

# EFEKTIVITAS MODEL *BLENDED LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI DI KELAS XI IPS SMA N 2 TELUK KUANTAN KECAMATAN KUANTAN TENGAH KABUPATEN KUANTAN SINGINGI (TP 2020/2021)

<sup>1</sup>WiliaAnggraini, <sup>2</sup>Sarmidin, <sup>3</sup>Helbi Akbar

<sup>123</sup>Universitas Islam Kuantan

Singingi

Email: [wiliaanggraini4@gmail.com](mailto:wiliaanggraini4@gmail.com), [helbiakbar@gmail.com](mailto:helbiakbar@gmail.com),  
[sarmidin27@gmail.com](mailto:sarmidin27@gmail.com)

## Abstrak:

Penelitian ini di latar belakang oleh *blended learning* yang bukan hal asing lagi di dalam dunia pendidikan, khususnya terkait pembelajaran abad ke-21 yang cepat sekali mengalami perubahan. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan quasi eksperimen dengan bentuk *nonequivalent control group design*, yang dilaksanakan di SMA Negeri 2 Teluk Kuantan Desa Munsalo Kopah. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner dengan instrumen angket, wawancara dan dokumentasi. Analisis data menggunakan software SPSS 20. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hal positif dan signifikansi dari model *blended learning*, pada uji signifikansi ditemukan persamaan bahwa nilai sig. (2-tailed)  $0.000 <$  dari probabilitas 0,05 sehingga terdapat efektivitas dari model *blended learning* terhadap hasil belajar siswa.

## Abstract:

This research is motivated by blended learning which is not a new thing in the world of education, especially related to 21st century learning which is changing rapidly. This research is a quantitative study with a quasi experiment in the form of a nonequivalent control group design, which was carried out at SMA Negeri 2 Teluk Kuantan, Munsalo Kopah Village. The data collection technique used is a questionnaire with questionnaire instruments, interviews and documentation. Data analysis using SPSS 20 software. The results of this study indicate that the positive and significance of the blended learning model, the significance test found the equation that the value of sig. (2-tailed)  $0.000 <$  from a probability of 0.05 so that there is an effectiveness of the blended learning model on student learning outcomes.

**Kata Kunci:** *Efektivitas Model Blended Learning*

## Pendahuluan

Model diartikan sebagai abstraksi dunia nyata atau representasi peristiwa kompleks atau sistem dalam bentuk naratif, matematis, grafis atau lambang lain. Suatu model dapat dipakai untuk menirukan, menunjukkan, menjelaskan, memperkirakan atau memperkenalkan sesuatu. Model sebagai fungsi praktisnya dalam pembelajaran yaitu, sarana untuk

mempermudah berkomunikasi atau petunjuk teratur (algoritma) yang bersifat preskripsi guna mengambil keputusan atau petunjuk perencanaan untuk kegiatan pengelolaan.

Blended learning adalah pembelajaran yang menggunakan berbagai teknologi komunikasi dan peralatan mobile untuk mendapatkan informasi guna

mencapai tujuan Blended learning memberikan kesempatan kepada dosen untuk mewujudkan lingkungan pembelajaran yang lebih kondusif. Blended learning merupakan pendekatan baru dari suatu proses pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran tatap muka langsung dengan pembelajaran online. Lebih jauh lagi blended learning adalah proses pembelajaran yang memungkinkan mahasiswa belajar dikampus atau dirumah dengan menggunakan media online.

Pendidikan agama islam adalah bimbingan yang diberikan oleh seseorang kepada seseorang agar ia berkembang secara maksimal sesuai dengan ajaran islam. Bila disingkat pendidikan agama islam adalah bimbingan terhadap seseorang agar menjadi muslim semaksimal mungkin. Dalam kurikulum 2013, PAI mendapatkan tambahan kalimat “dan Budi Pekerti” sehingga menjadi pendidikan agama islam dan budi pekerti, sehingga dapat diartikan sebagai pendidikan yang memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran agama islam, yang dilaksanakan sekurang-kurangnya melalui mata pelajaran pada semua jenjang pendidikan.

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa akibat belajar, perubahan itu diupayakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan. Setiap proses belajar memengaruhi perubahan perilaku pada domain tertentu pada diri siswa, tergantung pada perubahan yang diinginkan terjadi sesuai dengan tujuan pendidikan.

