran tatap-muka atau saat ini disebut dengan pembelajaran tradisional, merupakan sebuah sistem yang mempertemukan antara pebelajara dengan pembelajar dalam satu waktu tertentu (Bimtek KTSP, 2009). Pembelajaran tatap-muka dilihat dari segi fungsi dan pelaksanaannya, memiliki komponen-komponen sistem pembelajaran sebagaimana disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 1.0 Komponen Sistem Pembelajaran Tatap-Muka

Sumber atau Komponen Sistem	Praktik dan Fungsi dalam Pembelajaran Tatap-muka	
Pesan/ Materi	Materi pelajaran yang akan disampaikan	
Pelaku Utama	Siswa dan Guru	
Bahan	Bahan Utama	Bahan Pendukung
	- buku pedoman - LKS, - dan sejenisnya	- Kaset - Software, - dan sejenisnya
Peralatan	Peralatan yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari bahan pendukung, seperti; - VCD player - Komputer, - dan sejenisnya	
Teknik	Teknik yang biasa digunakan adalah; ceramah, belajar kelompok/diskusi.	
Latar	Ruang kelas, Perpustakaan, atau sejenisnya.	

Tabel di atas menjelaskan bahwa, pembelajaran tatap-muka memposisikan guru sebagai penyampai materi. Sedangkan penerima materinya adalah siswa. Bahan yang umum digunakan adalah buku pedoman, LKS dan sejenisnya. Selain itu, pembelajaran tatap-muka juga terkadang menggunakan bahan pendukung seperti *software-software* pembelajaran dan sebagainya. Itu sebabnya, peralatannya juga tergantung dengan bahan pendukung yang digunakan ketika proses pembelajaran. Pembelajar terbiasa menyampaikan materi dengan menggunakan metode ceramah, atau diskusi, dan proses pembelajarannya berlangsung pada tempat tertentu, dan secara langsung dapat menghubungkan siswa dan guru, atau siswa lainnya.

Definisi tentang pembelajaran melalui internet (online) sangat bervariasi, diantaranya muncul istilah seperti; *online learning, distance learning, web-based learning, e-learning* (Luik, 2010). Istilah-istilah tersebut menciptakan persepsi yang berbeda-beda. Namun, Tsai dan Machado (2010) berupaya menyamakan persepsi melalui definisi berdasarkan pendekatan terminologi berikut.

1. *Online learning* merupakan seluruh sistem pembelajaran yang memanfaatkan konten dari software jaringan (*web*)
2. *Distance learning* merupakan kegiatan pembelajaran jarak jauh. Kegiatan pembelajarannya dapat dilakukan dengan media di sebuah tempat tertentu, atau pembelajaran online dengan sistem *e-learning*.
3. *E-learning* adalah pembelajaran yang sepenuhnya memanfaatkan sistem jaringan. *E-learning* dirancang sebagai pengganti sistem pembelajaran tatap-muka, sehingga

software jaringan (web-based) yang digunakan memiliki fungsi secara keseluruhan untuk kepentingan pembelajaran.

4. *Web-based learning* merupakan sekumpulan materi pembelajaran yang disampaikan melalui software jaringan (*web*).

Seluruh istilah di atas, dapat disebut dengan *online learning*. Tetapi secara umum pembelajaran online lebih dikenal dengan istilah *web-based learning*. Kesimpulan ini ditegaskan berdasarkan Trombley & Lee (2002) bahwa, *web-base learning* dengan *online learning* adalah satu kesamaan model pembelajaran yang disampaikan melalui internet, (Luik:2006). Komponen sistem pembelajarannya sebagaimana dalam table berikut;

Tabel 1.1 Komponen Sistem Pembelajaran Online

Sumber atau Komponen Sistem	Praktik dan Fungsi dalam Pembelajaran Online	
Pesan/Materi	Materi pelajaran yang akan disampaikan	
Pelaku Utama	Program (<i>web-based learning</i>) dan Pembelajar	
Bahan	Bahan Utama - Program Komputer - posting, e-mail - dan sejenisnya	Bahan Pendukung - Buku - LKS, - dan sejenisnya
Peralatan	Peralatan yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari bahan utama, seperti; - Komputer - Jaringan, - dan sejenisnya	
Teknik	Lebih pada pembelajaran individu (<i>individual learning</i>) sesuai tingkat kemampuan belajar (<i>self-paced</i>), atau kolaborasi (<i>Collaborative learning</i>).	
Latar	Lab. Komputer, atau di mana saja.	

