

**PENGARUH PENERAPAN BLENDED LEARNING  
TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
PESERTA DIDIK MASA COVID-19 DI MA'HAD DDI SIDRAP**



Tesis Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Magister  
Pendidikan Agama Islam (M.Pd) pada Pascasarjana IAIN Parepare

**TESIS**

*Oleh:*

**MUHAMMAD DARWIS**

**19.0211.023**

PASCASARJANA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE

TAHUN 2023

## PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertanda tangan di bawah ini:


Nama : Muhammad Darwis  
NIM : 19.0211.023  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI) Berbasis Ilmu Teknologi (IT)  
Judul Tesis : Pengaruh Penerapan *Blended Learning* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Masa COVID-19 Di Ma'had DDI Sldrap

Menyatakan dengan dengan sejujurnya bahwa tesis benar hasil karya penulis sendiri, sepengetahuan saya sepanjang ini, belum ada orang lain yang pernah mengajukan karya ilmiah untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Jika ternyata di dalam naskah tesis ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka gelar akademik yang saya peroleh batal demi hukum.

Parepare, 17 Agustus 2022  
Mahasiswa



  
Muhammad Darwis  
NIM: 19.0211.023

## PENGESAHAN KOMISI PENGUJI

Penguji penulisan Tesis saudara Muhammad Darwis, NIM: 19.0211.023, mahasiswa Program Pascasarjana IAIN Parepare, Program Studi Pendidikan Agama Islam, setelah dengan seksama meneliti dan mengoreksi Tesis yang bersangkutan dengan judul: Pengaruh Penerapan *Blended Learning* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Masa COVID-19 Di Ma'had DDI Sidrap, memandang bahwa Tesis tersebut memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat disetujui untuk memperoleh gelar Magister dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam.

Ketua	:	Dr. Muh Dahlan, M.A.	(..... <i>Muh Dahlan</i> .....)
Sekretaris	:	Dr. Buhaerah, M. Pd.	(..... <i>Buhaerah</i> .....)
Penguji I	:	Dr. Usman, M.Ag.	(..... <i>Usman</i> .....)
Penguji II	:	Dr. Abdul Halik, M.Pd.I	(..... <i>Abdul Halik</i> .....)

Parepare, 19 Mei 2023

Diketahui oleh

Direktur Pascasarjana  
IAIN Parepare,



*Darmawati*  
Dr. Hj. Darmawati, S.Ag., M.Pd  
NIP. 19720703 199803 2 001

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ  
الْحَمْدُ لِلَّهِ عَلَى نِعَمِهِ وَأَشْكُرُهُ عَلَى مَزِيدِ فَضْلِهِ وَكَرَامِهِ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى  
أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ. أَمَّا بَعْدُ.

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Agama Islam pada Jurusan Tarbiyah Program Studi Pendidikan Agama Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare. Begitu pula shalawat dan taslim semoga tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad SAW.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih perlu disempurnakan, untuk itu segala kritikan dan masukan yang bersifat membangun dari berbagai pihak penulis sangat harapkan.

Penulis juga menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini banyak dibantu oleh berbagai pihak. Oleh sebab itu dalam kesempatan ini, penulis tak lupa menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada yang terhormat :

1. Rektor IAIN Parepare, Dr. Hannani M.Ag yang telah memberikan kesempatan untuk melanjutkan program Pascasarjana IAIN Parepare.
2. Dr. Hj. Darmawati, S.Ag., M.Pd. selaku Direktur Pascasarjana IAIN Parepare, beserta staf akademik program Pps IAIN Parepare yang telah memberikan pelayanan akademik yang baik terhadap penulis dalam penyelesaian studi,
3. Dr. Muh Dahlan, M.A., selaku pembimbing utama dan Dr. Buhaerah, M.Pd., selaku pembimbing pendamping yang telah sepenuh hati mengarahkan dan membimbing penulis selama proses penelitian dan pengolahan data hingga selesai dan berbentuk naskah tesis.

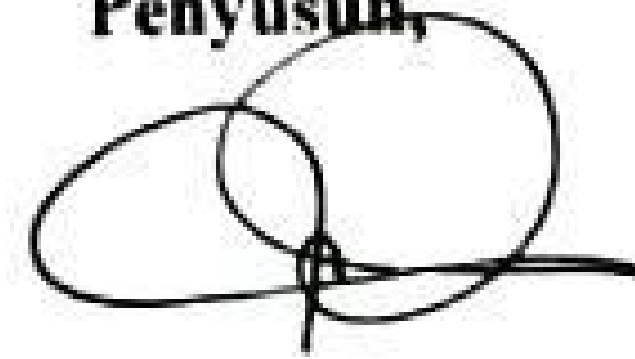


4. Dr. Usman, M.Ag, dan Dr. Abdul Halik, M.Pd.I Selaku penguji yang telah memberikan masukan dan saran untuk penulis.
5. Teristimewa kepada Ayahanda Almarhum Baharuddin dan Ibunda Husnah Harun. Yang telah mendidik, membimbing dan mendoakan penulis serta senantiasa selalu mendukung penulis.
6. Teristimewah untuk istri Ris malasari yang senantiasa memberikan dukungan, semangat dan motivasi dalam penyelesaian tesis ini.
7. Maryati, S.Ag, MA sel aku kepala Madrasah Aliya Ma'had DDI Sidrap dan guru-guru Madrasah Aliyah Ma'had DDI Sidrap yang telah mengizinkan penulis dan memberikan masukan dan saran untuk meneliti serta para peserta didik yang memberikan respon yang baik untuk penulis dalam penelitiannya.

Atas semua jasa-jasa baik itu, penulis senantiasa berdoa semoga Allah SWT senantiasa meridhoi dan melipat gandakan amal ibadahnya dan memperoleh kebahagiaan di dunia maupun di akhirat dan mudah-mudahan tesis ini membawa manfaat bagi sekolah ataupun guru khususnya dalam pembelajaran. AMIN YA ROBBAL'ALAMIN.

Parepare, 17 Agustus 2022

**Penyusun,**



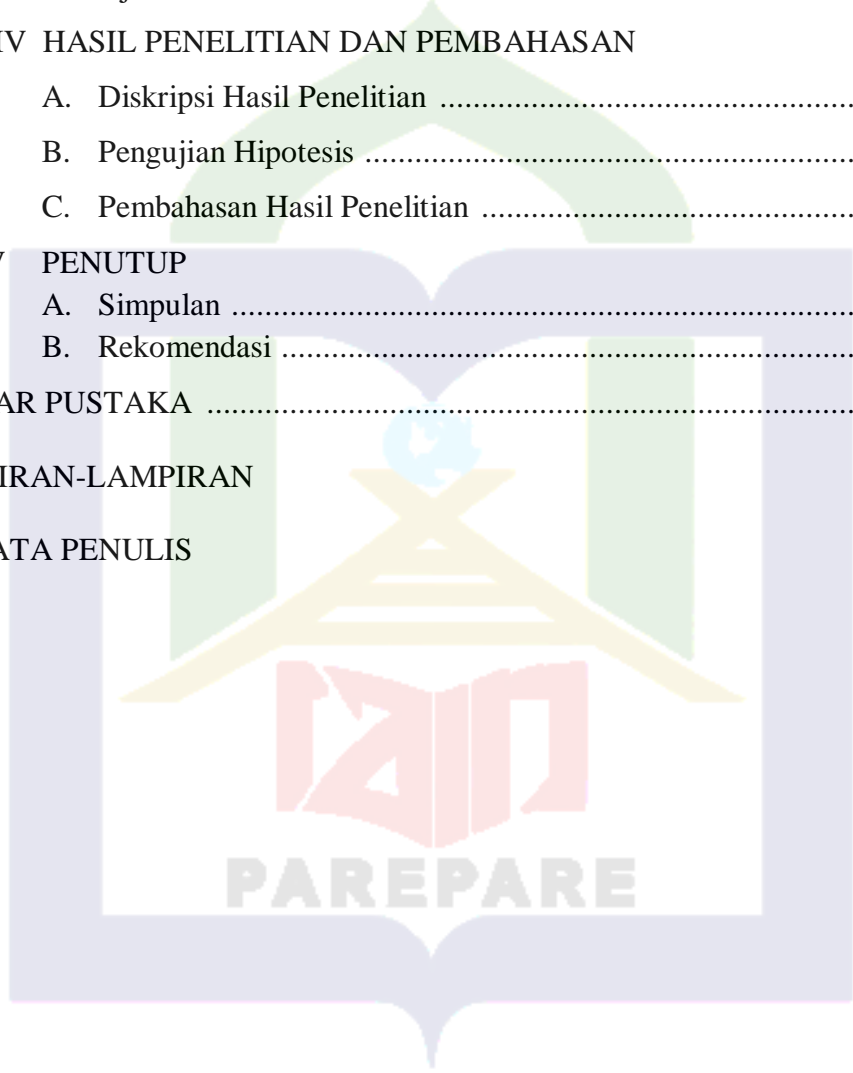
Muhammad Darwis

Nim: 19.0211.023

## DAFTAR ISI

SAMPUL .....	i
PERNYATAAN KEASLIAN TESIS .....	ii
PENGESAHAN KOMISI PEMIMBING .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR TABEL .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
ABSTRAK .....	x
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	9
C. Rumusan Masalah .....	10
D. Defenisi Operasional Dan Ruang Lingkup Penelitian .....	10
E. Tujuan Dan Kegunaan Penelitian .....	11
F. Garis Besar Isi Tesis .....	12
<b>BAB II LANDASA TEORITIS</b>	
A. Penelitian dan Referensi yang Relevan .....	14
B. Analisi Teori Variabel .....	17
1. Penerapan <i>Blended Learning</i> .....	17
2. Hasil Belajar Pendidika Agama Islam Di Masa COVID-19 .....	50
C. Karangka Konseptual Penelitian .....	60
D. Hipotesis .....	61
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Dan Pendekatan Penelitian .....	62
B. Waktu Dan Lokasi Penelitian .....	62
C. Paradigma Penelitian .....	63

D. Populasi Dan Sampel .....	64
E. Instrumen Penelitian .....	64
F. Teknik Pengumpulan Data .....	67
G. Teknik Analisis Data .....	68
H. Uji validitas Dan Reliabilitas .....	71
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Diskripsi Hasil Penelitian .....	76
B. Pengujian Hipotesis .....	86
C. Pembahasan Hasil Penelitian .....	90
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Simpulan .....	102
B. Rekomendasi .....	103
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>104</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	
<b>BIODATA PENULIS</b>	



## DAFTAR TABEL

Tabel. 2.1: Indikator Hasil Belajar .....	53
Tabel. 3.1: Keadaan populasi penelitian .....	64
Tabel. 3.2: Kisi-kisi angket mengenai Penerapan <i>Blended Learning</i> .....	66
Tabel. 3.3: kriteria presentase variabel X.....	71
Tabel. 3.4: Kategori skor Variabel Y .....	72
Tabel. 3.5: Validitas .....	73
Tabel. 3.6: Realibilitas .....	75
Tabel. 4.1: Statistics Variabel (X) Blended Learning .....	76
Tabel. 4.2: Statistics Variabel (X) Blended Learning .....	77
Tabel. 4.3: Statistics Variabel Hasil Belajar .....	81
Tabel. 4.4: Distribusi <i>frekuensi</i> Blended Learning .....	82
Tabel. 4.5: Nilai Rapor Peserta didik .....	84
Tabel. 4.6: Model Summary .....	87
Tabel. 4.7: One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test .....	88
Tabel. 4.8: Linieritas ANOVA Tabel .....	89
Tabel. 4.9: Coefficients .....	89

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1: Karangka Pikir .....	61
Gambar 3.1: Gambar Paradigma .....	63
Gambar 4.1: Histogram Variabel X ( <i>Blended Learning</i> ).....	78
Gambar 4.2: Histogram Variabel Y (Hasil Belajar) .....	83



## ABSTRAK

Nama : Muhammad Darwis  
NIM : 19.0211.023  
Judul Tesis : Pengaruh Penerapan *Blended Learning* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Masa COVID-19 Di Ma'had DDI Sidrap

---

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan *blended Learning* terhadap hasil belajar pendidikan agama Islam dimasa *Coronavirus disease* (COVID-19) di Ma'had DDI Sidrap. Adapun tujuan penelitian ini mengetahui metode penerapan *blended learning*, mengetahui hasil belajar dan pengaruhnya.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif, jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian korelasi. Untuk instrumen penelitian yaitu: lembar observasi, dokumentasi, dan lembar kuesioner. Sampel sebanyak 86 peserta didik. Teknik analisis data yaitu: analisis statistik *deskriptif*, dan analisis statistik *infrensial*.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, penerapan *blended learning* pada materi pendidikan agama Islam di Ma'had DDI Sidrap menjadi solusi yang sangat efisien dan efektif diterapkan di era digital, presentase angka diperoleh 72,51% tergolong kategori baik. Hasil belajar melalui penerapan *blended learning* di Ma'had DDI Sidrap adalah nilai rata-rata 80,30% kategori baik. Dengan demikian pembelajaran *blended learning* dapat dikembangkan untuk menghadapi era digital. Penerapan *blended learning* terhadap hasil belajar pendidikan agama Islam dimasa COVID-19 di Madrasah Aliyah Ma'had DDI Sidrap berpengaruh positif, dan signifikan terhadap hasil belajar (Y) pendidikan agama Islam dimasa COVID-19, hal ini berdasarkan dengan hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa nilai  $T_{hitung} = 15.650 > T_{tabel} = 1.989$  atau taraf signifikan sebesar  $0,000 < 5\%$  (0,05) sehingga dapat disimpulkan  $H_a$  diterima artinya terdapat pengaruh signifikan penerapan *blended learning* terhadap hasil belajar pendidikan agama Islam.

**Kata kunci:** *Blended Learning dan Hasil Belajar*

## ABSTRACT

Name : Muhammad Darwis  
NIM : 19.0211.023  
Title : *The Effect of Blended Learning Application on Learning Outcomes of Islamic Education Students during the COVID-19 Period at Ma'had DDI Sidrap*

---

This study aims to determine the effect of the application of blended learning on the learning outcomes of Islamic education during the Corona Virus Disease (COVID-19) at *Ma'had* DDI Sidrap. The purpose of this research is to know the method of applying blended learning, to know the learning outcomes and their effects.

This study uses a quantitative research approach, the type of research used is correlation research. For research instruments, there were observation sheets, documentation, and questionnaire sheets. The sample was 86 students. The data analysis techniques were descriptive statistical analysis and inferential statistical analysis.

Based on the research results got, the application of blended learning in Islamic education materials at *Ma'had* DDI Sidrap is a very efficient and effective solution to be applied in the digital era, the percentage of numbers got is 72.51% belonging to the good category. Learning outcomes through the application of blended learning at *Ma'had* DDI Sidrap is an average score of 80.30% in the good category. Thus, blended learning can be developed to face the digital era. The application of blended learning to the learning outcomes of Islamic education during the COVID-19 period at *Madrasah Aliyah Ma'had* DDI Sidrap had a positive and significant effect on learning outcomes (Y) of Islamic education during the COVID-19 period, this is based on the results of hypothesis testing showing that the  $T_{count} = 15,650 > T_{table} = 1,989$  or a significant level of  $0.000 < 5\% (0.05)$  so it can be concluded that  $H_a$  is accepted, meaning that there is a significant effect of the application of blended learning on the learning outcomes of Islamic religious education.

Keywords: *Blended Learning and Learning Outcomes*



## تجريد البحث

الإسم : محمد درويس  
 رقم التسجيل : 320.1120.91  
 موضوع الرسالة : أثر تطبيق التعلم المدمج على مخرجات التعلم لطلاب التربية الدينية الإسلامية  
 خلال فترة كوفيد -91 في معهد دارود للدعوة والإرشاد سدراب.

يهدف هذا البحث إلى معرفة تأثير تطبيق التعلم المدمج على مخرجات التعلم للتربية الدينية الإسلامية أثناء مرض فيروس كورونا (كوفيد -91) في معهد دارود للدعوة والإرشاد سدراب بالعرض من هذا البحث معرفة طريقة تطبيق التعلم المدمج، معرفة مخرجات التعلم وتأثيراتها.

تستخدم هذه الدراسة نهج البحث الكمي، نوع البحث المستخدم هو بحث الارتباط. أدوات البحث هي: أوراق الملاحظات والتوثيق وأوراق الاستبيان. العينة من 68 طالباً. تقنيات تحليل البيانات هي: التحليل الإحصائي الوصفي، والتحليل الإحصائي غير المباشر.

بناء على نتائج البحث التي تم الحصول عليها تطبيق التعلم المدمج في مواد التربية الدينية الإسلامية في معهد دارود للدعوة والإرشاد سدراب أن تصبح حلاً فعالاً وفعالاً للغاية ليتم تطبيقه في العصر الرقمي، النسبة المئوية للأعداد التي تم الحصول عليها هي 15,27% تنتمي إلى فئة جيدة. مخرجات التعلم من خلال تطبيق التعلم المدمج في معهد دارود للدعوة والإرشاد سدراب هو متوسط قيمة 03,08% فئة جيدة. وبالتالي ، يمكن تطوير التعلم المدمج لمواجهة العصر الرقمي تطبيق التعلم المدمج على مخرجات التعلم للتربية الدينية الإسلامية خلال فترة كوفيد -91 في معهد دارود للدعوة والإرشاد سدراب تأثير إيجابي وهام على نتائج التعلم التربوية الدينية الإسلامية في زمن كوفيد -91، يعتمد هذا على نتائج اختبار الفرضيات التي توضح أن قيمة T الحسابية = 056,51 < جدول T = 989,1 يعتمد هذا على نتائج اختبار الفرضيات التي توضح أن قيمة T الحسابية = 056,51 < جدول T = 989,1 أو مستوى معنوي قدره 000,0 > 5% (05,0) لذلك يمكن استنتاج أن Ha مقبول هذا يعني أن هناك تأثيراً كبيراً لتطبيق التعلم المدمج على مخرجات التعلم للتربية الإسلامية.

الكلمات الرئيسية: التعلم المختلط، ونتائج التعلم.

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Pada era milenial, dimana pendidikan berkembang dengan sangat pesat. Seiring dengan perubahan dan revolusi pada dunia Industri, dunia pendidikan pun ikut merasakan imbasnya. Sektor yang sangat krusial yaitu teknologi. Termasuk didalamnya adalah *gadget* atau *smartphone* yang semakin berkembang dengan bermunculannya hal-hal yang baru dalam dunia teknologi, seperti handphone yang dahulu hanya digunakan untuk berkomunikasi, sekarang dapat digunakan dalam pendidikan. Namun memasuki abad teknologi ini sangat dirasakan kebutuhan dan pentingnya dalam kegiatan pendidikan.

Di Indonesia, dari total jumlah penduduk 272,1 juta, pelaku internet mencapai 175,4 juta jiwa penduduk. Sedangkan, 338,2 juta unit jumlah *smartphone* yang telah terhubung dengan jaringan internet, hampir dua kali lipat jumlah pengguna internet. Dapat disimpulkan bahwa rata-rata orang Indonesia memiliki lebih dari satu *smartphone*. Sedangkan jumlah pengguna sosial media telah mencapai 160 juta jiwa. Dibanding periode Januari Tahun 2019, pada Januari 2020, pengguna internet meningkat menjadi 17 persen (bertambah 25 juta jiwa) dari tahun sebelumnya. *Smartphone* yang terkoneksi juga bertambah 15 juta unit atau 4,6 persen. Ada pun jumlah pengguna sosial media bertambah 12 juta jiwa atau naik 8,1 persen.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup>Paridawati, Daulay, and Amalia, "Persepsi Orangtua Terhadap Penggunaan *Smartphone* Pada Anak Usia Dini Di Desa Indrasakti Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar", dalam *Jurnal on Teacher Education*, Volume 2, 2021, h. 29.

Indonesia menjadi salah satu negara yang memiliki populasi terbesar mencapai 272,1 juta jiwa di Asia. Hal ini dibarengi dengan penggunaan *smartphone* serta komputer atau laptop yang telah menjadi kebutuhan yang tidak lepas dalam kehidupan sehari-hari. Berkaitan dengan hal tersebut, teknologi yang kita kenal sudah banyak berinovasi, sehingga hal yang berkaitan dengan itu pun beragam jenisnya. Ketersediaan jaringan Internet pun menjadi pelengkap sebagai penyedia informasi dan sumber belajar tanpa batas yang dapat diakses oleh siapa pun.