## Metodologi Penelitian

### Pengertian pendidikan

Pendidikan merupakan sebuah program. Program melibatkan sejumlah komponen yang bekerjasama dalam sebuah proses untuk mencapai tujuan yang di programkan. Sebagai sebuah program, pendidikan merupakan sebuah aktivitas sadar dan sengaja yang diarahkan untuk mencapai tujuan. Untuk mengetahui apakah penyelenggaraan program dapat mencapai tujuan. Untuk mengetahui apakah penyelenggaraan program dapat mencapai tujuannya secara efektif dan efisien, maka perlu dilakukan evaluasi. Untuk itu, evaluasi dilakukan atas komponen-komponen dan proses kerjanya sehingga apabila terjadi kegagalan dalam mencapai tujuan maka dapat ditelusuri komponen dan proses yang menjadi sumber kegagalan.<sup>1</sup>

### Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Pendidikan agama islam adalah bimbingan yang diberikan oleh seseorang kepada seseorang agar ia berkembang secara maksimal sesuai dengan ajaran islam. Bila disingkat pendidikan agama islam adalah bimbingan terhadap seseorang agar menjadi muslim semaksimal mungkin. Dalam kurikulum 2013, PAI mendapatkan tambahan kalima “*dan Budi Pekerti*” sehingga menjadi pendidikan agama islam dan budi pekerti, sehingga dapat diartikan sebagai pendidikan yang memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran agama islam, yang dilaksanakan sekurang-kurangnya melalui mata pelajaran pada semua jenjang pendidikan.<sup>2</sup>

### Model Pembelajaran

Model diartikan sebagai abstraksi dunia nyata atau representasi peristiwa kompleks atau sistem dalam bentuk naratif, matematis, grafis atau lambang lain. Suatu model dapat dipakai untuk menirukan, menunjukkan, menjelaskan, memperkirakan atau memperkenalkan sesuatu. Model sebagai fungsi praktisnya dalam pembelajaran yaitu, sarana untuk

---

<sup>1</sup>Di akses pada ( 28 April 2022)

<sup>2</sup>*Ibid* ( 28 April 2022)

mempermudah berkomunikasi atau petunjuk teratur (algoritma) yang bersifat preskripsi guna mengambil keputusan atau petunjuk perencanaan untuk kegiatan pengelolaan.<sup>3</sup>

### Pembelajaran Blended Learning

*Blended Learning* terdiridari kata *blended* (kombinasi/ campuran) dan *learning* (belajar). Istilah lain yang sering digunakan adalah *hybrid course* (*hybrid*= campuran/kombinasi, *course*= mata kuliah). Makna asli sekaligus makna umum *blended learning* mengacu pada belajar yang mengombinasikan atau campuran antara pembelajaran tatap muka (*face to face*) dan pembelajaran berbasis komputer (*online* dan *offline*).<sup>4</sup>

Perbedaan antara *online* dan tatap muka dalam tiga lingkup utama yaitu:

1. Keberadaan atau tidak adanya petunjuk interaksi sosial yang menciptakan lingkungan komunikasi nonverbal yang kaya makna atau justru menciptakan medium impersonal yang memiliki kadar interaksi sosial yang lebih rendah.
2. Penetapan waktu yang sinkron yang memberikan alternative adanya dialog yang spontan dan bebas atau membutuhkan ruang untuk refleksi sehingga menyita lebih banyak waktu.
3. komunikasi verbal dan teks dimana terdapat dua alternative penekanannya itu pada komponen mendengarkan dan berbicara atau pada komponen membaca dan menulis.

*Blended Learning* dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

a. Pembelajaran Tatap Muka (*Luring*)  
Pembelajaran dilakukan dengan adanya kehadiran fisik pengajar yang melakukan

presentasi materi secara fisik tetapi tidak melakukan komunikasi elektronik. Ini merupakan tipe kelas tatap muka dikelas secara tradisional. Komunikasi antara pelajar dan pengajar terjadi di kelas secara bersama-sama, dalam waktu dan tempat yang sama, pembelajaran ini dimasukan sebagai *e-learning*. *E-learning* adalah sebuah proses pembelajaran yang berbasis elektronik dan web yang dapat diakses dimana saja. Yang melatar belakangi kehadirannya adalah menawarkan kemudahan dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik tidak perlu dibatasi keberadaannya untuk bias mengakses pembelajaran yang sedang berlangsung.<sup>5</sup>