Blended learning, seperti yang telah disimpulkan sebelumnya; merupakan kombinasi antara sistem pembelajaran

tatap-muka dengan sistem pembelajaran online. Oleh sebab itu, komponen dalam sistem pembelajaran *blended learning* bersumber dari kedua sistem pembelajaran tersebut (tatap-muka & online). Sebagaimana tabel di bawah ini.

Tabel 1.2 Integrasi Komponen Sistem *Blended Learning*

Komponen Sistem	Tatap-Muka (<i>face-to-face</i>)	Online (<i>web-based</i>)	Campuran (<i>blended</i>)
Pesan	Materi Pelajaran	Materi Pelajaran	Materi Pelajaran
Orang/ Pelaku	-Pembelajar -Pebelajar	-Program/ situs -Pebelajar	Semua
Bahan	Buku, Program, dsb.	Situs/web, Email, dsb.	Semua
Peralatan	Tergantung	Komputer & Jaringan	Semua
Teknik	-Ceramah -Diskusi -Dll.	-Mandiri -Kolaborasi	Semua
Latar	Ruang kelas, atau sejenisnya	Tidak terbatas	Semua

Melihat perbandingan di atas, *blended learning* tidak memiliki ciri khusus sebagaimana sumber belajar pada sistem pembelajaran tatap-muka dan *online*. Untuk mengetahui secara jelas praktik pembelajaran *blended learning*, dapat disajikan melalui tabel perbandingan berikut.

Tabel 1.3 Karakter Sistem Pembelajaran *Blended Learning*

No.	Variabel Pembelajaran	Tatap-Muka (<i>face-to-face</i>)	Online (<i>web-based</i>)	Campuran (<i>blended</i>)
1.	Lingkungan Pembelajaran	Ruang/Kelas	Bebas	Keduanya
2.	Kegiatan Pembelajaran	Langsung	Terprogram	Keduanya
3.	Sumber pesan	Pembelajar/Media	Situs/web	Keduanya
4.	Kehadiran Pembelajar	Diperlukan	Tidak	Keduanya
5.	Jadwal pembelajaran	Ditentukan (tempat & waktu)	Bebas (tidak terbatas)	Keduanya

6.	Kerja Kelompok	Ada	Tidak ada	Ada
7.	Komunikasi & konsultasi	Tatap-muka	e-mail/posting	Keduanya
8.	Kolaborasi	Terbatas	Penuh	Penuh
..
Pedoman penilaian antar komponen dari Soekartawi (2006)				

Tiap-tiap sistem pembelajaran memiliki ciri tersendiri dalam praktik pembelajarannya, tetapi peran *blended learning* dalam hal ini hanya memadukan kedua praktik yang telah ada tersenut (tatap-muka & *online*).

Pendekatan *Blended Learning*

Blended learning dilihat dari segi komponen dan fungsinya, dapat dikategorikan sebagai model dalam sebuah kegiatan pembelajaran. Itu sebabnya, secara spesifik teori yang mendasarinya terletak pada komponen-komponen sumber belajar (sistem) yang menjadi unsur terciptanya *blended learning*. Melihat perpaduan antara komponen sistem pembelajaran tatap-muka (*face-to-face learning*) dengan pembelajaran online (*online learning*), akan mengarahkan pada indikasi teori dan pendekatan yang mendasari *blended learning*. Heinze dan Procter, sebagaimana di muat dalam situs "The Financial Regulation Forum" menunjukkan tiga indikasi kemungkinan dalam pelaksanaan *blended learning* seperti gambar berikut:

Gambar 1.3 Indikasi Pelaksanaan *Blended Learning*



Pertama, indikasi untuk pembelajaran tatap-muka. Kedua, penggunaan fasilitas online yang tidak terbatas (tempat, waktu dan pengguna) mengindikasikan pada arah model pembelajaran mandiri (*individual learning*) dengan optimalisasi keterampilan dan kemampuan dasar pebelajar (*self-paced learning*), selain itu juga mengindikasikan adanya kemungkinan kegiatan pembelajaran dari berbagai arah (*collaborative learning*), atau lebih dikenal dengan istilah pembelajaran berbasis sosial (*social constructivist*).

Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa, *blended learning* merupakan model pembelajaran yang secara umum didasari oleh teori pendekatan konstruktivistik, meskipun masih didukung oleh pendekatan behaviouristik untuk pembelajaran tatap-muka. Landasan teori ini, akan berfungsi dalam menentukan standard dan batasan untuk mendesain sebuah strategi pembelajaran yang akan digunakan dalam *blended learning*.

METODE PENELITIAN

Penelitian dan pengembangan ini, di desain dengan menggunakan model prosedural ASSURE. Pemilihan model ini didasarkan atas kegiatan penelitian dan pengembangan (*blended learning*) yang berorientasi pada kelas (mikro) dengan pemanfaatan bahan ajar berbasis teknologi. Menurut Heinich et. al (2005), terdapat beberapa langkah dalam model ini, dan langkah-langkah tersebut melata belakangi mengapa model ini disebut dengan model prosedural ASSURE. Langkah-langkah yang dimaksud adalah:

1. *Analyze Learner*
(Menganalisis Siswa)
2. *State Standard and Objective*
(Menyatakan Standard dan Tujuan)
3. *Select Metode, Media, and Material*
(Memilih Metode, Media, Materi)

4. *Utilitize Media and Material*
(Menggunakan Media dan Materi)
5. *Require Learner Participation*
(Mengharuskan Partisipasi Siswa)
6. *Evaluate and Revise*
(Mengevaluasi dan Merevisi)

Enam langkah tersebut, didesain dengan tujuan untuk menciptakan sebuah pembelajaran yang efektif, dengan menekankan pemanfaatan berbagai media dan teknologi sebagai pendukung tercapainya tujuan. Hal ini sebagaimana dikatakan oleh Smaldino et. al (2011) bahwa, model ASSURE untuk secara sistematis merencanakan mata pelajaran yang secara efektif memadukan teknologi dan media di dalam kelas.

Jenis data yang digunakan dalam pengembangan ini meliputi data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari masukan, tanggapan, saran, dan atau kritik dari ahli desain pembelajaran dan ahli materi yang nantinya dianalisis dan digunakan dalam proses revisi. Data kuantitatif diperoleh dari hasil ujicoba ahli materi, ahli desain pembelajaran, ujicoba satu-satu, ujicoba kelompok kecil dan ujicoba kelompok besar. Dalam penelitian ini metode-metode yang akan digunakan untuk mengumpulkan data adalah wawancara, angket, dan tes.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Validasi Desain

- a. Validasi Ahli Desain Pembelajaran.
Validasi desain dimulai dengan mengujikan model *blended learning* kepada ahli desain pembelajaran dari Universitas Negeri Surabaya. Validasi desain pembelajaran ini menggunakan kriteria penilaian sebagai berikut.

Sangat Baik (SB) = 4
Baik (B) = 3
Kurang Baik (KB) = 2
Tidak Baik (TB) = 1

Dari perhitungan dapat disimpulkan bahwa dari semua aspek reviewer ahli desain pembelajaran mendapat persentase nilai sebanyak 91,67%. Menurut Arikunto (2010), persentase tersebut dalam kategori sangat baik, sehingga model pembelajaran sudah layak untuk diterapkan dalam pembelajaran di SMP Muhammadiyah I Jombang.