Menurut Clark terdapat lima fungsi pemanfaatan internet sebagai sumber belajar yakni: “(a) *media as technology*, (b) *media as tutor*, (c) *media as socializing agents*, (d) *media as motivators for learning*, and (e) *media as problem solving*”.<sup>2</sup> Pendapat Clark ini memperkuat Internet sebagai sebuah kebutuhan yang manfaat baiknya sangat dia rasakan dalam memperoleh informasi dan sumber bahan ajar dan belajar serta mempermudah mengakses informasi.

Fungsi internet yang dikemukakan Clark dimasa depan proses pembelajaran yang semakin berkembang cenderung dapat mengubah pembelajaran konvensional kearah pembelajaran modern, dimana pembelajaran bisa dilakukan kapan saja, dimana saja tanpa harus diruang kelas dan jadwal pembelajaran bisa disesuaikan. Pendekatan emosional antara pendidik dan peserta didik hanya bisa didapatkan pada pembelajaran tatap muka atau konvensional. Hal ini membuktikan bahwa proses pembelajaran secara *online* tidak dapat menggantikan pembelajaran tatap muka, akan tetapi kedua pembelajaran tersebut bisa kita gabungkan untuk menciptakan warna baru serta pengetahuan yang baru.

Dampak dari perkembangan teknologi yang pesat ini menjadikan segala aktivitas pekerjaan tidak terlepas dari teknologi yang digunakan, beberapa

---

<sup>2</sup>Plomp and Ely, *International Encyclopedia of Educational Technology* (Cambridge: Elsevier Science Ltd, 1996), h. 69.

pekerjaan yang dilakukan bergantung dengan teknologi yang ada, sehingga kaitannya dengan pendidikan dalam hal ini peserta didik, maupun tenaga pendidik kebanyakan menggunakan teknologi yang ada untuk belajar dan mengajar karena proses pembelajaran sekarang ini bisa dilakukan dimana saja, dan kapan saja dengan penggunaan aplikasi atau web untuk proses pembelajaran. Situasi ini pun seakan-akan menjadi salah satu solusi metode serta strategi pembelajaran yang inovatif dan praktis untuk di terapkan di masa sekarang.

Strategi pembelajaran metode konvensional mulai dipadukan dengan pembelajaran modern, pendidik kini banyak memanfaatkan teknologi yang ada untuk menyampaikan materi yang diajarkan, seperti melakukan proses pembelajaran dikelas dengan menggunakan alat teknologi LCD atau proyektor untuk menampilkan materi-materi ajar yang di desain semenarik mungkin agar peserta didik tidak jenuh atau bosan dengan metode ceramah yang gunakan sebelumnya apalagi dalam pembelajaran pendidikan agama Islam.

Strategi pembelajaran pendidikan agama Islam merupakan suatu strategi yang menjelaskan tentang komponen-komponen umum dari suatu bahan pembelajaran terkait dengan pendidikan agama Islam dan prosedur-prosedur yang akan digunakan bersama-sama dengan bahan-bahan tersebut untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan secara efektif dan efisien.<sup>3</sup> Ketika strategi menjadi arah dalam menentukan metode pembelajaran, maka metode pun sama pentingnya dalam keberhasilan suatu proses dan tujuan pembelajaran itu sendiri.

Metode pembelajaran yang dikenal dalam dunia pendidikan sangat beragam jenisnya. Diantaranya adalah ceramah, diskusi, resitasi, percobaan, *discovery*, *inquiry*, *role playing*, *mind mapping*, *cooperative learning*, debat, dan lain

---

<sup>3</sup>Nurfitriyani Elfima *strategi, Metode, Media, Bahan Dan Evaluasi Pembelajaran Pai* Diakses dari <https://nurfitriyanielfima.wordpress.com/2013/10/09/strategi-metode-media-bahan-dan-evaluasi-pembelajaran-pai/> pada tanggal 16 April 2021.

sebagainya. Metode yang disebutkan diatas merupakan metode yang umum digunakan dalam proses pembelajaran. Hingga saat ini, metode pembelajaran pun terus berkembang dan dikembangkan oleh tenaga pendidik dan praktisi lainnya.

Akhir tahun 2019, dihadapkan dengan suatu keadaan yang hampir semua Negara mengalami wabah tersebut. Keadaan ini dikenal dengan pandemi *Corona Virus Disease 2019* (COVID-19). COVID-19 merupakan virus yang penyebarannya sangat cepat, tidak terlihat dan berbahaya bahkan dapat menyebabkan kematian bagi masyarakat yang memiliki imunitas rendah dan memiliki penyakit bawaan sebelumnya. Dilansir dari [kompas.com](https://www.kompas.com)<sup>4</sup> menyatakan banyak masyarakat percaya bahwa Wuhan merupakan asal muasal adanya COVID-19, lantaran kasus pertama terdeteksi di pasar hewan yang ada di Wuhan, hanya saja Maria Van Kerkhove yang merupakan ahli penyakit menular sekaligus pimpinan teknis COVID-19 *world health organization* (WHO) mengatakan belum adanya kepastian terkait asal muasal COVID-19.

Penyebaran virus corona ini bisa menular secara kontak langsung dengan masyarakat yang positif covid atau pun melalui benda yang sudah disentuh oleh orang yang terjangkit COVID-19 sehingga hal ini menyebabkan segala aktivitas diluar rumah atau di sekolah harus dibatasi oleh pemerintah setempat guna menekan penyebaran COVID-19.

Beberapa kebijakan yang di lakukan pemerintah untuk menekan penyebaran COVID-19 diantaranya, Melakukan tes massal kepada seluruh masyarakat untuk mengetahui hasil tes positif atau negative, melakukan karantina bagi masyarakat yang terjangkit COVID-19, menghimbau kepada masyarakat agar senantiasa memakai masker, mencuci tangan serta menjaga jarak, melakukan vaksinasi

---

<sup>4</sup>Diva Lufiana Putri, *Asal usul Covid-19, Pasar Wuhan disebut pusat Awal Pandemi*, diakses pada <https://www.kompas.com/tren/read/2022/03/07/164348965/asal-usul-covid-19-pasar-wuhan-disebut-pusat-awal-pandemi> pada tanggal 8 Maret 2022.

terhadap masyarakat, dan menerapkan *LockDown* untuk wilayah yang tingkat penyebarannya tinggi atau diistilahkan zona hitam.

Sejak COVID-19 masuk ke Indonesia, dunia pendidikan seketika mengalami situasi yang sulit, segala aktivitas di luar rumah banyak mengalami perubahan, situasi semacam ini tidak pernah dialami dan tidak terfikirkan sebelumnya bisa terjadi. Sehingga keadaan pandemi ini memaksa semua tatanan pemerintahan maupun semua sektor usaha, kesehatan dan semua bidang termasuk pendidikan diharuskan untuk melakukan segala aktifitas yang sebelumnya dijalani secara langsung atau tatap muka di sekolah, menjadi sistem pembelajaran secara *online* dan harus mengerjakan segala proses pembelajaran di rumah masing-masing, akan tetapi kondisi pandemi tidak menghalangi proses pembelajaran pendidik dan peserta didik tetap melakukan kewajibannya untuk mengajar dan belajar. Dalam Al-Qur'an dijelaskan bahwa belajar merupakan kewajiban bagi manusia sebagai mana firman Allah SWT dalam Q.S Al-Ankabut Ayat: 43

وَتِلْكَ الْأَمْثَالُ نَضْرِبُهَا لِلنَّاسِ وَمَا يَعْقِلُهَا إِلَّا الْعُلَمَاءُ ۚ ٤٣

Terjemahannya:

“Dan perumpamaan-perumpamaan ini Kami buat untuk manusia; dan tiada yang memahaminya kecuali orang-orang yang berilmu”<sup>5</sup>

Tafsir Al-Mishbah menjelaskan terkait ayat diatas bahwa hal terpenting yang harus dimiliki orang-orang adalah ilmu, agar dapat membedakan yang benar dan yang salah, karena hanya Allah yang Maha Mengetahui selagi Bijaksana.<sup>6</sup>

Ayat diatas menjelaskan bahwa pentingnya belajar dan menimba ilmu meski dalam kondisi apapun seperti, adanya wabah virus (COVID-19) menyebar di seluruh dunia yang dapat menyebabkan kematian sehingga kita harus memahami

<sup>5</sup>Kementerian Agama, “Alquran Dan Terjemaha”, h. 401.

<sup>6</sup>Quraish Shihab, Tafsir Al-Misbah (Jakarta: Lentera hati, Volume 10, 2002), h. 501.

dan mempelajari tentang penyebaran COVID-19 serta mempelajari perkembangan teknologi saat ini sehingga bisa memanfaatkan teknologi untuk tetap belajar. Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang pendidikan nasional, kewajiban setiap warga negara untuk menempuh pendidikan selama 9 tahun.<sup>7</sup>

Pemerintah dalam hal ini juga menghimbau agar tetap mengupayakan untuk menimbah ilmu pengetahuan. Bahkan pemerintah telah melakukan suatu program pendidikan wajib sekolah sampai sekolah menengah atas atau madrasah aliyah. Ini menggambarkan bahwa pemerintah serius memperhatikan generasi bangsa untuk menuntut ilmu dalam dunia pendidikan formal.

Dunia pendidikan yang semula proses pembelajaran terjadi ketika ada interaksi langsung di sekolah antara tenaga pendidik dan peserta didik secara tatap muka, kini diharuskan dilakukan secara virtual, *e-learning* atau online berbasis web dan aplikasi. Dengan kondisi seperti ini peran pendidik untuk tetap melangsungkan proses pembelajaran harus mampu memanfaatkan dan menguasai teknologi secara maksimal, maka inovasi dalam strategi dan metode pembelajaran dapat tercapai sesuai tujuan pendidikan yang diinginkan.

Perkembangan teknologi yang begitu pesat terutama dalam proses pembelajaran dimasa COVID-19 harus dimanfaatkan sebaik mungkin oleh pendidik dalam proses pembelajaran, teknologi menjadi alternatif serta sangat berperan penting sebagai alat bantu dalam memberikan dan menyampaikan materi ajarnya. Penggunaan teknologi dalam berbagai situasi biasa diterapkan asalkan pendidik mampu memanfaatkannya sebaik mungkin. Melihat kondisi tersebut penggunaan teknologi saat ini sangat dibutuhkan agar proses pembelajaran tetap berlangsung, walaupun tidak seperti biasanya secara langsung didalam lingkungan

---

<sup>7</sup>Departemen Pendidikan Nasional, “Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional” (Jakarta: Pendidikan Nasional, 2003), h. 59.



sekolah atau ruang kelas tetapi, proses pembelajaran secara *online* (*daring* atau *virtual*) dilakukan.

Banyak strategi pembelajaran yang telah dikembangkan, kemampuan guru dalam memanfaatkan strategi-strategi pembelajaran yang ada untuk tetap melakukan tugasnya memberikan materi ajar yang semenarik mungkin dalam proses belajar mengajar meskipun tidak seperti biasanya dilakukan di sekolah, melainkan dilakukan di rumah masing-masing karena adanya COVID-19, meskipun dalam situasi dan kondisi pandemi COVID-19 tentunya pendidik dituntut untuk tetap menggunakan strategi maupun metode pembelajaran yang betul-betul relevan dengan kondisi sekarang ini.

*Blended learning* berperan aktif sebagai strategi pembelajaran yang digunakan oleh tenaga pendidik. Meskipun sebenarnya *blended learning* telah dikenal dalam pendidikan sejak lama. Hanya saja istilah ini kembali *booming* karena penggunaan *e-learning* yang maksimal dan menjadi alternatif satu-satunya yang dapat digunakan dikondisi pandemi COVID-19.

Kemudian yang menjadi kendala terbesar pada penerapan *blended learning* ini diantaranya adalah kemampuan pendidik atau ketidaksamaan pengetahuan pendidik akan *gadget* atau pun teknologi komputer yang disandarkan kepada aplikasi-aplikasi belajar seperti *google classroom*, *whatsapp*, *e-learning*, *youtobe* dan *google form* yang sebelumnya belum pernah digunakan dalam proses belajar, membuat pendidik harus menguasai, mempelajari dan beradaptasi menggunakan teknologi yang ada untuk memberikan materi ajarnya melalui web atau aplikasi belajar yang telah disiapkan guna mencapai tujuan pendidikan. Hasil penelitian yang dilakukan Vicky dan Putri tahun 2017 dengan judul “Pembelajaran *blended*

*learning* melalui *google classroom* di Sekolah Dasar”<sup>8</sup> mengemukakan bahwa penggunaan aplikasi *google classroom* di sekolah dasar dengan menggabungkan metode konvensional dan *online* dapat memberikan kenyamanan peserta didik dan aktif dalam proses pembelajaran serta mengurangi peserta didik menggunakan internet untuk hal negatif. Penelitian ini membuktikan bahwa pembelajaran *blended learning* sebaiknya diperkenalkan sejak peserta didik memasuki bangku sekolah dasar.

Perlu disadari orang tua di era milenial ini telah memperkenalkan *gadget* kepada anak-anaknya dengan memperlihatkan video-video di youtube dan mengajarkan bermain game di handphone agar anaknya tetap tenang tidak mengganggu pekerjaannya dirumah, padahal dengan membiasakan anak untuk bermain handphone akan berakibat kurang baik bagi, ketika orang tua tidak mendampingi anaknya dan tidak membatasinya. Untuk itu peran orang tua juga diperlukan dalam pengawasan penggunaan *gadge*. Jadi proses pembelajaran dengan menggunakan akses internet harus senantiasa di kontrol oleh orang tua dan pendidik.

Pada dasarnya penyebaran COVID-19 tidak menghalangi pendidik untuk berkomunikasi dalam melakukan proses belajar mengajar dengan menerapkan *blended learning* dapat mengatasi masalah belajar dimana kondisi pandemi yang mengharuskan tetap dirumah sehingga proses pembelajaran dilakukan secara virtual atau daring.

Beberapa tenaga pendidik dan peserta didik di Mahad DDI Sidrap sebelumnya menggunakan atau mengenal aplikasi *whatsapp* hanya sebagai media sosial, kini mereka gunakan sebagai akses untuk belajar, dimana segala materi atau

---

<sup>8</sup>Wicaksono and Rachmadyanti, “Pembelajaran Blended Learning Melalui Google Classroom Di Sekolah Dasar”, in *Prosiding Seminar Nasional dan Call for Papers Pendidikan 2017*, pp. 514.

bahan ajar diakses di grup *whatsapp* yang telah dibuat oleh guru, melihat kondisi COVID-19 pilihan paling tepat dalam situasi seperti ini penerapan *blended learning* dalam proses pembelajaran merupakan alternatif utama sehingga peserta didik tetap aktif belajar dan peserta didik dapat belajar mandiri dalam sistem pembelajaran secara daring (*online*). Karena, sebelumnya pembelajaran konvensional lebih diutamakan dan menjadi andalan terlebih lagi dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam.

Berdasarkan latar belakang di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penerapan *Blended Learning* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Dimasa COVID-19 Di Madrasah Aliyah Ma’had DDI Sidrap”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah terkait dengan pengaruh penerapan *blended learning* terhadap hasil belajar pendidikan agama Islam di masa COVID-19 sebagai berikut:

1. Pemerintah menghimbau segala aktivitas di lingkungan sekolah ditiadakan proses pembelajaran secara tatap muka tidak diperbolehkan selama COVID-19 mulai menyebar sehingga pendidik menerapkan strategi *blended learning* untuk tetap melakukan proses belajar mengajar secara daring.
2. Penerapan *blended learning* dimasa pandemi COVID-19 diharapkan dapat menuntun peserta didik untuk belajar lebih aktif dan guru pendidikan agama Islam, tetap melakukan proses pembelajaran di ruang kelas virtual atau web yang telah disediakan sehingga pembelajaran tidak lagi monoton atau konvensional.
3. Pengaruh penerapan *blended learning* merupakan suatu hal yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran, dengan menggunakan *blended learning*

tersebut dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama Islam.

### **C. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana penerapan *blended learning* pada peserta didik di Mahad DDI Sidrap?
2. Bagaimana hasil belajar pendidikan agama Islam peserta didik di Mahad DDI Sidrap?
3. Apakah terdapat pengaruh penerapan *blended learning* terhadap hasil belajar pendidikan agama Islam peserta didik masa COVID-19 di Ma'had DDI Sidrap?

### **D. Defenisi Operasional dan Ruang Lingkup Penelitian**

#### **1. Defenisi Operasional**

Untuk menghindari terjadinya kekeliruan penafsiran dalam memahami konsep dari variable penelitian, maka peneliti memaparkan batasan atau pengertian istilah-istilah yang terkait dengan konsep pokok permasalahan yang diteliti. Pemaparan ini dimaksudkan agar terdapat kesamaan persepsi antar peneliti dan pembaca terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini:

Pengaruh penerapan *blended learning* yang di maksud pada penelitian ini adalah proses pembelajaran yang berbasis online seperti penggunaan pembelajaran melalui aplikasi belajar dengan mempermudah peserta didik menerima materi ajar. Penerapan *blended learning* di Ma'had DDI Sidrap dalam proses pembelajaran menekankan pada penggunaan media online seperti aplikasi *google classroom*, *whatsapp* grup dan *zoom*. Media online *whattsapp* grup di buat oleh guru mata pelajaran pendidikan agama Islam dan mengundang peserta didik untuk bergabung dan membagikan materi ajarnya di grup *whatsapp* yang sudah di buat. *Google classroom* juga diterapkan dalam proses pembelajaran online untuk

mempermudah pendidik dan peserta didik dalam mengatur materi dan tugas-tugas yang diberikan. Selanjutnya via aplikasi *zoom* yang digunakan oleh guru dengan membuat room kelas dan membagikan *linknya* ke peserta didik untuk mengikuti pembelajaran secara virtual.

Hasil belajar pendidikan agama Islam merupakan pencapaian peserta didik setelah menerima materi pembelajaran pendidikan agama Islam melalui serangkaian evaluasi dan tes. Hasil belajar dapat dilihat dari hasil nilai rapor atau nilai proses pembelajaran peserta didik pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam.

## **2. Ruang Lingkup Penelitian**

Pembatasan masalah dalam penelitian ini sangat penting agar penelitian terfokus pada variabel yang diteliti atau dikaji. Berikut ini adalah ruang lingkup penelitian ini, yaitu:

- a. Deskripsi penerapan *blended learning* dalam proses pembelajaran pendidikan agama Islam dimasa COVID-19.
- b. Deskripsi pengaruh penerapan *blended learning* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama Islam meliputi kemampuan kognitif, efektif, dan psikomotorik.

## **E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah yaitu:

- a) Untuk mengetahui metode penerapan *blended learning* dalam materi pelajaran pendidikan agama Islam di Ma'had DDI Sidrap.
- b) Untuk mengetahui hasil belajar pendidikan agama Islam di Ma'had DDI Sidrap masa pandemi COVID-19.

- c) Mengetahui pengaruh *blended learning* terhadap hasil belajar pendidikan agama Islam di Ma'had DDI Sidrap masa COVID-19.

## 2. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian secara umum dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

### A. Kegunaan Teoritis

Dari hasil penelitian ini diharap dapat bermanfaat dan digunakan sebagai acuan keilmuan bagi yang membutuhkan teori-teori penerapan pembelajaran atau pengaruh model pembelajaran di kondisi seperti ini serta menambah wawasan peneliti terkait masalah yang diteliti.