#### b. Pembelajaran Mandiri

Pembelajaran dilakukan tanpa presentasi dan kehadiran pengajar dan tanpa komunikasi elektronik artinya pembelajaran belajar sendiri. Pendekatan ini disebut sebagai belajar mandiri (*self-learning*). Pebelajar menerima isi/ materi pembelajaran melalui belajar sendiri. Contoh pembelajaran tipe ini, isi disampaikan pebelajar menggunakan media rekaman seperti CD ROM atau DVD.<sup>6</sup>

#### c. Pembelajaran Tidak Sinkron

Pembelajaran dilakukan tanpa kehadiran pengajar namun dilakukan dengan komunikasi elektronik yang tidak sinkron (*asynchronous*). Yang dimaksud dengan tidak sinkron adalah komunikasi elektronik antara pelajar dan pengajar tidak dilakukan pada waktu dan tempat yang sama. Contoh jenis ini adalah pembelajaran *e-learning* dengan menggunakan ruang kelas tradisionaldimana pengajar dan pelajar pada saat yang sama menggunakan email.<sup>7</sup>

#### d. Pembelajaran Sinkron

Pembelajaran dilakukan secara maya dan komunikasi elektronik yang sinkron (*synchronous*) format ini disebut sinkron,

<sup>3</sup>Wasis D. Dwiyo, *Pembelajaran Berbasis Blended Learning*, (Depok: PT Raja grafindo Persada, 2018), hlm.2.

<sup>4</sup>Wasis D. Dwiyo, *Pembelajaran Berbasis Blended Learning*, (Depok: PT Raja grafindo Persada, 2018), hlm.59.

<sup>5</sup>Nurul Hidayah." *Efektifitas blended learning dalam proses pembelajaran*", jurnal pencerahan vol 14, no 1,( Aceh: Majelis pendidikan Aceh. 2020), hlm. 5.

<sup>6</sup>Wasis D. Dwiyo, *Pembelajaran Berbasis Blended Learning*, (Depok: PT Raja grafindo Persada, 2018), hlm. 66-67.

<sup>7</sup>*Ibid.* hlm 67

karena pengajar dan pebelajar selalu hadir secara *real-time*, walau tidak ada kehadiran fisik. Teknologi yang digunakan untuk komunikasi sinkron mencakup semua teknologi yang digunakan dalam *e-learning asynchronous* selain dilakukan *real-time e-learning*, juga penggunaan instan messaging, chat, live audio, dan video langsung. Contoh tipe ini adalah sebuah kelas virtual dengan video audio, pengajar dan pebelajar bertatap muka melalui video, disertai dengan chatting.<sup>8</sup>

e. *Blended Learning Tidak Sinkron*

Pembelajaran dilakukan dengan kehadiran pengajar sesekali dan komunikasi elektronik yang dikombinasi atau campur (*blended/hybrid-asynchronous*). Ini adalah format *e-learning blended* atau *hybrid* dengan kehadiran pengajar sesekali. Kehadiran pengajar yang kadang-kadang, dimana beberapa pertemuan dilakukan dengan kehadiran fisik (yaitu tatap kelas-muka) dan beberapa pertemuan yang dilakukan tanpa kehadiran pengajar (*asynchronous*). Contoh tipe ini, isi pembelajaran disampaikan kadang-kadang melalui pertemuan tatap muka dan melalui teknologi *e-learning* yang dilakukan secara tidak sinkron.<sup>9</sup>

f. *Pembelajaran Blended Learning Sinkron*

Pembelajaran dilakukan dengan kehadiran pengajar dan dengan komunikasi elektronik (*Blended Learning/ Hybrid-Sinkron*). Dalam format ini komunikasi elektronik dikemas dalam format asinkron dan sinkron. Kehadiran pengajar dapat dilakukan bergantian antara fisik dan virtual. Contoh tipe ini adalah tempat pengajar dan pebelajar menggunakan kelas untuk beberapa waktu dan menggunakan live audio/video untuk pertemuan maya.<sup>10</sup>

### **Praktik Penerapan *Blended Learning***

---

<sup>8</sup>Wasis D. Dwiyo, *Pembelajaran Berbasis Blended Learning*, (Depok: PT Raja grafindo Persada, 2018), hlm. 67

<sup>9</sup>*Ibid.* hlm. 67.