- b. Validasi Ahli Materi. Validasi ahli dengan menguji model *blended learning* dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pokok bahasan akidah akhlak kepada ahli materi. Validasi media pembelajaran ini menggunakan kriteria penilaian sebagai berikut.

YA = 1
TIDAK = 0

Dilihat dari perhitungan maka analisis data memiliki rerata 81,25%, maka dapat disimpulkan materi yang disajikan sudah sangat baik. Berdasarkan perhitungan maka analisis data memiliki rerata 87,50%, maka dapat disimpulkan media web yang digunakan dalam model *blended learning* termasuk kategori sangat baik.

2. Uji Coba Produk

- a. Uji Coba Perseorangan. Uji coba perorangan dilakukan pada 3 siswa. Dari hasil perhitungan

dapat disimpulkan bahwa dari semua aspek dari angket yang telah diberikan kepada mahasiswa mendapatkan persentase nilai sebanyak 97,6%. Menurut kriteria penilaian yang terdapat dalam Arikunto (2010), maka kriteria penilaian dengan persentase sebesar 97,6% termasuk dalam kategori baik sekali. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa model *blended learning* sudah layak untuk diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah I Jombang.

- b. Uji Coba Kelompok Kecil. Uji coba kelompok kecil dilakukan dengan jumlah 10 siswa. Dari hasil perhitungan dapat disimpulkan bahwa dari semua aspek yang ditujukan kepada siswa mendapatkan hasil persentase nilai sebesar 87,8%. Menurut kriteria penilaian oleh Arikunto (2010: 319), dengan nilai 87,8% maka dinyatakan dalam kriteria baik sekali. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa model *blended learning* sudah layak untuk diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah I Jombang.
- c. Uji Coba Kelompok Besar. Uji coba kelompok besar dilakukan terhadap 20 siswa. Dari hasil uraian dapat disimpulkan

bahwa dari semua aspek yang ditujukan kepada siswa mendapatkan hasil persentase nilai sebesar 86,3%. Menurut kriteria penilaian oleh Arikunto (2010), dengan nilai 86,3% maka dinyatakan dalam kriteria baik sekali. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa model *blended learning* sudah layak untuk diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah I Jombang

3. Data Tes

Data tes merupakan data *pretest* dan *posttest* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen terhadap siswa kelas VII SMP Muhammadiyah I Jombang. Pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Berdasarkan perhitungan maka dapat diketahui bahwa terhitung lebih besar daripada tabel ($2,941 > 2,000$). Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima atau terbukti bahwa pengembangan model pembelajaran *blended learning* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pokok bahasan akidah akhlak efektif untuk diterapkan.

PENUTUP

Berdasarkan pada hasil pengembangan dan analisis data, maka penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Model *blended learning* dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam layak untuk digunakan bagi siswa kelas VII SMP Muhammadiyah I Jombang.
2. Penggunaan model *blended learning* dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pokok bahasan akidah akhlak dapat meningkatkan

hasil belajar siswa kelas VII SMP Muhammadiyah I Jombang.

Dalam pemanfaatan model *Blended Learning* dalam mata kuliah pengantar Teknologi Pendidikan yang telah dikembangkan, diharapkan pembelajar dapat memperhatikan beberapa hal penting di antaranya adalah sebagai berikut.