### B. Kegunaan Praktis

Kegunaan praktis penelitian ini mampu memberikan masukan dari berbagai pihak seperti:

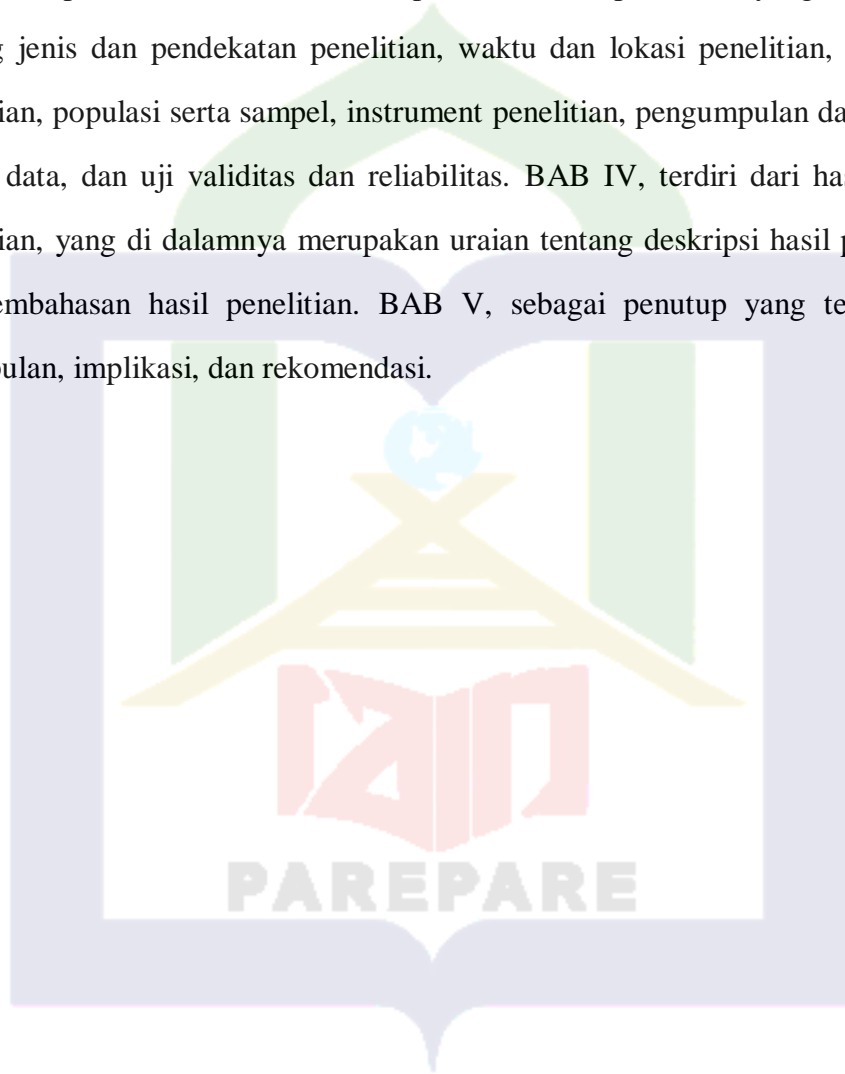
- 1) Lembaga Sekolah diharap menjadikan bahan pertimbangan serta menjadikan salah satu pilihan pembelajaran dalam kondisi pandemi.
- 2) Lembaga akademi dapat menjadikan refrensi dalam penelitian selanjutnya sesuai objek kajian yang diteliti.
- 3) Peserta didik dapat mengatasi kesulitan belajar selama masa pandemi.

## F. Garis Besar Isi Tesis

Pada penelitian ini dipaparkan isi dari unsur-unsur setiap BAB yaitu:

BAB I, Merupakan bab pendahuluan dimulai dengan latar belakang masalah kemudian dilanjutkan dengan lebih spesifik dan focus penelitian serta diskripsi penelitian, selanjutnya memaparkan pokok permasalahan ke dalam rumusan masalah, dimana rumusan masalah menjadi acuan dari tujuan dan kegunaan yang diharapkan, dan yang terakhir adalah garis besar tesis.

BAB II, isi dari bab ini menguraikan serta mengkaji tinjauan pustaka yang memuat penelitian yang relevan dan analisis teori tentang pengaruh penerapan *blended learning* dan hasil belajar pendidikan Agama Islam, dan kerangka konseptual penelitian. BAB III, merupakan metode penelitian yang membahas tentang jenis dan pendekatan penelitian, waktu dan lokasi penelitian, paradigma penelitian, populasi serta sampel, instrument penelitian, pengumpulan data, teknik analisis data, dan uji validitas dan reliabilitas. BAB IV, terdiri dari hasil analisis penelitian, yang di dalamnya merupakan uraian tentang deskripsi hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian. BAB V, sebagai penutup yang terdiri dari kesimpulan, implikasi, dan rekomendasi.





## BAB II

### LANDASAN TEORITIS

#### A. Penelitian dan Referensi yang Relevan

##### 1. Penelitian yang relevan

Penelitian secara umum memerlukan berbagai dukungan teori dari sumber atau rujukan yang relevansi. Penelitian pendidikan yang mengkaji tentang pengaruh penerapan *Blended Learning* telah dilakukan peneliti-peneliti sebelumnya, namun dalam penelitian ini secara khusus membahas tentang pengaruh penerapan *blended learning* terhadap hasil belajar pada pembelajaran Pendidikan agama Islam di masa COVID-19. Sebelum peneliti melakukan penelitian tersebut terlebih dahulu peneliti melakukan kajian terhadap karya-karya ilmiah yang berhubungan dengan pembahasan penelitian ini.

Jurnal ilmu pendidikan, Abroto, Maemonah, Nelsa Putri Ayu<sup>9</sup> terkait *blended learning*, dimana hasil penelitian menunjukkan ada perbedaan motivasi belajar peserta didik yang menggunakan *blended learning* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional (tatap muka), peserta didik yang menggunakan *blended learning* sebagai strategi atau model pembelajaran dibandingkan dengan peserta didik yang sistem pembelajaran secara konvensional memiliki hasil belajar yang berbeda.

Hasil hipotesis yang diperoleh dimana rata-rata motivasi belajar awal sekitar 85,03 dan motivasi belajar akhir sebesar 93,84. Disimpulkan adanya perbedaan motivasi belajar peserta didik yang menerapkan *blended learning*, sedangkan

---

<sup>9</sup>Abroto, Maemonah, and Ayu, "Pengaruh Metode Blended Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar", dalam *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Volume 3, 2021.

hipotesis ke dua menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar dari hasil pretest 39,35 dan posttest 77,58 maka disimpulkan bahwa ada peningkatan hasil belajar yang menerapkan *blended learning*.

Kaitannya penelitian Abroto Dkk dengan penulis yaitu materi yang dikaji memiliki kesamaan yaitu variabel X (*blended learning*) untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar. Penelitian Abroto Dkk, memberikan kontribusi terhadap penulis yaitu penulis dapat mengetahui bahwa adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar di Sekolah Dasar (SD) setelah menerapkan *blended learning*. Yang membedakan penelitian ini adalah dari segi tingkatan sekolah yang diteliti. Abroto Dkk memilih Sekolah Dasar (SD) sedangkan Penulis memilih Madrasah Aliyah (MA) dan mengkhusus ke pelajaran pendidikan agama Islam untuk melihat pengaruh *blended learning* terhadap hasil belajar.

Jurnal Lina,<sup>10</sup> yang mengkaji *blended learning* bertujuan mengetahui pengaruh *blended learning* terhadap motivasi belajar khususnya pada materi pelajaran relasi dan fungsi. Dari hasil penelitian menunjukkan skor rata-rata sebelum menerapkan pembelajaran *blended learning* 74,05, dan setelah menerapkan *blended learning* skor rata-rata 111,71, hal ini membuktikan dari perhitungan bahwa ada pengaruh yang positif terhadap perubahan perilaku motivasi belajar peserta didik sebelum diterapkan *blended learning* dan setelah penggunaan *blended learning*.

Hubungan penelitian Lina dan penulis yaitu terdapat kesamaan mengkaji tentang pengaruh pembelajaran *blended learning*, sumbangsi penelitian Lina terhadap penulis yaitu dapat menjadikan rujukan untuk penulis dalam mengkaji tentang *blended learning* serta mengetahui bahwa terdapat pengaruh positif

---

<sup>10</sup>Hima, "Pengaruh Pembelajaran Bauran (Blended Learning) Terhadap Motivasi Siswa Pada Materi Relasi Dan Fungsi", dalam *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, Volume 2, 2017.

pembelajaran *blended learning* terhadap motivasi belajar khususnya materi ralasi dan fungsi.

## 2. Referensi yang relevan

Penulis juga mengemukakan pentingnya beberapa sumber referensi lainnya yang relevan sebagai sumber rujukan dan acuan penelitian.

Husamah,<sup>11</sup> Buku ini mengkaji tentang implementasi pembelajaran bauran (*blended learning*) menjadi jalan keluar yang tepat atas berbagai kritik kekurangan e-learning dan kritik atas ketertinggalan pembelajaran tatap muka. *Blended learning* yang merupakan penggabungan berbagai keunggulan proses pembelajaran berbasis internet sehingga dapat mengikuti kemajuan pengetahuan teknologi di abad ke 21 ini.

Wasis D. Dwiyoogo memaparkan konsep-konsep teoritis yang dapat diterapkan dalam pembelajaran *blended learning*.<sup>12</sup> Buku Husamah dan Wasis yang menjadi referensi peneliti dalam memberikan pengetahuan dan berbagai rujukan teori terkait dengan *blended learning*, sehingga peneliti dapat mendefinisikan *blended learning* sebagai strategi pembelajaran dengan yang mengkombinasikan antara sistem pembelajaran *online* dan pembelajaran tatap muka.

Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana,<sup>13</sup> menjelaskan konsep *blended learning* dalam pembelajaran sehingga pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi sebagai sarana guru dan siswa mengelaborasi dan mengeksplorasi kegiatan belajar secara baik.

---

<sup>11</sup>Husamah, *Pembelajaran Baurah (Blended Learning)* (Cet, I; Jakarta: Prestasi Pustaka, 2014).

<sup>12</sup>Dwiyoogo, D Wasis, *Pembelajaran Berbasis Blended Learning* (Cet, I; Depok: Rajawali Pers, 2018).

<sup>13</sup>Kurniawan and Riana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi* (Cet, IV; Depok: Rajawali Pers, 2019).

Hadion Wijoyo,<sup>14</sup> membahas strategi dalam pengajaran dengan menerapkan *blended learning* dalam menghadapi perkembangan teknologi tanpa harus meninggalkan pembelajaran tatap muka serta menjadi solusi dalam upaya perbaikan pembelajaran. Buku rujukan tersebut merupakan acuan penulis terkait dengan teori-teori *blended learning*.

Berbagai pendapat ahli tentang *blended learning* penulis dapat menyimpulkan pendapatnya tentang teori *blended learning* serta pemanfaatan dan penerapan pembelajaran dengan mengkombinasikan antara *online* dan tatap muka secara langsung untuk menghadapi era digital dengan berbagai kemajuan-kemajuan teknologi yang ada.

*Blended learning* dapat menjadi strategi dan model pembelajaran masa depan, hal ini membuktikan dari buku yang dikemukakan Hadion, tentang *blended learning* menjadi alternatif dan solusi pembelajaran.

## **B. Analisis Teori Variabel**

### **1. Penerapan *Blended Learning***

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), penerapan adalah perbuatan menerapkan.<sup>15</sup> Dasar kata penerapan dari kata dasar terap yang berarti menjalankan atau melakukan sesuatu kegiatan, kemudian menjadi Suatu proses, metode atau perbuatan menjalankan atau melakukan sesuatu, baik yang abstrak atau sesuatu yang kongkrit.<sup>16</sup>

Penerapan diartikan pula sebagai sebuah tindakan yang dilakukan baik secara individu maupun kelompok dengan maksud untuk mencapai tujuan yang

---

<sup>14</sup>Hadion Wijoyo, *Blended Learning* (Sumatra Barat: Insan Cendikia Mandiri 2020).

<sup>15</sup>Salim and Salim, *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer* (Jakarta: Modern English Pers, 2002), h. 1598.

<sup>16</sup>Lexy j. Moloeng, *Metodologi Pendidikan Kualitas* (Cet. XXVI; Bandung: Remaja Rosda karya, 2009), h. 93.

telah dirumuskan.<sup>17</sup> Disamping itu, Harjanto mengatakan bahwa penerapan sebagai upaya untuk menggunakan bahan-bahan yang telah dipelajari dalam situasi baru dan nyata, termasuk kemampuan untuk menerapkan aturan, metode, konsep, prinsip dan teori.<sup>18</sup> Secara bahasa penerapan adalah hal, cara atau hasil.<sup>19</sup>

Beberapa pengertian di atas penulis berkesimpulan bahwa penerapan adalah sebuah tindakan terstruktur atau kemampuan untuk melakukan metode, prinsip dan teori yang disusun dalam suatu program yang sistematis untuk suatu kegunaan atau pun tujuan khusus.

*Blended learning* yang dimaksud secara etimologi terdiri dari dua kata yaitu *blended* dan *learning*. *Bland* berarti “campuran, bersama untuk meningkatkan kualitas agar bertambah baik”, atau formula suatu penyesuaian kombinasi atau perpaduan. Sedangkan *learning* memiliki makna umum yakni belajar, dengan demikian sepintas mengandung makna pola pembelajaran yang mengandung unsur pencampuran, atau penggabungan antara satu pola dengan pola yang lain.<sup>20</sup>

*Blended learning* terdiri dari kata *blended* (kombinasi/campuran, sedangkan *learning* (belajar). Makna asli sekaligus yang paling umum *blended learning* mengacu pada belajar yang mengombinasikan atau mencampur antara pembelajaran tatap muka (*face to face*) dan pembelajaran berbasis komputer (*online* dan *offline*).<sup>21</sup> Menurut Semler dalam Hadion mengatakan *blended learning* menggabungkan

---

<sup>17</sup>Andrilla, Penerapan Stakeholder Relationship Management plus (Srm+) Dalam Pengelolaan Community Development Di Area Operasional Total E&p Indonesia”, dalam Jurnal *Ilmu Komunikasi*, Volume 2, 2014, h. 336.

<sup>18</sup>Harjanto, *Perencanaan Pengajaran* (Cet. II; Jakarta: Rineka Cipta, 2001), h. 1.

<sup>19</sup>Sitepu, “Penerapan Materi Pendidikan Agama Kristen Sekolah Dasar Berbasis Kurikulum 2013 Dan Pengaruhnya Terhadap Prestasi Belajar Siswa”, dalam Jurnal *Teologi Pondok Daudi*, volume 6, 2020, h. 6.

<sup>20</sup>Kurniawan dan Riana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, h. 242.

<sup>21</sup>Dwiyogo, *Pembelajaran Berbasis Blended Learning*, h. 59.

aspek terbaik dari pembelajaran *online*, terstruktur tatap muka kegiatan, dan praktek dunia nyata. Sistem pembelajaran *online*, pelatihan kelas, dan pengalaman di tempat kerja memiliki pengalaman besar kelemahan sendiri. Pendekatan *blended learning* menggunakan kekuatan masing-masing untuk melawan kelemahan orang lain.<sup>22</sup>

Moebis dan Weibelzahl mendefinisikan *blended learning* sebagai pencampuran antara *online* dan pertemuan *face to face meeting* dalam suatu pembelajaran yang terintegrasi.<sup>23</sup> *Blended learning* merupakan sebuah kombinasi dan berbagai strategi di dalam pembelajaran. Sehingga dapat dikatakan bahwa *blended learning* adalah metode belajar yang menggabungkan dua atau lebih metode dan strategi dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan dari proses pembelajaran tersebut.<sup>24</sup>

Jusoff and Khodabandelou, mengemukakan bahwa *blended learning* bukan hanya mengurangi jarak yang selama ini ada diantara siswa dan guru namun, juga meningkatkan interaksi diantara kedua belah pihak.<sup>25</sup>

Sejalan dengan pandangan tersebut, Thorne, menjelaskan bahwa *blended learning* merupakan evolusi yang paling logis dalam pembelajaran. *Blended Learning* memberikan solusi untuk tantangan menyesuaikan pembelajaran dan pengembangan kebutuhan saat ini.<sup>26</sup> *Blended learning* menjadi alternatif dalam menghadapi era digital, sehingga dapat dimaksimalkan oleh pendidik dengan baik.

---

<sup>22</sup>Hadion Wijoyo, *Blended Learning*, h. 2.

<sup>23</sup>Husamah, *Pembelajaran Baurah (Blended Learning)*, h. 12.

<sup>24</sup>Istiningsih and Hasbullah, "Blended Learning, Trend Strategi Pembelajaran Masa Depan", dalam Jurnal *Elemen*, Volume 1, 2015, h. 2.

<sup>25</sup>Syarif, "Pengaruh Model Blended Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa SMK", dalam Jurnal *Pendidikan Vokasi*, Volume 2, Edisi 2, Juni 2012, h. 238.

<sup>26</sup>Thorne, *Blended Learning: How to Integrate Online & Traditional Learning* (United States: Kogan Page, 2003), hal. 137. (dalam [books.google.co.id/](https://books.google.co.id/) diakses 22 Januari 2022).

*Blended learning* adalah proses mempersatukan beragam metode belajar yang dapat dicapai dengan menggabungkan sumber-sumber virtual dan fisik.<sup>27</sup> Pada dasarnya *blended learning* dikenal sebagai pengintegrasian atau perpaduan program belajar online dengan konvensional, seperti kombinasi penggunaan pembelajaran berbasis web dan tatap muka yang dilakukan secara bersamaan didalam proses pembelajaran.

Beberapa pengertian *blended learning* dapat disimpulkan bahwa *blended learning* merupakan proses pembelajaran yang digabungkan, dikombinasikan antara pembelajaran konvensional dan pembelajaran modern. Pembelajaran konvensional lebih menekankan proses tatap muka secara langsung, dengan dominan metode ceramah dan diskusi sedangkan pembelajaran modern lebih memanfaatkan teknologi-teknologi yang ada dalam proses pembelajaran, seperti web atau aplikasi-aplikasi belajar yang digunakan dalam pembelajaran yang terhubung dengan internet (*Online*), contohnya pembelajaran dengan menggunakan *google classroom*, *e-learning*, *whatsapp* grup dan lain sebagainya.

Penerapan *blended learning* merupakan tindakan pembelajaran yang dilakukan dengan menggabungkan antara pembelajaran secara tatap muka diruang kelas dan pembelajaran yang berbasis internet yang dilakukan tanpa harus diruang kelas atau secara *online*.

Menurut Carman, dalam Izuddin Syarif,<sup>28</sup> terdapat lima indikator dalam penerapan pembelajaran *blended learning*, yaitu:

- a) *Live event* merupakan proses pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka atau langsung meskipun di tempat yang berbeda tetapi waktu

---

<sup>27</sup>Kurniawan dan Riana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, h. 275.

<sup>28</sup>Syarif, "Pengaruh Model Blended Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa SMK", dalam *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Volume 2, Edisi 2, Juni 2012, h. 239.



belajar secara bersamaan dengan menggunakan *teleconference* atau secara online. Penggunaan *zoom*, *google meet* dan sejenisnya termasuk kedalam proses pembelajaran secara *live event*.

- b) *Self-paced learning*, yaitu proses pembelajaran dengan memadukan pembelajaran mandiri (*self-paced learning*) dengan pembelajaran *online* yang memudahkan peserta didik belajar dimana pun dan kapan pun.
- c) *Collaboration* proses pembelajaran dimana pendidik dan peserta didik berkolaborasi dengan baik, artinya peserta didik yang sudah dikelompokkan dapat membangun kerja sama yang baik sesama kelompoknya.
- d) *Assessment*, perancang harus dapat membuat kombinasi jenis penilaian secara online dan offline baik yang bersifat tes maupun non-tes agar transparan dan objektif.
- e) *Performance support materials*, materi ajar disiapkan dalam bentuk digital, dapat diakses oleh peserta belajar baik secara *offline* maupun *online*.

Indikator penerapan *blended learning* dapat disimpulkan bahwa, penggunaan teknologi dan akses internet menjadi pokok utama dalam proses penerapan pembelajaran *blended learning*. Kemampuan pendidik dalam mengolah pembelajaran *blended learning* menjadi pembelajaran yang menyenangkan dengan memanfaatkan teknologi serta akses jaringan internet.

Penerapan *blended learning* yang sering diaplikasikan yaitu dengan kombinasi pertama, 50/50 artinya 50% secara tatap muka 50% pembelajaran *virtual* atau *online*, kedua 75/25 penggunaan pembelajaran tatap muka 25% pembelajaran *online*, yang ketiga 25 banding 75, 25% pertemuan tatap muka 75% secara *online*.

Dalam kombinasi atau pola tersebut penggunaan *blended learning* dalam pembelajaran tergantung kebutuhan sumber daya yang tersedia, dan tujuan pembelajaran. Penggunaan pembelajaran *blended learning* dapat memudahkan peserta didik untuk memilih metode pembelajaran yang diinginkan.