<sup>10</sup>Wasis D. Dwiyo, *Pembelajaran Berbasis Blended Learning*, (Depok: PT Raja grafindo Persada, 2018), hlm. 68.

1. *Online dan Tatap Muka*

Berbagai penggambaran terkait proses pembelajaran memberikan pemahaman terkait variasi yang mungkin dapat diterapkan untuk mengembangkan BL terutama dalam dokumentasikan lingkup *online* dan tatap muka. Mengulas perbedaan antara *online* dan tatap muka dalam tiga lingkup utama yaitu: (1) keberadaan atau tidak adanya petunjuk interaksi sosial yang menciptakan lingkungan komunikasi nonverbal yang kaya makna atau justru menciptakan medium impersonal yang memiliki kadar interaksi sosial yang lebih rendah, (2) penetapan waktu yang sinkron dan disinkron yang memberikan alternatif adanya dialog yang spontan dan bebas atau membutuhkan ruang untuk refleksi sehingga menyita lebih banyak waktu, (3) komunikasi verbal dan teks dimana terdapat dua alternatif penekan yaitu pada komponen mendengarkan dan berbicara atau pada komponen membaca dan menulis. Kesemua hal tersebut secara eksplisit memberikan dampak yang berbeda-beda yang disesuaikan dengan tujuan masing-masing.<sup>11</sup>

2. *Diskusi Online dalam Pembelajaran*

Jika kegiatan diskusi menjadi bagian dari konteks pembelajaran, maka mahasiswa perlu memahami bagaimana mereka terkait dengan hasil belajar. Hal ini sebagai sebuah wawasan kritis yang timbul dari penelitian mereka dan mengamati bahwa jika diskusi *online* ditambahkan dalam sebuah mata kuliah, maka dosen harus memastikan bahwa para mahasiswa tahu bagaimana mendiskusikan berbagai hal secara langsung dengan tatap muka.<sup>12</sup>

3. *Blended Learning dalam lingkup Profesional*

Usulan proses *blended learning* BL harus memasukkan lebih dari sekedar penggunaan sumber berbasis web atau modul pelatihan dan harus melibatkan sebuah aplikasi pembelajaran kedalam tempat kerja para pelajar dan sebuah

---

<sup>11</sup>Wasis D. Dwiyo, *Pembelajaran Berbasis Blended Learning*, (Depok: PT Raja grafindo Persada, 2018), hlm. 89.

<sup>12</sup>*Ibid.* hlm. 90

kolaborasi aplikasi ini melalui interaksi sosial. Model tersebut tergambar pada fasilitator yang berpengalaman dan objek digital yang dapat digunakan kembali namun menitik beratkan pentingnya kontak intrapersonal diantara seluruh orang yang terlibat pada proses BL.<sup>13</sup>

**Hasil Belajar**

Hasil pembelajar di defenisikan sebagai semua efek yang dapat dijadikan sebagai indikator tentang nilai dari penggunaan suatu metode dibawah kondisi yang berbeda. Efek ini bias berupa efek yang sengaja di rancang, karena itu ia merupakan efek yang diinginkan, dan bisa juga berupa efek nyata bagi hasil penggunaan metode pembelajaran tertentu.<sup>14</sup> Kawasan kognitif, afektif, danpsiko-motor sebagai hasil belajar di formulasikan, di mana setiap aspek mempunyai tujuan kependidikan. Kawasan kognitif mencakup tujuan kependidikan yang berhubungan dengan pengingatan atau pengenalan tentang pengetahuan dan pengembangan keterampilan dan kemampuan intelektual. Kawasan afektif mencakup tujuan kependidikan yang mendeskripsikan perubahan dalam ketertarikan, sikap, nilai, serta pengembangan apresiasi. Kawasan psikomotor meliputi hasil belajar yang berkaitan dengan manipulasi dan keterampilan gerak anggota badan.<sup>15</sup>

**Tabel 1: UjiNormalitas**

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pre Test	,183	31	,010	,932	31	,048
Pro Test	,209	31	,001	,822	31	,000

Berdasarkan output diatas pada bagian uji shapiro wilk, di ketahui nilai sig. Untuk nilai pre test sebesar 0,048 dan nilai post test sebesar 0,000. Karena nilai tersebut lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan

<sup>13</sup>Ibid, hlm.94

<sup>14</sup>Ibid, hlm.54.