1. Pembelajar (guru) di sini bukan merupakan satu- satunya sumber belajar, peran guru adalah sebagai fasilitator yang berpengaruh terhadap siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran yang telah dirancang, agar pembelajaran yang dilakukan tidak membosankan maka seorang guru harus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar siswa memiliki motivasi yang tinggi dan aktif. Adanya variasi kegiatan dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan media dan menggunakan model pembelajaran tertentu merupakan upaya untuk memaksimalkan sumber belajar sebagai upaya untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.
2. Penggunaan model pembelajaran *blended learning* ini harus didampingi dengan komponen yang lainya itu bahan penyerta dan perangkat pembelajaran bagi guru yang telah dikembangkan sebelumnya. Dengan adanya bahan penyerta dan perangkat pembelajaran maka ini akan memudahkan guru dalam menyampaikan kegiatan pembelajaran.
3. Dalam pengembangan ini menghasilkan produk berupa model *blended learning* dalam mata pelajaran Pendidikan Agama

Islam bagi siswa-siswa kelas VII SMP Muhammadiyah I Jombang. Apabila model ini digunakan di lembaga pendidikan lainnya maka perlu dilakukan identifikasi kembali terutama pada analisis kebutuhan, kondisi lingkungan pendidikan, karakteristik siswa, fasilitas sekolah, dan lain-lain. Oleh karena sejatinya setiap lembaga memiliki karakteristik dan permasalahan yang berbeda.

4. Untuk pengembang selanjutnya dalam pengembangan yang sama, hendaknya membuat media yang digunakan dalam model *blended learning* menggunakan media yang lebih fleksibel dengan materi yang bervariasi, sehingga pembelajaran lebih menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi VI. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Bersin, Josh. 2004. *The Blended Learning Book: Best Practices, Proven Methodologies, and Lesson Learned*. Copyright by John Wiley and Son. San Francisco.
- Graham, R. Charles et.al. 2006. *The Handbook of Blended Learning: Global Perspectives, Local Design*. Copyright by John Wiley and Son. San Francisco.
- Graham, R. Charles. 2005. *Blended Learning Systems: Definition, Current Trends, and Future Directions (Chapter One)*. (online), (http://media.wiley.com/product_data/excerpt/86/07879775/0787977586.pdf), diakses 10 September 2011.
- Irving, R. Merrill dan Harold A. Drob. 1977. *Criteria for Planning The College and University Learning Resources Center*. AECT 1126 16 th St. N.W. Washington. D.C. 20036.
- Joyce, Bruce et.al. 2009. *Model-Model Pembelajaran*. Diterjemahkan oleh Achmad Fawaid & Atelia Mirza dari buku aslinya *Models of Teaching*, Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Luik, Piret. 2006. *Web Based-Learning or Face-to-Face Teaching - Preferences of Estonian Students*. (online), (<http://www.aare.edu.au/06pap/lui06159.pdf>), diakses 20 September 2011.
- Rianto, G. 2006. *Teknologi Informasi: Inovasi bagi Dunia Pendidikan*. Monograph Departemen Sosiologi Universitas Indonesia.
- Rusman dkk. 2009. *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia. Buku Panduan. (Online), (<http://kurtek.upi.edu/tik/content/blended.pdf>), diakses 07 Oktober 2011.

- Seels, Barbara B. dan Rita C. Carey. 1994. *Teknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasannya*. Diterjemahkan oleh Dra. Dewi S. Prawiradilaga, M.Sc. dkk. dari buku aslinya *Instructional Technology: The Definition and domains of the Field*. Jakarta: Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta.
- Semler, S. 2005. *Use Blended Learning to Increase Learner Engagement and Reduce Training Cost* (Online), (http://www.learningsim.com/content/1snews/blended_learning1.html), di akses 07 Juni 2011.
- Smaldino E. Sharon et.al. 2011. *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. Diterjemahkan oleh Arif Rahman dari buku aslinya *Instructional Technology & Media For Learning*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Soekartawi. 2006. *Blended e-Learning: Alternatif Model Pembelajaran Jarak Jauh Di Indonesia*. Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi. Yogyakarta, 17 Juni 2006. ISSN: 1907-5022.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, cv.
- Tsai, Susana & Machado, Paula. 2010. *E-Learning, Online Learning, Web-Based Learning or Distance Learning Unveiling the Ambiguity in Current Terminology*. (online), (http://www.elearnmag.org/subpage.cfm?section=best_practices&article=6-1), diakses 8 September 2011