Mendesain model pembelajaran *blended learning*, Noord mengklasifikasikan menjadi tiga bagian dalam proses belajar yaitu sebagai berikut:

- 1) Sikron langsung merupakan proses pembelajaran dengan melibatkan pendidik dan peserta didik secara langsung atau tatap muka,
- 2) Sikron maya merupakan proses pembelajaran dengan melibatkan teknologi secara sinkron seperti *video conference* (proses belajar dilakukan dengan menggunakan aplikasi *zoom*, *google meet* dan lain sebagainya, *audio-conference* (proses belajar dengan menggunakan suara yang sudah direkam oleh pendidik), dan *web-based* seminar yang merupakan proses belajar dengan menyiapkan pemateri untuk menyampaikan pengetahuan sekitar pembelajaran)
- 3) Asinkron mandiri merupakan proses pembelajaran secara daring dapat dilakukan tanpa sinkron dan tidak *online* agar memberikan kesempatan peserta didik untuk belajar secara mandiri.
- 4) Asinkron kolaboratif (AK), merupakan suatu proses pembelajaran yang dilakukan secara bersama-sama dalam sebuah kelas daring antara peserta didik dengan peserta didik lainnya serta narasumber.<sup>29</sup>

Pembelajaran *blended learning* memberikan warna yang baru dan memudahkan pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan serta menjadi solusi pembelajaran di era digital.

---

<sup>29</sup>Purnama, "Blended Learning Sebagai Sarana Optimalisasi Pembelajaran Daring Di Era New Normal", dalam Jurnal *Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*, Volume 2, Oktober 2020, h. 113.

Praydana<sup>30</sup> membagi 4 tujuan diterapkannya pembelajaran *blended learning* diantaranya:

- a) Meningkatkan model belajar peserta didik agar berkembang lebih baik dalam proses belajar.
- b) Memfasilitasi pendidik dan peserta didik dalam mengembangkan proses pembelajaran secara mandiri agar dapat dimanfaatkan sebaik mungkin.
- c) Memudahkan peserta didik mengakses materi ajar secara fleksibel untuk peningkatan pembelajaran secara tatap muka dan *online*.
- d) Pembelajaran tatap muka memberikan ruang antara peserta didik dengan peserta didik lainnya agar menjadi interaktif di ruang kelas. Sedangkan pembelajaran secara *online* dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman dalam menggunakan teknologi pembelajaran serta memudahkan peserta didik untuk mengakses internet untuk mencari materi ajar.

Penerapan *blended learning* dalam strategi pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan diantaranya. Adapun kelebihan *blended learning* meliputi:

1. Memberikan ruang yang mudah bagi peserta didik untuk belajar mandiri dengan mengakses materi *online* yang sudah di *share* oleh pendidik.
2. Memudahkan peserta didik berdiskusi dengan pendidik dan peserta didik lainnya terkait dengan materi pelajaran kapanpun dan dimanapun.
3. Pendidik dengan mudah dapat mengawasi dan mengelolah dengan baik kegiatan pembelajaran.

---

<sup>30</sup>Riinawati, *Monograf: Hubungan Penggunaan Model Pembelajaran Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika* (Mataram: CV Kanhaya Karya, 2020), h. 24. (Softcopy pdf adobe reader).

4. Peserta didik dapat dengan mudah membagikan dan mendownload file yang sudah dikirim oleh pendidik.
5. Pendidik dapat memberikan tugas secara *online* dan menyarankan kepada peserta didik untuk membaca dan mempelajari materi sebelum proses pembelajaran.
6. Pendidik dapat dengan mudah memberikan penilaian terhadap peserta didik.<sup>31</sup>

Sedangkan kekurangan *blended learning* menurut Noer dalam Husamah,<sup>32</sup> antara lain:

1. Sarana dan Prasarana masih kurang mendukung dalam penerapan media yang sangat beragam.
2. Akses jaringan yang kurang maksimal serta tidak meratanya fasilitas yang dimiliki peserta didik seperti komputer dan akses internet dalam penerapan *blended learning* secara online.
3. Pengetahuan teknologi yang masih kurang.

Tidak lepas dari kekurangan dan kelebihan, *blended learning* juga memiliki karakteristik diantaranya Menurut Jhon Watson dalam Usman,<sup>33</sup> karakteristik pembelajaran *blended learning* diantaranya:

- a. Adanya perpaduan pembelajaran dengan berbagai model, gaya belajar, cara mengajar (menyampaikan materi), serta pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi.
- b. Perpaduan pembelajaran tatap muka, belajar mandiri serta belajar *online*.

---

<sup>31</sup>Husamah, *Pembelajaran Baurah (Blended Learning)*, h. 35.

<sup>32</sup>Husamah, *Pembelajaran Baurah (Blended Learning)*, h 36.

<sup>33</sup>Usman, "Komunikasi Pendidikan Berbasis Blended Learning Dalam Membentuk Kemandirian Belajar", dalam *Jurnal Jurusan Jurnalistik*, Volume 4, Edisi 1, Mei 2018, h. 139.

- c. Penyampaian materi yang inovatif, serta efektif serta gaya dan cara mengajar yang menarik.
- d. Peran bersama-sama antara pendidik dan orang tua dalam mendukung dan mendorong peserta didik dalam belajar.

*Blended learning* dapat menjadi alternatif untuk menghadapi berbagai tantangan pendidikan serta menjadi efektif dan efisien dalam pembelajaran. Tidak lepas dari berbagai kelebihan dan kekurangan serta karakteristik *blended learning* ada beberapa manfaat *blended learning* dalam pembelajaran antara lain:

- 1) Lebih efektif dengan kolaborasi antara tatap muka dan *online*, dibandingkan hanya tatap muka saja atau hanya belajar *online*.
- 2) Penerapan *blended learning* dapat meningkatkan hasil belajar.
- 3) Dapat memudahkan peserta didik dalam mengatur waktu belajar agar diperpanjang dan wawasan lebih luas untuk menghadapi masa depan.
- 4) Memudahkan untuk mendapatkan referensi secara digital dan menambah kemampuan atau keterampilan dalam pembelajaran *online*.
- 5) Dapat menjadikan efisien waktu pembelajaran secara *online* tanpa harus tatap muka.
- 6) Tugas yang diberikan lebih menarik dan fleksibel.
- 7) Memudahkan pendidik untuk memantau kemajuan peserta didik.<sup>34</sup>

#### a. Konsep *Blanded Learning*

Driscoll<sup>35</sup> menyebutkan dalam pembelajaran *blended learning* ada empat konsep yakni, Pertama, *blended learning* merupakan pembelajaran yang mengkombinasikan atau menggabungkan berbagai teknologi berbasis web, untuk

---

<sup>34</sup>Purnama, "Blended Learning Sebagai Sarana Optimalisasi Pembelajaran Daring Di Era New Normal", dalam Jurnal *Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*, Volume 2 No 2, Oktober 2020, h. 119.

<sup>35</sup>Abdullah, "Model Blended Learning Dalam Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran", dalam Jurnal *Pendidikan dan Manajemen Islam*, Volume 7, Edisi 1, Juli 2018, h. 861.

mencapai tujuan pendidikan. Kedua, *blended learning* merupakan kombinasi dari berbagai pendekatan pembelajaran (seperti *behaviorisme*, *konstruktivisme*, *kognitivis-me*) untuk menghasilkan suatu pencapaian pembelajaran yang optimal dengan atau tanpa teknologi pembelajaran. Ketiga, *Blended learning* juga merupakan kombinasi banyak format teknologi pembelajaran, seperti video tape, CD-ROM, web-based *training*, film) dengan pembelajaran *offline*. Keempat, *Blended learning* menggabungkan teknologi pembelajaran dengan perintah tugas kerja actual untuk menciptakan pengaruh yang baik pada pembelajaran dan tugas

Bielawski dan Metcalf dalam husamah<sup>36</sup> mengemukakan *blended learning* merupakan konsep yang relative baru dalam pembelajaran di mana penggabungan pengajaran secara online dan konvensional yang dilakukan oleh pendidik.

Soekartawi dalam Yaumi mengemukakan bahwa penerapan pembelajaran *blended learning* dengan mengkombinasikan tatap muka dan online memberikan efisiensi yang sangat baik karena penerapannya dapat menghasilkan pembelajaran berorientasi proses, bukan peristiwa.<sup>37</sup> Disini di jelaskan konsep pembelajaran *Blended learning* tergolong sederhana dan mudah diterapkan untuk meningkatkan kualitas pendidik dan peserta didik dalam menghadapi era digital dan kemajuan teknologi, apalagi ditunjang dengan fasilitas teknologi yang memadai dan jaringan internet yang baik.

Ada dua kategori yang paling utama dalam *Blended Learning*, yaitu:<sup>38</sup>

- a) Peningkatan aktivitas *face-to-face*. Istilah *blended learning* banyak digunakan oleh pendidik untuk merujuk pada pengguna teknologi informasi dan

---

<sup>36</sup>Husamah, *Pembelajaran Baurah (Blended Learning)*, h. 16.

<sup>37</sup>Yaumi and Damopolii, "Desain Blended Learning: Model Pemaduan Sumber Belajar Online Dan Tradisional" In *Prosiding Konferensi Nasional Ke- 6*. Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Parepare dan STISIP Muhammadiyah Rappang, 8-9 September 2017, pp. 137.

<sup>38</sup>Husamah, *Pembelajaran Baurah (Blended Learning)*, h. 15.

komunikasi dalam kegiatan pembelajaran tatap muka yang tidak mempengaruhi aktivitas yang ada.

- b) Pembelajaran campuran (*hybrid learning*). Model pembelajaran ini menyarangkan peserta didik belajar secara daring (*Online*), sehingga mengurangi kegiatan tatap muka akan tetapi tidak menghilangkannya.

Sejalan dengan perkembangan teknologi yang begitu pesat khususnya teknologi internet yang memberikan dorongan terhadap dunia pendidikan untuk menerapkan pembelajaran *online*. Jaringan internet yang dapat di akses kapanpun dan dimanapun serta munculnya beberapa aplikasi-aplikasi belajar yang dapat dimanfaatkan sebaik mungkin untuk membantu pendidik dalam mengembangkan strategi pembelajaran di era industry 4.0 atau di era digital.

Adapun unsur-unsur dalam penerapan pembelajaran *blended learning* dengan menggabungkan antara *offline* dan *online*, belajar mandiri, aplikasi, tutorial, kerjasama, dan evaluasi.<sup>39</sup>

Melihat unsur-unsur yang ada memberikan peluang terhadap pendidik untuk berinovasi dengan mengembangkan pengetahuan teknologi untuk menunjang pembelajaran *blended learning*, penerapan *blended learning* membuat peserta didik untuk senantiasa belajar mandiri dimana materi yang sudah di bagikan pendidik, atau tugas yang diberikan pendidik melalui aplikasi belajar diharapkan peserta didik untuk belajar sendiri dengan mengakses materi-materi pelajaran yang terkait di internet.

#### b. Unsur-unsur *Blended Learning*

Pembelajaran *blended learning* terbagi dua unsur yaitu pembelajaran *offline (face to face)* dan *online learning*:

---

<sup>39</sup> Idris, "Pembelajaran Model Blended Learning", dalam Jurnal *Ilmiah Iqra'*, Volume 5, No 1, 2011, h. 69.



### 1) Face-to-Face (*Offline*)

Pembelajaran tatap muka merupakan kegiatan pembelajaran yang berupa interaksi secara langsung antara pendidik dan peserta didik.<sup>40</sup> Tatap muka antara pendidik dan peserta didik dengan komunikasi secara langsung sangat dibutuhkan, adapun *tiga* forum alasan kegiatan pembelajaran tatap muka masih memiliki peran aktif dalam proses pembelajaran,<sup>41</sup> antara lain:

- a) Perlunya forum untuk menjelaskan maksud dan mekanisme belajar yang akan dilalui bersama secara langsung dengan semua peserta didik. Keberhasilan pembelajaran juga ditentukan oleh pemahaman peserta didik tentang apa, mengapa, dan bagaimana proses belajar dan mengerjakan tugas secara langsung.
- b) Perlunya memberikan pemahaman sekaligus pengalaman belajar dengan mengerjakan tugas secara berkelompok dan kolaboratif pada peserta didik, agar peserta didik dapat berinteraksi secara langsung dan saling mengenal pribadi satu sama lain untuk menguatkan dan saling kerjasama.
- c) Perlu pemberian pelatihan secara langsung dalam penggunaan media komunikasi berbasis web agar pendidik dapat mengetahui karakteristik setiap peserta didiknya.

Dalam hal ini system kegiatan secara *offline* dalam proses pembelajaran sangat diperlukan oleh pendidik dan peserta didik untuk tetap membangun hubungan emosional keduanya. Pembelajaran tatap muka tidak bisa di hilangkan dalam proses pembelajaran.

Adapun kelebihan dan kekurangan dari pembelajaran *offline* adalah:

---

<sup>40</sup>Husamah, *Pembelajaran Baurah (Blended Learning)*, h. 37.

<sup>41</sup>Rusman, *Model-Model Pembelajaran* (Cet. IV; Jakarta: Raja Grafindo, 2016), h. 338.



- a) Kelebihan pembelajaran *offline*.
- (1) Membentuk kedisiplinan terhadap peserta didik dan mental dalam setiap pembelajaran.
  - (2) Memberikan penguatan dalam meningkatkan interaksi dan respon.
  - (3) Memberikan kemudahan bagi pendidik dalam memberikan nilai kepada peserta didik karena pendidik dapat mengamati secara langsung perubahan yang dialami peserta didik.
  - (4) Membentuk karakter dan menumbuhkan jiwa sosial terhadap sesama peserta didik lainnya, pendidik dan seluruh masyarakat lingkungan sekolah.
- b) Kekurangan pembelajaran *offline*.
- (1) Adanya kekakuan terhadap model belajar karena kurangnya inovatif pendidik.
  - (2) Penerapan pembelajaran yang dilakukan secara klasikal yang membuat tidak dapat mengakomodir model belajar peserta didik yang beragam.
  - (3) Adanya peurunan inisiatif dan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran yang monoton.<sup>42</sup>

Kelebihan dan kekurangan pembelajaran *offline* membuktikan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan tidak sempurna yang diharapkan, disebabkan model belajar peserta didik yang beragam membuat pendidik harus lebih inovatif, kreatif dalam menerapkan strategi dan metode pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan yang di inginkan.

Tantangan pendidikan di era teknologi membuat sistem pembelajaran *offline* harus di modifikasi sebaik mungkin, metode ceramah dan Tanya jawab diruang kelas tidak mesti ditinggalkan atau di hilangkan, melainkan di rancang

---

<sup>42</sup>Husamah, *Pembelajaran Baurah (Blended Learning)*, h. 103.

dengan penggunaan alat teknologi yang ada, agar peserta didik termotivasi dan minat belajar meningkat. Seperti dengan menggunakan metode ceramah mengkombinasikan dengan alat teknologi seperti proyektor untuk menampilkan slide materi yang sudah di desain pendidik semenarik mungkin kemudian ditampilkan di layar depan peserta didik. Ini merupakan salah satu model *face tu face* dengan kombinasi alat teknologi.

## 2) *Online learning*

Carliner dalam Hasbullah mendefinisikan *online learning* adalah pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan komputer yang terhubung dengan internet. Menurut Jeffrey dalam Mat Wajib *online learning* merupakan lingkungan belajar yang terbuka dengan menggunakan teknologi internet dan web sebagai fasilitas proses belajar untuk meningkatkan pengetahuan.<sup>43</sup>

*Online learning* merupakan salah satu komponen *blended learning* karena *online learning* adalah pembelajaran yang berbasis internet dan web, dengan menggunakan komputer atau laptop serta *smartphone* sebagai fasilitas proses belajar. Ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran *online*:

- a) Aksesibilitas menjadi faktor yang penting dalam pembelajaran *online* karena penggunaan media harus dengan mudah diakses oleh pendidik dan peserta didik.
- b) Perangkat media yang digunakan harus didukung dengan audio, video, dan audio visual.
- c) Fitur komunikasi yang digunakan yang beragam. berbagai macam fitur yang ada dalam aplikasi belajar memberikan kemudahan dalam proses belajar.

---

<sup>43</sup>Hasbullah, "Blended Learning, Trend Strategi Pembelajaran Matematika Masa Depan" dalam Jurnal *Ilmu Pendidikan MIPA*, Volume 4, Edisi 1, 2014, h. 68.

d) Harga, sebaiknya menggunakan *platform e-learning* yang tidak mahal.<sup>44</sup>

Pembelajaran *online* memiliki kelebihan dan kekurangan, diantaranya kelebihan pembelajaran *online*:

- a) Akses materi pembelajaran sangat mudah dan dapat disimpan.
- b) Proses belajar yang menarik dan menyenangkan.
- c) Waktu belajar yang fleksibel.
- d) Ramah lingkungan.

Adapun kekurangan pembelajaran *online*

- a) Kurangnya interaksi secara langsung antara pendidik dan peserta didik
- b) Kurang pengetahuan pendidik dan peserta didik yang menguasai teknologi.
- c) Sarana dan prasarana yang kurang memadai.
- d) Kesulitan dalam memahami materi pelajaran yang diajarkan secara *online*.<sup>45</sup>

Pembelajaran *online* dapat menjadi alternatif dalam proses belajar, terutama kemajuan digital yang pesat mengharuskan pendidik mampu menguasai teknologi belajar yang ada. Pembelajaran *online learning* didukung berbagai media dalam menyampaikan materi pembelajaran seperti *google classroom*, *whatsapp*, *zoom*, *E-learning*, dan *Mobile learning*.

a) *Google classroom*

Kemajuan teknologi yang begitu pesat memberikan peluang bagi dunia pendidikan dalam mengembangkan strategi dan metode pembelajaran. Kemunculan berbagai web dan aplikasi-aplikasi belajar yang dapat menjadi sarana

---

<sup>44</sup>Hakim, "Pemilihan Platform Media Pembelajaran Online Pada Masa New Normal" dalam *Jurnal Sains dan Teknologi*, Volume 3, Edisi 2, 2022, h. 34.

<sup>45</sup>Pujiasih, "Membangun Generasi Emas Dengan Variasi Pembelajaran Online Di Masa Pandemi Covid-19" dalam *Jurnal Karya Ilmiah Guru*, Volume 5, Edisi 1, 2022, h. 47.

dan prasarana pembelajaran berbasis teknologi, hal ini menjadikan salah satu inovasi manusia yang semakin berkembang pengetahuannya dalam merancang teknologi sehingga dapat membuat sebuah web dan aplikasi belajar yang bertujuan untuk mengatasi persoalan pembelajaran sekaligus menjadikan tantangan di era digital dalam mengembangkan strategi dan metode pembelajaran.

Salah satu aplikasi belajar yang telah dirancang yaitu *google classroom* yang merupakan sebuah aplikasi yang telah didesain secara khusus menciptakan ruang kelas di dunia maya yang mencakup didalamnya sarana pemberian penilaian, pemberian tugas dan submit tugas yang diberikan pendidik.<sup>46</sup> Dalam Sugaman dan Enda mendefinisikan *google classroom* merupakan aplikasi perangkat lunak yang menunjang proses belajar yang diprogram perusahaan ternama yaitu *google* untuk melengkapi kemajuan teknologi dalam proses belajar mengajar berbasis *online* atau *blended learning*.<sup>47</sup> Dapat disimpulkan bahwa *google classroom* atau dikenal ruang kelas *google* merupakan sebuah aplikasi belajar yang telah di program untuk tujuan pendidikan. *Google classroom* merupakan aplikasi yang memudahkan proses pembelajaran terutama dalam kondisi pandemi covid-19 kehadiran aplikasi belajar seperti *google classroom* sangat membantu dunia pendidikan dalam mengatasi kesulitan proses belajar mengajar serta memberikan kemudahan dalam penggunaannya.

Adapun fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi *google classroom* antara lain:

- (1) Ruang kelas merupakan sebuah fitur yang digunakan pendidik untuk membuat kelas belajar, selanjutnya mengundang peserta didik untuk bergabung di kelas yang sudah di buat.

---

<sup>46</sup>Sewang, "Keberterimaan Google Classroom Sebagai Alternatif Peningkatan Mutu Di IAI DDI Polewali Mandar", dalam Jurnal *Pendidikan Islam*, Volume 1, Edisi 1, Juni 2017, h. 39.

<sup>47</sup>Maskar and Wulantina, 2019 "Persepsi Peserta Didik Terhadap Metode Blended Learning Dengan Google Classroom", dalam Jurnal *Inovasi Matematika*, Volume 1, Edisi 2, Juli 2019, h. 111.