<sup>15</sup> Bloom &Dkk, *Pengaruh Problem-based Learning Terhadap hasil Belajar ditinjau dari Motivasi Belajar PLC di SMK* Vol 3, No 2, Jurnal Pendidikan Vokasi, (Yogyakarta: Jurnal Pendidikan Vokasi, 2013), hlm.183.

bahwa data nilai pre test dan pro test berdistribusi normal. Dengan demikian maka persyaratan atau asumsi normalitas dalam pengujian paired samples t test sudah terpenuhi.

**Tabel 2: Paired Samples Statistic**

**Uji Perbandingan**

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair Test 1	Pre Test	87,483	31	2,293	,412
	Pro Test	89,193	31	2,455	,441

Pada output diatas diperlihatkan ringkasan hasil statistik deskriptif dari kedua sampel yang di teliti yaitu pre test dan post test. Untuk nilai pre test di peroleh rata-rata hasil belajar atau mean sebesar 87,48 Sedangkan untuk nilai post test diperoleh nilai rata-rata hasil belajar sebesar 89,19. Jumlah responden atau siswa yang digunakan sebagai sampel peneliti adalah sebanyak 31 orsng siswa. Nilai untuk std. Deviation ( Standar Deviasi) pada pre test sebesar 2,293 dan post test sebesar 2,455. Terakhir adalah nilai std. Error mean untuk pre test sebesar 0,412 dan untuk post test sebesar 0,441.

Karena nilai rata-rata pada hasil belajar pada pre test 87,48 < post test 89,19 maka itu artinya secara deskriptif ada perbedaan rata-rata hasil belajar antara pre test dengan hasil belajar post test.

**Tabel 3: Paired Samples Corellation**

**Nilai Korelasi (hubungan)**

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1Pre Test & Pro Test	31	,533	,002

Pada output diatas menunjukkan hasil uji korelasi atau hubungan antara kedua data atau variabel pre test dengan variabel post test. Berdasarkan output diatas diketahui nilai koefisien korelasi (correlation) sebesar 0,533 dengan nilai signifikansi (sig.) sebesar 0,002 < Probabilitas 0,05 maka dapat dikatakan bahwa

ada hubungan antara variabel pre test dengan variabel post test.

**Tabel 4: Paired Sampel Test Uji Beda Dua Sampel Berpasangan**

Paired Samples Test

	Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pre Test - Post Test	1,710	2,298	,413	2,552	-,867	4,143	30	,000

Berdasarkan tabel output diatas, diketahui nilai sig. (2-tailed) adalah sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan antara rata-rata antara hasil belajar pre test dengan rata-rata hasil belajar post test yang artinya ada efektivitas penggunaan model blended learning terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti di kelas XI IPS SMA N 2 Teluk Kuantan.

Dengan demikian, karena  $t\text{-hitung } 4,143 > 1,697$   $t\text{-tabel}$ , maka sebagai dasar pengambilan keputusan di atas dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dikumpulkan, dimana nilai  $t^{\text{hitung}}$  adalah 4,143 dan nilai  $t^{\text{tabel}}$  1,697 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat efektivitas dalam model *blended learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA Negeri 2 Teluk Kuantan Kabupaten Kuantan Tengah Kecamatan Kuantan Singingi. Hal ini dikarenakan  $t^{\text{hitung}} > \text{nilait}^{\text{tabel}}$ .

### Daftar Pustaka

- Wasis D. Dwiyo. 2018 Pembelajaran Berbasis Blended Learning, Depok: PT Raja grafindo Persada.
- Supri wahyudi utomo, Lianan vivin wihartanti. 2019 Penerapan strategi blended learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa pada era revolusi industri 4.0, Jurnal Teknologi Pendidikan, Jawa Timur: Kwangsan.
- Ahmad Tafsir. 2018. ilmu pendidikan dalam perspektif islam, Jurnal : Pendidikan Agama Islam:Bandung.
- Purwanto. 2020 *Evaluasi Hasil Belajar* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nurul Hidayah. 2018 *Efektifitas blended learning dalam proses pembelajaran*, jurnal pencerahan vol 14, no 1.