- (2) Folder kelas merupakan bagian-bagian kelas yang sudah dibuat dan dapat menyimpan data *pdf*, *word* dan berbagai *file* agar data yang disimpan tidak tercampur dengan kelas lain.
- (3) Buat pertanyaan merupakan fitur yang digunakan pendidik untuk memberikan pertanyaan-pertanyaan terkait materi pelajaran untuk di share ke peserta didik.
- (4) Buat tugas merupakan sebuah fitur yang digunakan untuk menyimpan tugas kepeserta didik baik berbentuk *pdf*, *word* dan lain sebagainya. Dalam fitur ini tersedia kolom komentar atau kolom jawaban untuk peserta didik memberikan jawaban.
- (5) Buat pengumuman sebuah fitur untuk memberikan informasi-informasi yang dibutuhkan agar peserta didik update seputar info-info terbaru.
- (6) Penyimpanan materi kelas merupakan fitur yang memudahkan peserta didik dalam menyimpan materi-materi yang sudah dishare pendidik.
- (7) Forum diskusi yang merupakan fitur yang membentuk interaksi antara pendidik dan peserta didik yang menyediakan kolom komentar.
- (8) Forum penilaian yaitu sebuah fitur yang akan membantu pendidik dalam memberikan penilaian terhadap peserta didik.

Berbagai fitur yang melengkapi aplikasi *google classroom* membantu pendidik dalam menyelesaikan tujuan pembelajaran, pendidik dapat memanfaatkan fitur yang ada pada aplikasi *google classroom* untuk menyampaikan materi pembelajarannya. Adapun langkah-langkah dalam penggunaan aplikasi *google classroom* antara lain:

- (1) *Google classroom* dapat dibuka via website atau dengan mendownload aplikasi *google classroom*.
- (2) Setelah mengunggah aplikasi *google classroom* pastikan memiliki akun *google Apps ForEducation* dan memiliki akun *email* dengan nama sendiri, lalu

membuat kelas jika anda seorang pendidik atau gabung dikelas jika peserta didik.

- (3) Pendidik dapat membuat kelas dan membagikan kode kelasnya ke peserta didiknya.
- (4) Pendidik dapat menyampaikan materi melalui kelas yang sudah dibuat, dan dapat membuat diskusi kecil melalui kolom komentar yang disediakan.
- (5) Pendidik menklik forum tugas untuk menyampaikan tugas ke peserta didik dalam bentuk file pdf, word dan lain sebagainya.
- (6) Peserta didik dapat mengetahui batas waktu penyampaian tugas.
- (7) Tugas yang terkumpul dapat dilihat dengan cepat oleh pendidik serta dapat langsung memberikan penilaian.<sup>48</sup>

Penggunaan *google classroom* dapat dengan mudah di mengerti, efektif dan efisien di era digital serta merupakan aplikasi pembelajaran modern yang *booming* di masa pandemi COVID-19. Kunci utama penggunaan *google classroom* adalah terhubungnya dengan jaringan internet sehingga peserta didik dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dimana saja dan kapan saja sesuai waktu pelajaran yang sudah di tentukan oleh pendidik.

Berbagai manfaat dalam penggunaan aplikasi *google classroom* antara lain

- (1) Proses pembuatan ruang kelas yang cepat dan menarik. Pembuatan kelas bisa dilakukan dengan menggunakan *smartphone*, membagikan kode kelas untuk peserta didik dengan mudah, membagikan tugas dan materi dengan cepat hal ini membuktikan bahwa penggunaan *google classroom* dapat diakses dengan mudah dan menarik sehingga ideal untuk digunakan oleh pendidik dan peserta didik

---

<sup>48</sup>Salamah, "Deskripsi Penggunaan Aplikasi Google Classroom Dalam Proses Pembelajaran", dalam Jurnal *Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, Volume 4, Edisi 3, Oktober 2020, h. 536.

- (2) Efisien waktu dan hemat, proses pembelajaran dapat dilakukan tanpa harus menggunakan kertas, mengumpulkan tugas yang diberikan dilakukan secara *online*. Hal ini membuktikan potensi untuk menghemat waktu dan materi, dengan pembelajaran menggunakan *google classroom* dapat menyesuaikan jadwal pembelajaran yang sudah di tentukan sehari-hari.
- (3) Membentuk hubungan kerjasama dan komunikasi yang baik, dalam pembelajaran menggunakan *google classroom* peserta didik dapat lebih aktif dalam forum diskusi yang dibuat oleh pendidik.
- (4) Penyimpanan data kedalam folder kelas yang sudah dibuat dapat memudahkan pendidik dan peserta didik untuk melihat tugas-tugas yang sudah dikumpulkan kedalam folder tersebut.<sup>49</sup>

Kelebihan dalam menggunakan aplikasi *google classroom* dalam pembelajaran diantaranya:

- (1) Memberikan kenyamanan bagi penggunaan aplikasi *google classroom* dalam pembelajaran dapat di akses via *smartphone*.
- (2) Tugas dapat dengan mudah dikelola.
- (3) Penyimpanan file langsung terhubung dengan *google drive*.
- (4) Penggunaan kertas dapat di minimalisir.<sup>50</sup>
- (5) Sedangkan kekurangan dari *googer classroom* yaitu:
- (6) Jaringan internet harus baik (stabil)
- (7) *Gadget, smartphone* atau laptop (PC) harus terhubung dengan jaringan internet yang stabil.

---

<sup>49</sup>Wijoyo, Riau, dan Maitreyawira, *Google Class Sebagai Media Pembelajaran Pandemi Covid-19* (Sumatra: Insan Cendekia Mandiri, 2021), h. 5-7.

<sup>50</sup>Paksi dan Ariyanti, *Sekolah Dalam Jaringan* (Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2022), h. 9.



- (8) Pendidik dan peserta didik kurang komunikasi secara langsung melainkan komunikasi secara tertulis.<sup>51</sup>

Dengan melihat kekurangan dalam menggunakan aplikasi *google classroom* antisipasi pendidik adalah menyampaikan ke peserta didik untuk menggunakan gadget yang dapat dengan mudah login di aplikasi *google classroom* serta pendidik menyiapkan video pembelajaran yang menarik dan inovatif sehingga peserta didik tidak jenuh terhadap materi pelajaran yang disampaikan.

b) *Whatsapp*

Seiring dengan berkembangnya media sosial, kemunculan beberapa aplikasi untuk berkomunikasi dengan teman-teman diantaranya paling populer yaitu *whatsapp*. Koum dan Brian Action merupakan pendiri dari *whatsapp* tahun 2009 yang sekarang menjadi aplikasi populer di Indonesia yang sudah diunduh sekitar 97 juta pengguna.<sup>52</sup> *Whatsapp* merupakan aplikasi pesan yang digunakan untuk smarphone yang dapat berjalan lintas *platform* seperti *Apple iOS*, *Symbian nokia series*, dan *Android*.<sup>53</sup> *Whatsapp* juga disebut sebagai media sosial, yang berfungsi untuk berkomunikasi seperti mengirim chat atau pesan baik pribadi atau grup, melakukan *video call (teleconference)*, mengirim foto dan video serta membagikan *file* dokumen dalam bentuk PDF dan WORD.<sup>54</sup>

Hal tersebut dimanfaatkan oleh pendidik untuk menggunakan *whatsapp* sebagai salah satu media pembelajaran dalam menyampaikan materi ajar, melihat

---

<sup>51</sup>Paksi dan Ariyanti, *Sekolah Dalam Jaringan*, h. 9.

<sup>52</sup>Pustikayasa, “Grup *Whatsapp* Sebagai Media Pembelajaran”, dalam *Jurnal Ilmiah Pendidikan, Agama dan Kebudayaan Hindu*, Volume 10, Edisi 2, Desember 2019, h. 55.

<sup>53</sup>Anwar and Riadi, “Analisis Investigasi Forensik *Whatsapp Messenger Smartphone* Terhadap *Whatsapp Berbasis Web*”, dalam *Jurnal Ilmiah Teknik Elektro Komputer dan Informatika*, Volume 3, Edisi 1, 2017, h. 2.

<sup>54</sup>Sahidillah and Miftahurrisqi, “*Whatsapp* Sebagai Media Literasi Digital Siswa”, dalam *Jurnal Varidika*, Volume 31, Edisi 1, 2019, h. 52.

penggunaan media *whatsapp* lebih banyak digunakan oleh masyarakat terkhusus peserta didik dan pendidik dalam berkomunikasi.

Adapun fitur-fitur yang ada di aplikasi *whatsapp* serta fungsinya antara lain:

- (1) Pesan merupakan fitur yang digunakan untuk berkomunikasi dengan mengirimkan pesan kepada pengguna *whatsapp* lainnya.
- (2) Chat grup, salah satu fitur yang digunakan untuk berkumpul dengan membuat grup dan mengundang teman melalui nomor telepon yang sudah tersimpan atau terdaftar di *whatsapp*. Sehingga dapat berkomunikasi bersama dalam sebuah grup.
- (3) *Whatsapp web* dan desktop digunakan untuk menyambungkan dari *smartphone* ke computer atau laptop dengan menggunakan *browser*, sehingga dapat mengirim pesan dan sebagainya melalui laptop atau komputer.
- (4) Panggilan video dan suara merupakan panggilan *video call* dan suara dengan menggunakan aplikasi *whatsapp* yang terkoneksi internet.
- (5) Video dan foto yang telah tersimpan di *smartphone* dapat dikirim melalui pesan atau grup.
- (6) Enkripsi *end to end* merupakan sistem yang berfungsi untuk memberikan keamanan kepada pengguna *whatsapp*.<sup>55</sup>

Berbagai fitur-fitur yang ada di aplikasi *whatsapp* dapat dimaksimalkan sebaik mungkin untuk melakukan proses pembelajaran, dengan membuat sebuah grup *whatsapp*, sehingga pendidik dapat mengirim materi pembelajaran atau pun memberikan arahan informasi terkait dengan pembelajaran melalui grup yang telah dibuat. Peserta didik dapat memberikan pertanyaan seputar materi pelajaran melalui

---

<sup>55</sup>Pustikayasa, "Grup Whatsapp Sebagai Media Pembelajaran", dalam Jurnal *Pendidikan, Agama dan Kebudayaan Hindu*, Volume 10, Edisi 2, Desember 2019, h. 55.

kolom chat grup sehingga ada hubungan timbal balik antara pendidik dan peserta didik.

Adapun kelebihan dan kekurangan *whatsapp* sebagai media pembelajaran antara lain kelebihan (1) pendidik dan peserta didik dapat berkomunikasi, berdiskusi serta melangsungkan Tanya jawab melalui grup *whatsapp* secara santai dan nyaman. (2) Pendidik dapat berinovasi, inovatif dan berkreasi dalam memberikan evaluasi atau tugas tambahan terhadap peserta didik. (3) Dengan fleksibel peserta didik dapat mengirim tugas yang telah dikerjakan melalui grup *whatsapp* dalam bentuk file atau gambar sesuai arahan pendidik. (4) Penggunaan *whatsapp* sebagai media pembelajaran dapat mengurangi penggunaan kertas (*hard copy*) sehingga menjadi ramah lingkungan. (5) Pendidik dengan mudah dapat memberikan tugas tambahan melalui grup *whatsapp* yang telah dibuat sebelumnya dimana pun dan kapan pun.

Sedangkan kekurangan *whatsapp* sebagai media pembelajaran adalah (1) koneksi dan internet harus terhubung kependidik dan peserta didik agar informasi terkait pembelajaran tepat waktu. (2) Ukuran *file* yang dikirim terbatas dan berpengaruh terhadap biaya data. (3) Pengawasan pendidik di grup *whatsapp* diluar konteks pembelajaran.<sup>56</sup>

#### c) Zoom

Media pembelajaran yang dapat digunakan dengan fasilitas interaksi secara tatap muka antara pendidik dan peserta didik melalui *smartphone*, laptop dan komputer secara *video conference*. Zoom pertama kali diresmikan oleh Eric Yuan pada tahun 2011.<sup>57</sup> Aplikasi *zoom* merupakan salah satu media pembelajaran yang

---

<sup>56</sup>Pustikayasa., Pustikayasa., dalam Jurnal *Pendidikan, Agama dan Kebudayaan Hindu*, Volume 10, Edisi 2, Desember 2019, h. 60.

<sup>57</sup>Haqien and Rahman, "Pemanfaatan Zoom Meeting Untuk Proses Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19", dalam Jurnal *Pendidikan*, Volume 5, Edisi 1, 2020, h. 55.

dapat digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi ajar agar tersampaikan ke peserta didik secara langsung dan terhubung dengan akses internet.<sup>58</sup>

*Zoom* dapat digunakan ketika pendidik menyampaikan materi pelajaran secara langsung melalui video *conference* dengan membuat room *zoom* kemudian mengundang peserta didik untuk *join* dengan mengirimkan kode room yang telah dibuat. Adapun manfaat penggunaan *zoom* terhadap pendidik dan peserta didik antara lain:

- (1) Memudahkan pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran yakni dengan merancang pembelajaran dengan suasana seperti melakukan proses belajar dikelas secara tatap muka.
- (2) Adanya interaksi antara pendidik dan peserta didik dimana pendidik dapat menyampaikan materi secara langsung melalui aplikasi *zoom* kemudian peserta didik dapat langsung bertanya sekiranya ada yang belum dimengerti.
- (3) Menciptakan pembelajaran daring yang menyenangkan dan aktif dimana proses belajar dapat berdiskusi sesama teman terkait pelajaran dan mengerjakan tugas yang diberikan secara langsung.
- (4) Bagi peserta didik dapat memahami materi dengan mudah dimana peserta didik dapat merekam proses belajar untuk kembali dipelajari materinya.
- (5) Adanya semangat belajar daring dimana peserta didik lebih bersemangat karena dapat belajar bersama secara langsung dan bertemu secara langsung kepada teman-temannya melalui *zoom*.

---

<sup>58</sup>Monica and Fitriawati, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Zoom Sebagai Media Pembelajaran Online Pada Mahasiswa Saat Pandemi Covid-19", dalam Jurnal *Jurusan Ilmu Komunikasi*, Volume 9, Edisi 2, juli 2020, h. 1634.

Mengurangi perasaan bosan dalam pembelajaran daring di mana dalam proses pembelajaran materi yang disajikan pendidik melalui fitur *share screen* lebih menarik tampilannya serta antusias peserta didik untuk mengikuti pembelajaran yang tidak monoton.<sup>59</sup>

#### d) *E-Learning*

Menurut Jaya Kumar C.Koran dalam Rusman, *E-learning* merupakan pembelajaran yang menggunakan rangkaian (LAN, WAN, atau Internet) untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi, atau bimbingan.<sup>60</sup> Kusairi dalam Husamah mengungkapkan pengertian *E-learning* adalah penggabungan pembelajaran berbagai teknologi internet (laboratorium virtual, modul digital, gambar, audio dan teks) untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>61</sup>

*E-Learning* merupakan model pembelajaran yang mencakup beragam media penyampaian bahan ajar atau konten melalui situs di internet dengan menggunakan multimedia.<sup>62</sup>

Berbagai pengertian tersebut dapat disimpulkan *E-learning* merupakan rangkaian pembelajaran yang menggabungkan teknologi internet untuk menyampaikan materi-materi ajar melalui halaman web dan aplikasi belajar lainnya.

*E-learning* dapat membantu peserta didik dalam belajar mandiri dimana sebelum memasuki kelas, materi yang sudah disediakan di *E-learning* dapat dipelajari dengan baik sebelum dimulai pelajaran.

---

<sup>59</sup>Kuntarto, Sofwan, and Mulyani, "Analisis Manfaat Penggunaan Aplikasi Zoom Dalam Pembelajaran Daring Bagi Guru Dan Siswa Di Sekolah Dasar", dalam *Jurnal Pendidikan Dasar nusantara*, Volume 7, Edisi 1, 2021, h. 51-52.

<sup>60</sup>Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, h. 346.

<sup>61</sup>Husamah, *Pembelajaran Baurah (Blended Learning)*, h. 38.

<sup>62</sup>Muhammad Rusli, Hermawan, and Supuwingsih, *Memahami E-Learning: Konsep, Teknologi, Dan Arah Perkembangan* (Yogyakarta: Andi Offset, 2020), h. 35. (Dalam [books.google.co.id/diakses](https://books.google.co.id/diakses) 23 Juni 2022).

Beberapa pandangan ahli terkait dengan kelebihan *e-learning* seperti Elangoan, Soekarwati, Mulvihil, dan Utarini disimpulkan dalam journal Rahayu diantaranya:

- a) Pendidik dan peserta didik dengan mudah dapat berkomunikasi secara *online* dengan menggunakan fasilitas internet dimana pun dan kapan pun tanpa dibatasi jarak dan waktu.
- b) Pendidik dapat membuat bahan ajar dan jadwal mengajar sehingga terstruktur dan terjadwal melalui internet. Peserta didik dan pendidik dapat menilai sejauh mana bahan ajar yang telah dipelajari.
- c) Peserta didik dapat mengakses dan memeriksa kembali materi pelajaran setiap waktu secara fleksibel.
- d) Peserta didik dapat belajar mandiri dengan mengakses bahan ajar di internet secara mudah.
- e) Diskusi yang dilakukan pendidik dan peserta didik tidak dibatasi dan dapat di akses beberapa peserta melalui internet untuk menambah wawasan pengetahuan yang lebih luas.
- f) Peserta didik dapat lebih aktif dari sebelumnya yang lebih pasif.
- g) Proses pembelajaran lebih efisien terutama bagi peserta didik yang tidak jauh dari lingkungan sekolah.<sup>63</sup>

Terlepas dari berbagai kelebihan yang ada pemanfaatan penggunaan *internet* juga memiliki kekurangan dalam pembelajaran *E-learning* antara lain menurut Bullen dan Bean:

- a) Interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran berkurang.

---

<sup>63</sup>Kusmana, "E-Learning Dalam Pembelajaran", dalam Jurnal *Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, Volume 14, Edisi 1, November 2017, h. 176.

- b) Kurang mempedulikan aspek akademik dan lingkungan social.
- c) Kurangnya tenaga pendidik yang menguasai internet.
- d) Akses internet tidak merata yang dapat menghambat proses pembelajaran.
- e) Peserta didik yang kurang motivasi belajar cenderung malas mengikuti pembelajaran.<sup>64</sup>

Pengembangan *E-learning* menurut Haughey dalam Lantip dan Rianto<sup>65</sup> merumuskan sistem pembelajaran berbasis internet dibagi menjadi tiga, yaitu:

- a) *Web Course* merupakan Pembelajaran sepenuhnya melalui internet atau pembelajaran jarak jauh. Pendidik terlebih dahulu menyediakan bahan atau materi ajar, forum diskusi, soal-soal latihan secara online dalam website yang sudah disediakan seperti *video conference*, *google classroom*, *e-learning* dan *whatsapp* grup.
- b) *Web Centric Course* merupakan perpaduan pembelajaran jarak jauh dengan konvensional (tatap muka), dalam penerapan ini pendidik membagi waktu pertemuan secara online dan tatap muka, pendidik memberikan tugas dengan menyiapkan materi kepada peserta didik melalui web yang disediakan dan mengarahkan peserta didik untuk mencari sumber-sumber lain dari materi yang dishare kemudian di diskusikan dipertemuan tatap muka.
- c) *Web Enhanced course* merupakan proses pembelajaran yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas belajar dengan memanfaatkan internet. Dalam penerapan *Web Enhanced course* pendidik memiliki peranan penting dan dituntut untuk menguasai teknik dalam mencari materi atau

---

<sup>64</sup>Elyas, "Penggunaan Model Pembelajaran E-Learning Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran", dalam *Jurnal Warta Darmawangsa*, Edisi 56 2018, h. 4.

<sup>65</sup>Prasojo, *Teknologi Informasi Pendidikan* (Yogyakarta: Gava Media, 201), h. 218.



bahan ajar di internet, pendidik harus mampu membimbing peserta didik dalam menggunakan internet serta mendesain materi atau bahan ajar semenarik mungkin.

Teknologi sangat berkembang secara pesat memberikan manfaat dalam dunia pendidikan terutama penggunaan pembelajaran *e-learning* yang memberikan kemudahan bagi pendidik dan peserta didik dalam mengembangkan materi pembelajaran berwawasan teknologi sehingga menjadi efektif dan efisien.

Ranganathan, Negash, dan Wilcox dalam Dwiwogo<sup>66</sup> mengklasifikasi *E-learning* kedalam 4 jenis diantaranya; (1) Penggunaan *E-learning* dilakukan tanpa harus hadir dan komunikasi, (2) Penggunaan *E-learning* dilakukan tanpa kehadiran tetapi berkomunikasi, (3) *E-learning* dikombinasikan dengan kehadiran secara langsung sesekali diruang kelas, (4) *E-learning* berfungsi sebagai alat belajar dalam ruang kelas.

Adapun manfaat *E-learning* ditinjau dari perspektif pendidik.

- a) Meningkatkan pengemasan materi pembelajaran dan penggunaan multimedia.
- b) Menerapkan strategi konsep pembelajaran yang baru dan inovatif.
- c) Dapat mengefisiensi dan menggunakan sumber daya yang terdapat pada dunia internet.
- d) Interaksi pembelajaran lebih luas dan multisumber.<sup>67</sup>

Manfaat *E-learning* dalam perspektif peserta didik, yaitu:

- a) Meningkatkan hubungan interaktif dan menjalin komunikasi yang baik antara pendidik dan peserta didik.

---

<sup>66</sup>Dwiwogo, *Pembelajaran Berbasis Blanded Learning*, h. 66.

<sup>67</sup>Darmawan, *Mobile Learning Sebuah Aplikasi Teknologi Pembelajaran* (Cet. I; Jakarta: Rajawali Pers, 2016), h. 24.

- b) Memudahkan akses materi pembelajaran tanpa memperhatikan ruang dan waktu.
- c) Berbagi informasi dan materi yang terorganisasi dalam satu wadah materi pembelajaran *online*.<sup>68</sup>

e. *Mobile Learning*

*M-learning* atau *mobile learning* yaitu pembelajaran yang menggunakan perangkat mobile seperti PDAs, mobile phone, laptop dan peralatan teknologi informasi lain untuk pembelajaran.<sup>69</sup> Riyanto dalam Husamah *mobile learning* merupakan pembelajaran dimana pun kapan pun dapat mengakses materi pembelajaran, arahan dan aplikasi pembelajaran yang terkait.<sup>70</sup> *Mobile learning* merupakan suatu informasi elektronik yang didapat dari layanan atau fasilitas secara umum kepada pembelajar dan konten yang edukasional yang membantu pencapaian pengetahuan tanpa mempermasalahkan lokasi dan waktu.<sup>71</sup> Dapat diartikan *mobile learning* adalah seperangkat alat elektronik seperti handphone dan laptop yang mudah dibawa (*portable*) digunakan untuk proses pembelajaran dengan mengakses web atau aplikasi dimana saja yang dirancang dengan berbagai fitur dan konten materi ajar didalamnya.

Kemunculan *mobile learning* telah didasari oleh alasan-alasan pokok yaitu:

- 1) Dapat digunakan kapan pun dimana pun meski memiliki jaringan atau di luar jaringan.
- 2) Cakupannya luas, dengan menggunakan jaringan seluler komersial (GSM, GPRS, dan CDMA) tanpa harus membuat jaringan tersendiri.

---

<sup>68</sup>Darmawan, *Mobile Learning Sebuah Aplikasi Teknologi Pembelajaran*, h. 25.

<sup>69</sup>Martha, Adi, and Soepriyanto, "E-Book Berbasis Mobile Learning", dalam *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, Volume 1, Edisi 2, 2018, h. 111.

<sup>70</sup>Husamah, *Pembelajaran Baurah (Blended Learning)*, h. 42.

<sup>71</sup>Aripin, "Konsep Dan Aplikasi Mobile Learning Dalam Pembelajaran Biologi", dalam *Jurnal Biologi Education*, Volume 3, Edisi 1, 2018, h. 3.

- 3) Terhubung dengan sistem *E-learning*, Sistem penyelenggaraan pendidikan (informasi Akademik) serta sistem *instant messaging*.<sup>72</sup>

Dibandingkan dengan pembelajaran yang lain beberapa kelebihan *mobile learning* adalah:

- 1) Dapat dimanfaatkan atau digunakan di mana pun dan kapan pun.
- 2) Kebanyakan media bergerak harga yang relative lebih terjangkau dibanding harga *PC desktop*.
- 3) Ukuran perangkat yang lebih praktis, ringan dibanding *PC desktop*.<sup>73</sup>

Kelebihan *mobile learning* tersebut tidak menutup kemungkinan sepenuhnya sempurna penggunaannya dalam proses pembelajaran, akan tetapi ada keterbatasan dari sisi prosesor, memory penyimpanan dan layar tampilan yang terbatas.

*Mobile learning* dapat menjadi salah satu bagian dari media pembelajaran teknologi untuk masa depan, beberapa faktor yang mendukung digunakannya sebagai media pembelajaran antara lain:

- 1) Keinginan konsumen untuk memenuhi kebutuhan secara praktis.
- 2) Harga *smartphone* jauh lebih terjangkau dan penggunaannya yang semakin banyak dibanding yang menggunakan komputer.
- 3) Kemajuan teknologi jaringan seluler yang semakin pesat.
- 4) Akses internet semakin canggih melalui seluler.
- 5) Kemunculan aplikasi-aplikasi dibutuhkan dalam pendidikan seratnya mudahnya pembuatan aplikasi melalui *smartphone*.<sup>74</sup>

---

<sup>72</sup>Kurniawan, *Teknologi Pembelajaran* (Cet. IV; Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), h. 15.

<sup>73</sup>Husamah, *Pembelajaran Baurah (Blended Learning)*, h. 43.

<sup>74</sup>Husamah, *Pembelajaran Baurah (Blended Learning)*, h. 179.

Melihat faktor-faktor yang mendorong perkembangan *m-learning* memungkinkan untuk digunakan dalam system pembelajaran *online* untuk kedepannya. Hal ini dibuktikan dengan manfaat dan fungsi *m-learning* dalam pembelajaran di dalam kelas sebagai berikut:

- a) Suplemen merupakan tambahan, dalam *m-learning* berfungsi untuk memberikan tambahan bagi peserta didik yang menggunakan *m-learning* sebagai wadah untuk menambah wawasan dan pengetahuan.
- b) Komplemen merupakan pelengkap yang berfungsi sebagai penguat bagi peserta didik dalam melengkapi materi pelajaran yang diberikan di ruang kelas.
- c) Substitusi merupakan pengganti berfungsi untuk memudahkan pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan proses belajar secara fleksibel. Dengan pola penerapan sepenuhnya secara konvensional (*offline*), membagi dua model sebagian secara melalui internet dan sebagian secara konvensional, dan seluruh pertemuan menggunakan internet atau pembelajaran daring.

Alternatif *mobile learning* sebagai media pembelajaran di era digital dapat menjadi solusi yang praktis karena penggunaan *smartphone* yang semakin banyak dan meningkat, sehingga mampu membantu orang tua dan pendidik agar peserta didik senantiasa menggunakan *smartphone* secara positif.

- c. Implementasi penerapan *blended learning* dimasa COVID-19 dalam materi pembelajaran pendidikan agama Islam di Ma'had DDI Sidrap.

*Blended learning* merupakan upaya yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran dengan menggabungkan proses belajar secara online atau menggunakan fasilitas teknologi yang ada dengan sistem belajar secara konvensional (tatap muka) di ruang kelas dalam materi pembelajaran pendidikan agama Islam yang disesuaikan dengan kondisi pandemi.

Penyebaran COVID-19 tidak menghalangi proses pembelajaran, karena dengan perkembangan teknologi yang begitu pesat dapat membantu dunia pendidikan untuk tetap melaksanakan kewajibannya mencerdaskan anak bangsa. Yang menjadi hambatan saat ini adalah penggunaan dan pembagian alat-alat teknologi yang terbaik secara tidak merata keseluruhan wilayah Indonesia dan penggunaan internet yang belum maksimal dapat di akses di semua wilayah Indonesia.

Implementasi penerapan pembelajaran *online* masih kurang maksimal, akan tetapi untuk saat ini dimasa pandemi strategi pembelajaran *blended learning* yang merupakan penggabungan pembelajaran daring berbasis *google classroom* dan penggunaan aplikasi *whatsapp* menjadi paling efektif serta efisien digunakan dengan mengkombinasikan pembelajaran konvensional (tatap muka) dapat memberikan ruang yang mudah bagi pedidik dan peserta didik tetap melakukan proses belajar mengajar yang efektif dan efisien dalam keadaan pandemi.

Situasi dan kondisi setiap sekolah berbeda-beda dimana dalam implementasi *blended learning* di lokasi peneliti yakni MA Ma'had DDI Sidrap menerapkan komposisi 25/75. Alokasi pembelajaran tatap muka 25% dan pembelajaran online 75%. Dalam hal ini diketahui pembelajaran online tidak sepenuhnya dapat menggantikan pembelajaran konvensional atau tatap muka, akan tetapi untuk kondisi pandemi penerapan pembelajaran *online* menjadi pilihan utama dalam proses pembelajaran serta pembelajaran *online* lebih memperkuat minat belajar dan menjadi warna baru terhadap peserta didik dengan pengembangan fasilitas teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Penerapan *blended learning* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam merupakan strategi dan model pembelajaran yang digunakan pendidik untuk tetap menyampaikan materi ajarnya dalam kondisi pandemi dan diharapkan peserta didik

mampu memahami materi pelajaran dan mengaplikasikan yang telah diajarkan serta mengamalkan pengetahuan yang di peroleh.

Selain itu, peserta didik dibiasakan menggunakan sistem pembelajaran *blended learning* agar dapat mengurangi serta mencegah peserta didik dalam menggunakan komputer, laptop atau *gadget* secara negatif. Dengan memanfaatkan penerapan *blended learning* penggunaan *gadget* dan komputer akan senantiasa diawasi oleh pendidik dan orang tua.

Penerapan *blended learning* ada beberapa langkah-langkah desain pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran antara lain:

- (1) Merumuskan capaian pembelajaran merupakan kompetensi yang harus di capai peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran dimana setiap rancangan, penetapan serta penyusunan dan pemilihan materi dapat tecapai tujuan pembelajaran sebagaimana capaian tersebut terlebih dahulu dirumuskan dengan baik karena merupakan dasar untuk mengembangkan komponen pembelajaran yang akan datang.
- (2) Memetakan serta mengorganisasikan bahan pembelajaran merupakan langkah dalam menyusun dan mendiskripsikan materi pembelajaran serta bahan ajar kedalam pokok pembahasan, sub pokok pembahasan serta pokok-pokok materi yang sudah ditetapkan sebelumnya agar sesuai dengan capaian pembelajaran yang diinginkan.
- (3) Langkah ketiga yaitu menentukan serta menetapkan materi pembelajaran agar mudah dipahami dengan aktivitas pembelajaran sinkron ataupun asinkron. Pertama, sinkron yang merupakan aktivitas pembelajaran yang dilakukan antara peserta didik dan pendidik secara bersama ditempat yang berbeda seperti pembelajaran menggunakan media teknologi berupa *video conference* atau *audio conference* secara terstruktur dengan adanya kegiatan pembuka, kegiatan

inti dan kegiatan penutup. Kedua, asinkron merupakan aktivitas pembelajaran yang merancang beberapa model dan keberagaman materi secara digital yang relevan, kegiatan diskusi secara daring yang relevan, penugasan dan evaluasi relevan dimana sebelumnya telah diidentifikasi rancangan pembahasan yang dapat dipahami.<sup>75</sup>

Dalam proses pembelajaran dengan menerapkan *blended learning* ada beberapa moment ketika *blended learning* dibutuhkan;<sup>76</sup>

- a) Pendidik dan peserta didik tidak hanya melakukan proses belajar secara tatap muka akan tetapi dapat menambahkan waktu pembelajaran secara online dengan memanfaatkan teknologi internet yang memadai.
- b) Proses interaksi antara pendidik dan peserta didik secara aktif menjadi lebih cepat dan mudah.
- c) Pendidik dan peserta didik dalam hal ini dapat diposisikan sebagai pihak yang belajar. (Pendidik juga terlebih dahulu belajar menggunakan teknologi internet seperti *website*, *google classroom* dan *whatsapp* untuk menyampaikan materi ajarnya).
- d) Materi ajar yang tertinggal dapat dipercepat dengan menggunakan teknologi internet untuk menyelesaikannya.

Penerapan *blended learning* secara tidak sengaja dapat mewujudkan tantangan pendidikan dalam revolusi industri 4.0 atau di era digital. Tentunya dengan kolaborasi pembelajaran *online* dan pembelajaran tatap muka dapat memberikan peluang terhadap peserta didik untuk menghindari sikap pasif serta ketergantungan kepada pendidik dalam proses pembelajaran. Dengan demikian

---

<sup>75</sup>Purnama, "Blended Learning Sebagai Sarana Optimalisasi Pembelajaran Daring Di Era New Normal", dalam Jurnal *Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*, Volume 2, Edisi 2, Oktober 2020, h. 114.

<sup>76</sup>Prayitno, "Implementasi Blended Learning Dalam Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar Dan Menengah", dalam Jurnal *Pendidikan*, Volume 6, Edisi 1, 2015.



peserta didik dapat mempelajari materi pelajaran secara mandiri sehingga lingkungan belajar dapat tercipta dengan baik sebagaimana pendidik hanya sebagai fasilitator, pendamping dan mengawasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

## 2. Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Di Masa COVID-19.

### a. Hasil Belajar

Belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku yang direncanakan sehingga menghasilkan pengetahuan yang baru baik melalui pengalaman masa lalu maupun melalui proses pembelajaran.<sup>77</sup> Wina Sanjaya menjelaskan belajar merupakan proses mental yang terjadi dalam diri seseorang dan tidak sekedar dengan mengumpulkan pengetahuan.<sup>78</sup>

Disimpulkan dari pendapat beberapa ahli bahwa belajar merupakan proses pengetahuan yang baru baik melalui jenjang pendidikan maupun dari pengalaman yang telah dilalui untuk membentuk mental dan perubahan tingkah laku.

Hasil belajar adalah akumulasi dari proses belajar yang diperoleh oleh setiap individu sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya dengan adanya perubahan tingkah laku berupa pengetahuan, pemahaman dan sikap.<sup>79</sup> Nana Sudjana mendefinisikan hasil belajar adalah adanya perubahan tingkah laku setelah menerima proses belajar, yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.<sup>80</sup> Darmansyah mengatakan hasil belajar merupakan angka yang

---

<sup>77</sup>Sumantri Moh. Syarifi, *Strategi Pembelajaran* (Depok: PT Rajagrafindo, 2015), h. 2.

<sup>78</sup>Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", dalam *Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, Volume 3, Edisi 1, 2018, h. 174.

<sup>79</sup>Wina, *Kurikulum Dan Pembelajaran: Teori Dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)* (Jakarta: Kencana, 2008), h. 228.

<sup>80</sup>Nana Sujana, *Penilaian Hasil Belajar* (Bandung: Rossda Karya, 2009), h. 3.



peroleh dari hasil penilaian terhadap kemampuan peserta didik setelah proses pembelajaran.<sup>81</sup>

Hamalik menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur meliputi pengetahuan, sikap dan keterampilan.<sup>82</sup> Howard Kingsley dalam Daryanto<sup>83</sup> mengatakan hasil belajar terbagi dari tiga jenis yakni keterampilan dan kebiasaan, Pengetahuan, serta Sikap dan cita-cita.

Beberapa penjelasan ahli terkait dengan hasil belajar disimpulkan bahwa salah satu tolak ukur keberhasilan proses belajar mengajar ditinjau dari nilai hasil belajar yang bernilai positif sehingga menunjukkan kemampuan, pemahaman, tindakan atau tingkah laku dan evaluasi belajar yang telah ditentukan agar mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan.

Menurut Benjamin dalam Burhan<sup>84</sup> membagi tujuan pendidikan ada tiga ranah yaitu:

- a) Kognitif, meliputi kemampuan untuk mengingat, memahami dan senantiasa mengenali materi serta teori yang sudah dipelajari.
- b) Afektif, merupakan aspek yang didasari kemampuan dalam menghargai pendapat orang lain dan senantiasa berpartisipasi dalam setiap kegiatan diskusi terkait pelajaran, serta menjaga emosional dalam setiap kegiatan pelajaran.
- c) Psikomotorik adalah keahlian dalam mempraktekan pengetahuan yang didapat secara positif.

---

<sup>81</sup>Dimiyati, *Belajar Dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 3-4.

<sup>82</sup>Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Cet. VI; Jakarta: Bumi Aksara, 2007), h. 3.

<sup>83</sup>Daryanto, *Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), h. 102.

<sup>84</sup>Nurgiyantoro, *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum Sekolah: Sebuah Pengantar Teoretis Dan Pelaksanaan* (Yogyakarta: BPFE, 2000), h. 42.

Ketiga tujuan pendidikan yang disebutkan Benjamin merupakan kunci atau tolak ukur dalam penilaian hasil belajar, karena untuk mencapai tujuan hasil belajar yang maksimal ketiganya memiliki peranan penting dalam pendidikan.

Hasil belajar tersebut juga merupakan pengalaman yang telah diperoleh selama proses belajar sehingga terjadi tambahan pengetahuan terhadap suatu materi. Dengan demikian Hasil belajar merupakan serangkaian proses pembelajaran yang telah dilalui dan memberikan suatu perubahan pengetahuan, tingkah laku, karakter ataupun sikap yang lebih baik melalui evaluasi belajar serta mendapat hasil penilaian yang maksimal.

Sejalan dengan pendapat Taksonomi Bloom terkait hasil belajar untuk mencapai rangka studi yang diinginkan melalui tiga ranah yaitu ranah pertama kognitif meliputi pengetahuan, penerapan, pemahama, sintesis, analisis dan penilaian. Ranah Kedua yaitu afektif yang berhubungan dengan nilai dan sikap yang meliputi menerima, raksi atau menjawab, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai. Ranah ketiga yaitu psikomotor yang meliputi keterampilan motorik, mengamati atau menghubungkan dan manipulasi benda-benda.<sup>85</sup>

Adapun indikator hasil belajar diuraikan pada tabel berikut ini:

Tabel 2.1 Indikator Hasil Belajar<sup>86</sup>

Kemampuan Kognitif	Kemampuan Efektif	Kemampuan Psikomotorik
a. Understanding (Memahami)	a. Receiving (menerima)	a. Gerak Refleksi
b. Applying (Menerapkan)	b. Responding	b. Gerakan sadar
c. Analyzing	c. Valuating (Nilai)	c. Kemampuan perceptual, auditif, dan motoris
d. Evaluation (Menilai)	d. Organizing	
e. Creating (Mencipta)	e. Characterization	

<sup>85</sup>Andriani and Rasto, "Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa", dalam *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, Volume 4, Edisi 1, 2019, h. 81.

<sup>86</sup>Fauhah dan Rosy, "Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa", dalam *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, Volume 9, Edisi 2, Agustus 2021, h. 327.

		d. Kemampuan bidang fisik e. Gerakan Skill f. Kemampuan komunikasi
--	--	--

Sumber: *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP) Volume 9, Nomor 2, 2021*

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada tiga indikator hasil belajar yakni kognitif, afektif dan psikomotorik. Kemampuan kognitif meliputi kemampuan peserta didik dapat mengingat materi pelajaran indikatornya mampu mengulang kembali materi yang sudah di ajarkan, dapat menunjukkan serta menyebutkan materi-materi sebelumnya. Memahami indikatornya peserta didik dapat menjelaskan serta mampu mendefinisikan dengan bahasa sendiri.

Kemampuan afektif meliputi penerimaan, peserta didik dapat menunjukkan sikap menerima, sambutan bersedia berpartisipasi atau terliabat, serta sikap menghargai, menggap penting dan bermanfaat, bersikap harmonis dan menggagumi. Kemampuan psikomotorik meliputi keterampilan bergerak dan bertindak yakni kemampuan menkoordinasikan gerakan anggota tubuh seperti mata, telinga, kaki dan lain-lain. Ketiga indikator hasil belajar merupakan rumusan dalam tujuan pengajaran.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya:

- 1) Faktor eksternal meliputi lingkungan hidup dan lingkungan sosial budaya. Lingkungan hidup merupakan tempat tinggal peserta didik yang dapat berpengaruh disekitar rumah, dengan kondisi yang kurang memadai. Lingkungan budaya merupakan interaksi antara peserta didik dengan masyarakat yang ditemui baik disekolah maupun diluar lingkungan sekolah.
- 2) Faktor internal meliputi pertama *Fisiologis* merupakan kemampuan fisik atau tenaga peserta didik dalam menerima materi pelajaran. Kedua *Psikologi* kemampuan otak dan organ-organ tubuh lainnya dalam merespon setiap

kegiatan pembelajaran, serta adanya minat dan motivasi peserta didik dalam melakukan aktivitas pembelajaran.

Faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar dapat disimpulkan, meliputi minat belajar, sikap belajar, motivasi belajar, bakat yang bersumber dari dalam diri peserta didik. Sedangkan dari sisi internal terdiri dari lingkungan tempat belajar, kurikulum pembelajaran, sarana dan prasarana pembelajaran serta model atau metode pembelajaran yang diterapkan.

#### b. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan pada hakikatnya adalah sebuah proses transformasi pengetahuan menuju perbaikan, penguatan, dan penyempurnaan semua potensi manusia.<sup>87</sup> Sedangkan Agama mengandung arti aturan-aturan yang menjadi pegangan oleh manusia dan harus mematuhi.<sup>88</sup>

Menurut Athiyah Al-Abrasy, pendidikan Islam adalah mempersiapkan manusia supaya hidup dengan sempurna dan bahagia, mencintai tanah air, tegap jasmaninya, sempurna budi pekertinya, pola pikirnya teratur dengan rapi, perasaannya halus, profesional dalam bekerja dan manis tutur sapanya. Sedangkan Ahmad D. Marimba memberikan pengertian bahwa pendidikan Islam adalah bimbingan jasmani dan rohani berdasarkan hukum-hukum Islam menuju kepada terbentuknya kepribadian utama menurut ukuran-ukuran Islam.<sup>89</sup>

Sehingga dapat disimpulkan pendidikan agama Islam merupakan usaha sadar dalam melakukan perubahan tingkah laku secara teratur dengan mengikuti aturan-aturan yang ditetapkan untuk mengenal agama Islam lebih dekat dan

---

<sup>87</sup>Junaedi, *Ilmu Pendidikan Islam Filsafat Dan Pengembangan* (Semarang: Rasail Media Group), h. X.

<sup>88</sup>Bakhtiar, *Pendidikan Agama Islam Di Perguruan Tinggi* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2018), h.255.

<sup>89</sup>Bakhtiar, *Pendidikan Agama Islam Di Perguruan Tinggi*, h. 256.

menjadi pribadi yang lebih baik. Pendidikan agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan siswa dalam mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani setiap ajaran Agama Islam, serta tuntutan dalam menghargai pemeluk agama lain dalam kaitannya untuk menjaga kerukunan antar umat beragama sehingga terwujud kesatuan dan persatuan bangsa.<sup>90</sup>

Zakiah Darajat dalam M Arifin menjelaskan Pendidikan Agama Islam merupakan upaya yang telah dilakukan pendidik dalam membimbing peserta didik untuk merubah pandangan hidup yang lebih baik dan mengamalkan dan memahami ajaran agama Islam setelah menyelesaikan pendidikannya.<sup>91</sup> Pendidikan agama Islam bukan menciptakan manusia yang berakal dan cerdas melainkan melahirkan generasi yang berakhlak mulia, bermoral, jujur dan sopan santun sesuai dengan ajaran agama Islam.

Pemerintah sangat memperhatikan kurikulum pendidikan agama dalam UU no 22 tahun 2006 dijelaskan bahwa tujuan pembelajaran pendidikan Agama Islam adalah menciptakan manusia yang berilmu, berakhlak, bertaqwa serta senantiasa menjaga keharmonisan dan kehormatan bangsa.<sup>92</sup> Menjelaskan bahwa pendidikan agama Islam memiliki peran penting dalam dunia pendidikan nasional, karena materi pendidikan agama Islam menjadi pelajaran yang wajib di ajarkan oleh semua sekolah yang ada di Indonesia.

Dengan demikian dapat dipahami bahwa tujuan pendidikan agama Islam bukan sekedar untuk memenuhi kebutuhan intelektual yang hanya perlu dipahami melainkan agar menjadi pribadi yang lebih baik, setelah proses belajar.

---

<sup>90</sup>Majid dan Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi: Konsep Dan Implementasi Kurikulum* (Bandung: Remaja Rosda karya, 2004), h. 130.

<sup>91</sup>Arifin, *Filsafat Pendidikan Islam Edisi Revisi*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), h. 14.

<sup>92</sup>Amin, "Pembentukan Karakter Melalui Pendidikan Agama Islam", *Jurnal Penelitian Dan Pemikiran Pendidikan Islam*, Volume 12, Edisi 2, 2018, h. 6.

Buku yang ditulis Ahmad Tafsir tentang *filsafat pendidikan Islam* menjelaskan tujuan pembelajaran pendidikan Islam dibagi tiga tahapan yaitu;<sup>93</sup>

- 1) *Knowing* yaitu peran pendidik dalam menyampaikan pembelajaran agar peserta didik mengetahui isi materi yang dijelaskan.
- 2) *Doing* yaitu peran aktif pendidik dalam mengajarkan peserta didik serta memberikan pelatihan agar peserta didik dapat menerapkan ilmu yang sudah diajarkan.
- 3) *Being* yaitu kemampuan pendidik dalam memberikan pengajaran, pelatihan sehingga membentuk karakter peserta didik lebih baik dan bermanfaat.

Melihat tujuan pendidikan agama Islam yang dikemukakan Ahmad Tafsir dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran pendidikan Islam, pendidik dituntut dalam memberikan materi pelajaran bukan hanya sebatas peserta didik mengerti, tetapi peserta didik dapat memahami, menerapkan, mempraktekkan serta membiasakan hal-hal yang positif dalam kehidupan sehari-hari.

Pendidikan agama Islam memiliki fungsi dalam kurikulum pendidikan seperti yang dikemukakan Khurin dkk dalam Abdul Majid,<sup>94</sup> sebagai berikut:

- 1) Pengembangan, peran penting lingkungan keluarga dalam meningkatkan keimanan dan ketaqwaan peserta didik kepada sang pencipta. Orang tua merupakan pokok utama dalam menanamkan keimanan dan ketaqwaan, selanjutnya sekolah yang berfungsi mengembangkan dan membimbing serta mengajarkan nilai-nilai keagamaan agar menjadi optimal dan berkembang secara baik.

---

<sup>93</sup>Ahmad, Tafsir, *Filsafat Pendidikan Islam* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), h. 58.

<sup>94</sup>In'Ratnasari k, Permatasari, dan Sholihah, "Peran Pendidikan Agama Islam Dalam Pembentukan Karakter Sosial Dalam Bermasyarakat", dalam *Jurnal Studi Keislaman*, Volume 11, Edisi 2, September 2020, h. 157.

- 2) Penanaman nilai, merupakan adaptasi terhadap lingkungannya yaitu dengan lingkungan sosial sesuai yang telah di ajarkan agama Islam.
- 3) Penyesuaian Mental yaitu adaptasi dengan lingkungan sekitar baik secara social maupun secara fisik untuk membentuk kepribadian yang baik.
- 4) Perbaikan adanya pemahaman tentang kesalahan-kesalahan yang diperbuat, atau kekurangan dan kelemahan dalam menyakini sesuatu sesuai yang di ajarkan Agama Islam untuk di perbaiki menjadi lebih baik.
- 5) Pencegahan merupakan adanya sikap yang senantiasa menfilter hal-hal yang negative, baik dari lingkungan maupun budaya yang dianggap tidak sesuai ajaran agama Islam.
- 6) Pengajaran senantiasa belajar untuk memperkaya pengetahuan agam secara umum.
- 7) Penyaluran merupakan bakat yang dimiliki anak-anak tentang Agama Islam yang dapat menjadi manfaat untuk diri sendiri dan orang lain.

Sedangkan dikemukakan Al-Taony al-syaibani dalam jurnal Alif Achadah bahwa terdapat lima ciri-ciri kurikulum pendidikan Agama Islam antara lain:

- 1) Memperlihatkan esensi kepercayaan, keyakinan serta perilaku terhadap aspek yang mampu diidentifikasi sebagai aturan yang sudah ditetapkan agama.
- 2) Ruang lingkup kajian secara universal
- 3) Ada keseimbangan antara penerapan pengetahuan pendidikan agama dengan pengetahuan umum untuk di aktualisasikan dilingkungan masyarakat.
- 4) Materi pembelajaran yang disampaikan kepada peserta didik bersifat universal.
- 5) Rancangan kurikulum harus memperhatikan faktor internal dan eksternal dari peserta didik.<sup>95</sup>

---

<sup>95</sup>Achadah, "Model Inovasi Pengembangan Kurikulum Pai Untuk Menghadapi Revolusi Industri 4.0", dalam Jurnal *Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*, Volume 2, Edisi 1, Maret 2020, h. 5.



Sehubungan dengan fungsi dan ciri-ciri kurikulum pendidikan agama Islam keduanya memiliki hubungan yang erat untuk menunjang pembelajaran agama Islam dalam menyelesaikan materi sesuai ajaran agama Islam agar peserta didik dapat mengimplementasikan terhadap lingkungan sosial dalam kehidupan sehari-hari.

c. *Corona Virus Disease (COVID-19)*

*Coronavirus* merupakan keluarga besar virus yang menyebabkan penyakit pada manusia dan hewan. Pada manusia biasanya menyebabkan penyakit infeksi saluran pernapasan, mulai flu biasa hingga penyakit yang serius seperti *Middle East Respiratory Syndrome (MERS)* dan *Sindrom Pernapasan Akut Berat/Severe Acute Respiratory Syndrome (SARS)*.<sup>96</sup> *Corona Virus Disease* adalah penyakit yang tergolong dalam jenis virus baru yang belum pernah diidentifikasi sebelumnya pada manusia. Virus penyebab COVID-19 ini dinamakan *Sars-CoV-2*. Virus corona merupakan zoonosis (ditularkan antara hewan dan manusia).<sup>97</sup>

COVID-19 disebutkan merupakan virus yang baru karena, belum ada yang mengetahui secara pasti sifat-sifat virus tersebut, tingkat durasi waktu efek yang disebabkan virus ini belum diketahui, bagi yang terinfeksi virus ini belum ada yang mengetahui obat yang efektif untuk mengobatinya, belum ada vaksin yang dapat mencegah orang-orang yang terinfeksi virus ini, dan belum ada cara yang efektif untuk mencegah penularan secara mutlak dan cara untuk mengobati.

Ada beberapa gejala klinis apabila terinfeksi *Coronavirus* antara lain Demam, Batuk, Pilek, Gangguan Pernafasan, Sakit tenggorokan, Letih, mata

---

<sup>96</sup>Pakpahan dan Fitriani, "Analisa Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Di Tengah Pandemi Virus Corona Covid-19", dalam *Jurnal Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, Volume 4, Edisi 2, May 2020, h. 32.

<sup>97</sup>Susanto, "Pengaruh Virus Covid 19 Terhadap Bidang Olahraga Di Indonesia", dalam *Jurnal Stamina*, Volume,3 Edisi 3, Maret 2020, hal. 147.



merah, meriang, mual muntah dan Lesu.<sup>98</sup> Dari berbagai gejala tersebut dapat dipastikan bahwa COVID-19 tidak bisa di sepelekan karena penyebarannya yang cepat tidak terlihat dan potensi kematian akibat terinfeksi COVID-19 bahkan tidak mengenal jenis kelamin dan usia dari bayi hingga lansia dapat terkena virus tersebut tanpa terkecuali.

Berbagai kebijakan yang dilakukan pemerintah saat ini dalam rangka pencegahan COVID-19. Himbuan pemerintah agar senantiasa menjaga kesehatan, dengan sering mencuci tangan serta memakai masker atau mengikuti protokol kesehatan yang sudah ditetapkan.

Kebijakan pemerintah dalam hal pendidikan salah satunya dengan melakukan pembatasan terhadap berbagai kegiatan masyarakat termasuk proses belajar mengajar dalam lingkup Pendidikan dasar maupun perguruan tinggi. Oleh karena itu, lahirnya gagasan *Blended Learning* merupakan salah satu solusi dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan saat ini. Dengan adanya batasan melakukan proses pembelajaran secara langsung menjadikan *blended learning* alternatif paling efektif untuk tetap melangsungkan proses pembelajaran.

d. Implementasi Hasil Belajar pendidikan agama Islam dimasa COVID-19

Peroses pembelajaran dalam kondisi COVID-19 dapat memberikan perubahan proses belajar yang dulunya pembelajaran full dilaksanakan disekolah kemudian adanya COVID-19 proses belajar berubah total dengan menekankan pembelajaran daring. Peran pendidik di masa COVID-19 sangat berpengaruh untuk tetap melangsungkan proses pembelajaran, pendidik ditekankan untuk tetap menyajikan pembelajaran yang efektif agar perubahan kognitif, tingkah laku dan psikomotorik peserta didik dari hasil proses pembelajaran berlangsung.

---

<sup>98</sup>Shihab, *Covid-19: Kupasan Ringkas Yang Perlu Anda Ketahui* (Ciputat: Literati, 2020), h. 5.

Pembelajaran pendidikan agama Islam mendapat tantangan tersendiri dimana sebelumnya praktik keagamaan seperti praktik shalat harus dilakukan secara virtual. Peran orang tua dan pendidik diperlukan untuk tetap berlangsungnya pembelajaran agar tujuan pendidikan dan hasil belajar tercapai. Dukungan orang tua dan kreatifitas pendidik dalam menyajikan materi sebaik mungkin agar dengan mudah dapat dipahami oleh peserta didik.

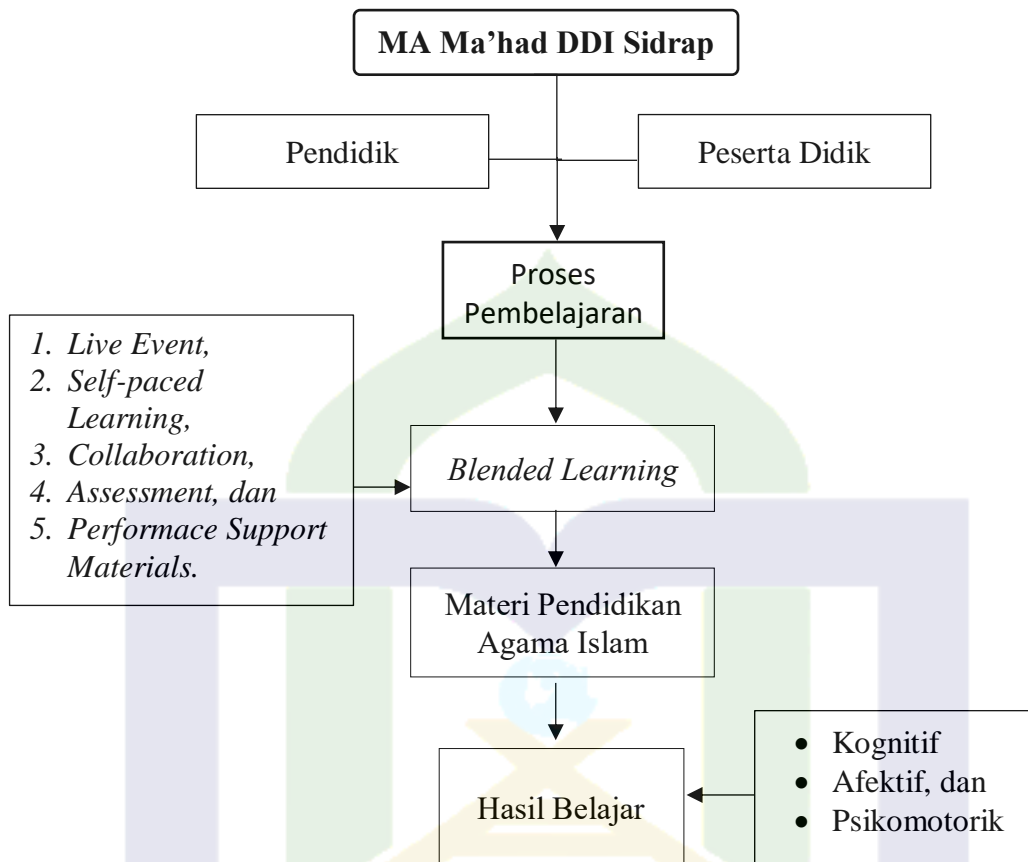
Kemajuan teknologi berperan penting dalam menghadapi persoalan COVID-19 sehingga peserta didik tetap belajar meskipun tidak dilangsungkan sepenuhnya di sekolah. Berbagai model dan desain pembelajaran yang berbasis teknologi dapat di manfaatkan sebaik mungkin oleh pendidik dalam mendesain pembelajaran yang menarik.

### **C. Kerangka Pikir**

Sistem pembelajaran di Ma'had DDI Sidrap, sebelum adanya wabah corona (COVID-19) dimana proses belajar mengajar dilakukan seperti biasanya secara konvensional (tatap muka) di ruang kelas dan metode ini menjadi andalan di MA Ma'had DDI Sidrap. Pada saat COVID-19 masuk ke Indonesia.

Pemerintah saat itu menghimbau proses pembelajaran dilakukan di rumah masing-masing atau di sebut dengan *lockdown* maka dari itu untuk menekan penyebaran virus corona tersebut. *Blended learning* yang merupakan strategi pembelajaran secara *online* menjadi alternative utama dan pertama untuk di terapkan agar tetap melakukan proses belajar mengajar.

Meskipun *blended learning* merupakan hal yang baru dan pertama dikenal di MA Ma'had DDI Sidrap, pendidik dan peserta didik tetap menggunakan *blended learning* pada mata pelajaran Pendidikan agama Islam, karena belum ada alternatif lain untuk diterapkan di MA Ma'had DDI Sidrap selain *blended learning*. sehingga menjadi salah satu strategi pembelajaran yang digunakan dimasa COVID-19.



Gambar 2.1 Penerapan *Blended learning* dan Hasil Belajar

#### D. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan berdasarkan rumusan masalah, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

$H_a$ : *Blended learning* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar pendidikan agama Islam peserta didik masa COVID-19 di Ma'had DDI Sidrap

$H_0$ : Tidak ada pengaruh yang signifikan penerapan *blended learning* terhadap hasil belajar pendidikan agama Islam peserta didik masa COVID-19 di Ma'had DDI Sidrap

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *korelasi* dan penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan menganalisis data-data secara kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan kemudian menginterpretasikan hasil analisis tersebut untuk memperoleh kesimpulan.<sup>99</sup> Penelitian ini dilakukan agar mengetahui lebih dalam Peran *Blended Learning* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dimasa COVID-19 serta pengaruhnya terhadap hasil belajar.

#### B. Waktu dan Lokasi Penelitian

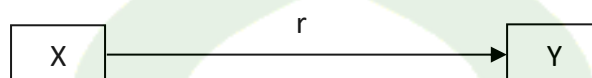
Waktu penelitian dilaksanakan ditahun ajaran 2021/2022 tepatnya di semester genap dibulan Februari 2022 dan lokasi penelitian akan dilaksanakan di Madrasah Aliyah Ma'had DDI Sidrap, Jalan Rusa, Kelurahan Wala, Kecamatan Maritenggae, Kabupaten Sidenreng Rappang, Provinsi Sulawesi Selatan. Melihat lokasi tersebut proses pembelajaran konvensional menjadi alternatif utama diterapkan dan menjadi andalan pendidik di MA Ma'had DDI Sidrap, kemudian sistem pembelajaran *blended learning* diterapkan pertama kali di MA Ma'had DDI Sidrap setelah adanya COVID-19. Hal ini menarik perhatian penulis untuk meneliti hasil belajar peserta didik setelah diterapkannya *blended learning*.

---

<sup>99</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 4.

### C. Paradigma Penelitian

Paradigma penelitian merupakan pola pikir yang menunjukkan hubungan antara variabel yang akan diteliti sekaligus mencerminkan jenis serta jumlah rumusan masalah yang perlu dijawab melalui penelitian.<sup>100</sup> Paradigma yang digunakan dalam penelitian ini adalah Paradigma sederhana terdiri dari satu variabel independen dan dependen.



Gambar 3.1 Paradigma Penelitian

Independen; X = *Blended Learning*, Dependen; Y = Hasil Belajar.

### D. Populasi dan Sampel

#### a) Populasi

Objek penelitian merupakan unsur yang sangat penting dalam pelaksanaan penelitian karena, penelitian tidak bisa terlaksana jika tidak ada objek yang akan diteliti. Objek penelitian berupa manusia, benda, peristiwa maupun gejala alam yang terjadi berkaitan dengan data yang dibutuhkan. Objek penelitian dalam dunia research disebut populasi. Adapun jumlah populasi Madrasah Aliyah Ma'had DDI Sidrap dalam penelitian ini adalah 295 Peserta didik berdasarkan rincian berikut:

Tabel 3.1 Keadaan populasi penelitian

Kelas	Jumlah Peserta didik		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
10	61	58	119
11	30	56	86
12	36	54	90
Total	127	168	295

Sumber: *Administrasi MA Ma'had DDI Pangkajene* (2022)

<sup>100</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*, h. 42.

## b) Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili).<sup>101</sup> Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *purposive* sampling yang merupakan teknik pengambilan sampel dengan beberapa pertimbangan yang ditentukan.<sup>102</sup> Dengan memilih kelas 11 sebagai cluster sampling dengan alasan kelas tersebut pernah mengalami sistem pembelajaran tatap muka selama dua semester di kelas 10 dan sekarang mengikuti sistem pembelajaran *blended learning* dikelas 11 sebanyak 86 peserta didik. Proses penerapan *blended learning* menggunakan alternatif antara 75% pembelajaran online dan 25% tatap muka.

## E. Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian kuantitatif dapat berupa test, pedoman wawancara, pedoman observasi dan kuesioner.<sup>103</sup> Adapun Instrumen Penelitian yang digunakan:

- a) Observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian.<sup>104</sup> Jadi pengamatan yang

---

<sup>101</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*, h. 81.

<sup>102</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*, h. 85.

<sup>103</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*, h. 222.

<sup>104</sup>Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan Komponen MKDK* (Cet. VII; Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2009), h. 158.

dilakukan secara langsung dengan sengaja untuk memperoleh data yang nyata dari madrasah kemudian dibuat kesimpulan dari observasi tersebut.

- b) Kuesioner atau angket merupakan alat pengumpulan data dengan memberikan sejumlah daftar pertanyaan atau pernyataan yang berkaitan dengan indikator variabel kepada orang yang akan menanggapi dan menjawab pertanyaan tersebut disebut responden.<sup>105</sup> Adapun skala penilaian variabel dalam setiap pertanyaan atau pernyataan memiliki skor penilaian 1- 5, dengan alternatif setiap jawaban koesioner antara lain:<sup>106</sup>

- |                         |        |
|-------------------------|--------|
| (1) Sangat Setuju       | Skor 5 |
| (2) Setuju              | Skor 4 |
| (3) Ragu-ragu           | Skor 3 |
| (4) Tidak Setuju        | Skor 2 |
| (5) Sangat Tidak Setuju | Skor 1 |

Dalam penelitian ini angket dibagikan kepada semua sampel peserta didik yang terpilih atau ditentukan peneliti.

Tabel 3.2 Kisi-kisi angket mengenai Penerapan *Blended Learning*

No	Indikator	Pernyataan	Nomor Pernyataan
1	Pelaksanaan <i>Live Event</i> (Pembelajaran Tatap Muka)	Dengan model pembelajaran <i>live event</i> (via zoom) memudahkan peserta didik dalam belajar Pendidikan Agama Islam	1
		Peserta didik tidak senang menggunakan pembelajaran <i>live event</i> (zoom)	2
		Peserta didik dapat dengan mudah memahami materi yang diajarkan secara <i>live event</i> (zoom)	3
		Pembelajaran <i>live event</i> sangat menarik diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam	4

<sup>105</sup>Raihan, *Metodologi Penelitian*, h. 104.

<sup>106</sup>Sugiyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan Komponen MKDK*, h. 94.

Lanjutan tabel 3.2

No.	Indikator	Pernyataan	Nomor Pernyataan
2	<i>Self-Paced Learning</i>	Peserta didik tertarik dengan model pembelajaran <i>Self-Paced Learning</i> (Belajar Mandiri)	5
		Peserta didik dapat memahami materi yang dishare melalui <i>google classroom</i> atau grup <i>whatsapp</i> .	6
		Peserta didik mudah menguasai pembelajaran dengan penerapan <i>self-paced learning</i> (belajar mandiri)	7
		Pendidik akan selalu menerapkan <i>self-paced learning</i> (belajar mandiri) pada materi pendidikan agama Islam	8
3	<i>Collaboration</i>	Peserta didik senang karena banyak interaksi dengan kelompok yang sudah dibagikan saat proses pembelajaran	9
		Peserta didik tidak senang karena adanya pembagian kelompok untuk berdiskusi.	10
		Penggunaan berbagai media komunikasi yang memudahkan Peserta didik untuk berkolaborasi dengan gurunya dan peserta didik lainnya dalam proses belajar.	11
4	<i>Assessment</i>	Bentuk <i>assessment</i> (penilaian) secara online lebih mudah dipahami dan di akses	12
		Hasil penilaian dapat diketahui dengan cepat, transparan dan objektif	13
		Penerapan sistem penilaian yang transparan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam	14
		Hasil tes penilaian belajar di nilai secara <i>offline</i> .	15
		Hasil tes penilaian belajar di nilai secara online.	16
5	<i>Performance Support Materials,</i>	Aplikasi yang digunakan pendidik memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran	17
		Peserta didik dapat memahami dengan mengakses materi ajar yang telah dibagikan oleh pendidik.	18



Lanjutan tabel 3.2

		Peserta didik dapat lebih mudah mengumpulkan tugas melalui aplikasi yang disarankan	19
		Materi video pembelajaran dishare oleh pendidik pada mata pelajaran pendidikan agama Islam.	20

- c. Dokumentasi merupakan teknik yang dilakukan dalam mengumpulkan data yang dibutuhkan. Data tersebut meliputi sejumlah dokumen yang telah tercatat atau bukti yang tertulis seperti keadaan populasi, struktur organisasi dan beberapa data-data sekolah.

#### F. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik dalam pengumpulan data antara variabel sebagai berikut:

##### a) Data Penerapan *Blended Learning*

- (1) Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung proses pembelajaran pada pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menerapkan *blended learning*. Pengamatan dilakukan dikelas 11.
- (2) Dokumentasi dilakukan untuk mendapat informasi terkait dengan populasi sehingga dengan mudah menentukan sampel. Dokumen resmi (hasil ujian nasional) yang ada di kantor dinas atau sekolah, arsip daftar hadir, daftar gaji, foto-foto, atribut sekolah dan kelas juga dapat dimanfaatkan untuk data penelitian.<sup>107</sup> Melihat kondisi pandemi covid-19 kegiatan pembelajaran dilakukan secara online dan offline, peneliti tetap menggunakan angket untuk mengumpulkan data dari responden secara langsung dengan tetap menerapkan protocol kesehatan.
- (3) Kuesioner meliputi beberapa pernyataan yang diberikan kepada peserta didik terkait dengan penerapan *blended learning* menggunakan skala

<sup>107</sup> Suwartono, *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Andi Offset, 2014), h. 50.

likert. Dalam konteks penelitian pendidikan, pengumpulan data dapat dilakukan lewat pengamatan kegiatan kelas, interaksi, performa pendidik, atau kultur yang berlangsung di sekolah tertentu.

b) Data Hasil Belajar

Hasil Nilai Rapor yang merupakan kumpulan dari nilai hasil belajar peserta didik, baik dari tugas-tugas yang dikumpulkan, maupun hasil evaluasi yang telah diberikan oleh pendidik dan nilai ujian tes akhir semester.

Untuk mengetahui nilai rata-rata keseluruhan responden yang telah diperoleh kemudian ditentukan dengan menggunakan rumus:

$$NR = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan: NR = Nilai rata-rata,  $\sum X$  = Jumlah nilai hasil tes, N = Jumlah Responden (Peserta Didik).<sup>108</sup>

### G. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan data kuantitatif maka teknik analisi data menggunakan metode statistik dan menggunakan dua analisi data diantaranya:

- a) Analisis *Deskriptif* digunakan untuk menganalisis dengan cara menggambarkan data yang terkumpul tanpa membuat kesimpulan secara umum atau generalisasi.<sup>109</sup> Analisa *deskriptif* digunakan dalam penelitian untuk mengetahui kondisi aktual atau objektif dalam sistem pembelajaran *blended learning* di MA Ma'had DDI Sidrap dimana data variabel dalam bentuk presentase dan distribusi frekuensi dengan bantuan *statistical*

<sup>108</sup>Wibowo and Harmita, "Hubungan Kinerja Guru Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 Pada Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar Negeri 24 Muara Enim: The Correlation between Teacher Performance and Learning Outcomes of Class 1 Students in Mathematics Subject at State Elementary", dalam Jurnal *Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Volume 7, Edisi 1, Maret 2022, h. 20.

<sup>109</sup>T'anut, *Statistika Pendidikan Dan Metode Penelitian Kuantitatif* (Malang: Madani, 2015), h. 75.

*product and servise solution* (SPSS) versi 23.0. Untuk menentukan analisis statistik *deskriptif* digunakan rumus yang dimaksud dalam menggunakan distribusi frekuensi menurut Guilford dalam Dahlan,<sup>110</sup> rumus yang digunakan yaitu:

$$i = \frac{r + 1}{k}$$

Keterangan:

$r$  = Jarak pengukuran

$k$  = Banyaknya kelas

$i$  = Panjang kelas interval

Untuk mengetahui angka presentase (AP) setiap variabel digunakan rumus yang dikemukakan Ridwan dan Akdon dalam Dahlan,<sup>111</sup> yaitu:

$$AP = \frac{X_i}{Sit} \cdot 100\%$$

Keterangan:

AP = Angka Persentase

$X_i$  = Skor rata-rata hasil pengumpulan data setiap variabel

$Sit$  = Panjang kelas interval

- b) Analisis *Inferensial* merupakan teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi.<sup>112</sup> Analisis *inferensial* bertujuan untuk menguji dua variabel yang memiliki pengaruh atau hubungan dengan menggunakan regresi. Analisis *Inferensial* terbagi menjadi dua bagian diantaranya:

<sup>110</sup>Muh, Dahlan, *Membangun Motivasi Belajar Dengan Pendekatan Kecerdasan Emosional Dan Spiritual* (Parepare: IAIN Parepare Nusantara Press, 2019), h. 42-43.

<sup>111</sup>Muh, Dahlan, h. 42-43.

<sup>112</sup>I'anatut, *Statistika Pendidikan Dan Metode Penelitian Kuantitatif*, h. 76.

- (1) Analisis korelasi merupakan pengukuran antara dua variabel atau lebih yang di umpakan dengan bentuk hubungan dan fungsi yang di pisahkan antara variabel bebas dan terikat atau dikenal dengan symbol x dan y.<sup>113</sup>
- (2) Analisi regresi merupakan pengukuran hubungan antara dua variabel atau lebih yang disebut sebagai derajat keeratan antara variabel.<sup>114</sup> analisis regresi merupaka alat yang sering digunakan dalam mengevaluasi pengaruh suatu variabel bebas terhadap variabel respon.<sup>115</sup>

Hasil kuesioner atau angket yang terkumpul akan di analisis dengan tujuan data tersebut menjadi informasi. Pengolahan data dan analisis dilakukan dengan menggunakan program aplikasi SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) versi 23.0. Untuk melihat data dari analisis kuesioner dengan menggunakan skala *likert* berbentuk daftar cek (*checklist*) dengan 5 skor jawaban kemudian data hasil kuesioner dihitung presentasenya selanjutnya dikonversi kedalam kriteria kategori sebagai berikut:

Tabel 3.3 kriteria presentase variabel<sup>116</sup>

Skor Presentase	Kategori
0% - 20%	Sangat kurang
21% - 40%	Kurang
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat Baik

Sumber: Arikunto (2012)

<sup>113</sup>Kurniawan, *Analisis Regresi* (Jakarta: Prenada Media, 2016), h. 43.

<sup>114</sup>Kurniawan, *Analisis Regresi*, h. 43.

<sup>115</sup>Susanti, Sukmawaty, dan Salam, *Analisis Regresi Dan Korelasi* (Malang: CV IRDH, 2019), h. 3.

<sup>116</sup>Arikunto, Suharsimi, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), h. 67.

Pengaruh Penerapan *blended learning* terhadap hasil belajar menggunakan rumus atau prosedur analisis berbantuan SPSS Versi 23.00

Penelitian ini menggunakan uji regresi linear sederhana dengan persamaan:

$$Y = a + bX + e$$

Ket: Y = Penerapan *Blended Learning*,

a = konstanta,

b = koefisien variabel X,

e = margin of eror.

Kriteria pengambilan keputusan, dengan melihat hasil perhitungan uji regresi hal ini diperoleh melalui hasil uji parsial (hasil perhitungan uji t).

Adapun penentuan kriteria skor penilaian pada setiap variabel penelitian dalam menentukan indeks dari hasil belajar mengacu pada kategori.

Tabel 3.4 Kategori skor Variabel Y.<sup>117</sup>

Skor Presentase	Kategori
81 – 100	Baik Sekali
61 – 80	Baik
41 – 60	Cukup
21 – 40	Kurang
0 – 20	Sangat kurang

Sumber: Arikunto (2012)

## H. Uji Validitas dan Reliabilitas

### a. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ketepatan instrumen (alat ukur) dimana instrumen yang digunakan benar dengan apa yang akan diukur.<sup>118</sup> Uji Validitas digunakan

<sup>117</sup>Arikunto, Suharsimi, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, h. 68.

<sup>118</sup>Arifin, *Penelitian Pendidikan Metode Dan Paradigma Baru* (Cet. III; Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), h. 245.

untuk mengukur hasil dari kuesioner valid atau tidaknya pertanyaan dari peneliti yang telah dibagikan. Adapun jenis-jenis validitas antara lain:

- 1) *Validitas empiris* biasanya digunakan teknik statistik, yaitu analisis korelasi.
- 2) *Validitas konstruk*, merupakan konsep yang diobservasi dan dapat diukur.
- 3) *Validitas factor*, sering digunakan skala pengukuran tentang suatu variabel yang terdiri atas beberapa faktor.<sup>119</sup>

Uji validitas dari penelitian ini digunakan untuk mengungkapkan apakah pernyataan pada kuesioner tersebut tepat atau tidak. Perhitungan ini akan dilakukan dengan bantuan komputer program SPSS (*Statistical Package for Social Science*).

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui tingkat validnya setiap butir pernyataan dalam angket (kuesioner). Uji validitas dilakukan terhadap seluruh butir pernyataan dalam instrument penelitian, yaitu dengan cara mengkorelasikan skor tiap butir dengan skor totalnya pada masing-masing konstruk. Teknik korelasi yang digunakan adalah korelasi *product moment pearson*. Data diolah dengan bantuan program SPSS versi 23.0 dan perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.5 Validitas Variabel

No	Variabel Blended Learning	rHitung	rTabel (5%)	Keterangan
1	Pernyataan 1	0.587	0,209	Valid
2	Pernyataan 2	0.588	0,209	Valid
3	Pernyataan 3	0.455	0,209	Valid
4	Pernyataan 4	0.600	0,209	Valid
5	Pernyataan 5	0.551	0,209	Valid
6	Pernyataan 6	0.410	0,209	Valid
7	Pernyataan 7	0.711	0,209	Valid
8	Pernyataan 8	0.677	0,209	Valid
9	Pernyataan 9	0.564	0,209	Valid

<sup>119</sup> Arifin, *Penelitian Pendidikan Metode Dan Paradigma Baru*, h. 246.

Lanjutan tabel 3.5

No	Variabel Blended Learning	rHitung	rTabel (5%)	Keterangan
10	Pernyataan 10	0.588	0,209	Valid
11	Pernyataan 11	0.651	0,209	Valid
12	Pernyataan 12	0.558	0,209	Valid
13	Pernyataan 13	0.495	0,209	Valid
14	Pernyataan 14	0.539	0,209	Valid
15	Pernyataan 15	0.476	0,209	Valid
16	Pernyataan 16	0.587	0,209	Valid
17	Pernyataan 17	0.438	0,209	Valid
18	Pernyataan 18	0.556	0,209	Valid
19	Pernyataan 19	0.561	0,209	Valid
20	Pernyataan 20	0.470	0,209	Valid

Sumber data: Hasil SPSS (2022)

Berdasarkan tabel hasil uji validitas tersebut, dapat diketahui bahwa semua nilai  $r_{hitung}$  lebih besar dari  $r_{tabel} = 86 (0,209)$  pada taraf signifikansi 5%. Artinya tiap item pernyataan/indikator variabel sikap berkorelasi dengan skor totalnya serta data yang dikumpulkan dinyatakan valid dan siap untuk dianalisis.

#### b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan instrumen yang konsisten atau memberikan hasil yang sama jika diujikan dengan kelompok yang sama pada waktu atau kesempatan yang berbeda.<sup>120</sup> Reliabilitas adalah mengukur sesuatu secara berulang kali, dengan kondisi pengukuran tidak berubah dan instrument tetap memberikan hasil yang sama.<sup>121</sup> Untuk mengetahui kuesioner tersebut sudah reliable akan, dilakukan pengujian reliabilitas kuesioner dengan bantuan program komputer SPSS Versi 23.0.

<sup>120</sup>Arifin, *Penelitian Pendidikan Metode Dan Paradigma Baru*, h. 248.

<sup>121</sup>Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan Komponen MKDK*, h. 181.

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui apakah instrument/indikator yang digunakan dapat dipercaya atau handal sebagai alat ukur variabel. Pengujian *cronbach's alpha* digunakan untuk menguji tingkat keandalan (*reliability*) dari masing-masing angket variabel. Apabila nilai *cronbach's alpha* semakin mendekati 1 mengidentifikasikan bahwa semakin tinggi pula konsistensi internal reliabilitasnya. Adapun secara ringkas hasil uji reliabilitas ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 3.6 Realibilitas

Cronbach's Alpha	N of items
0.915	20

Sumber data: Hasil SPSS (2022)

Hasil uji reliabilitas memperoleh nilai koefisien reliabilitas yang lebih besar dari 0,6. Sesuai dengan pernyataan, dinyatakan reliabel (handal) jika nilai *cronbach's alpha* lebih besar dari 0,6. Jadi, dapat dinyatakan bahwa seluruh pernyataan dalam kuesioner adalah reliabel (dapat diandalkan).

#### c. Uji Prasyarat

Pengujian prasyarat dilakukan sebelum analisis data penelitian untuk mengetahui variabel independen dan variabel dependen memenuhi syarat dan kriteria disebut penelitian kuantitatif. Adapun uji prasyarat dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas dan uji linearitas.

- 1) Uji Normalitas merupakan pengujian yang dilakukan untuk mengetahui data penelitian berdistribusi normal atau tidak dengan menggunakan *Kolmogorov-smirnov*.<sup>122</sup>

<sup>122</sup>Muh, Dahlan, *Membangun Motivasi Belajar Dengan Pendekatan Kecerdasan Emosional Dan Spiritual*, h. 38.



- 2) Uji Linieritas merupakan pengujian yang dilakukan untuk mengetahui variabel bebas dan variabel terikat memiliki hubungan.<sup>123</sup> Kriteria pengujian linearitas yaitu jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka hubungan antara variabel independen dan dependen disebut linier.



---

<sup>123</sup>Muh, Dahlan *Membangun Motivasi Belajar Dengan Pendekatan Kecerdasan Emosional Dan Spiritual*, h. 38.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Diskripsi Hasil Penelitian

##### 1. Penerapan *Blended Learning*.

Setelah melakukan uji validitas dengan bantuan SPSS menunjukkan hasil dari 20 pernyataan yang telah di uji valid. Kemudian hasil analisis statistik deskriptif yang sudah dilakukan menunjukkan skor variabel penerapan *blended learning* antara 75 sampai dengan 98, dimana nilai rata-rata (mean) 87,02, variance sebesar 33,176, standar deviation 5,760, selisi nilai minimum dan maximum range 23, dimana nilai minimum 75, dan nilai maximum 98 dan total keseluruhan (sum) senilai 5,760. Dapat dilihat rangkuman dari tabel berikut:

Tabel 4.1 Statistics Variabel (X) Blended Learning

N	Valid	86
	Missing	0
Mean		87.02
Std. Error of Mean		.621
Median		88.00
Mode		90
Std. Deviation		5.760
Variance		33.176
Range		23
Minimum		75
Maximum		98
Sum		7484

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS 2022

Berdasarkan tabel 4.1 dari hasil perhitungan data distribusi frekuensi untuk mendiskripsikan skor dari variabel X (*blended learning*) terhadap peserta didik MA Ma'had DDI Sidrap terlebih dahulu menentukan kelas interval dengan rumus dengan menggunakan rumus skala interval Guilford:

$$i = \frac{r + 1}{k}$$

$$i = \frac{98-75+1}{5}$$

$$i = \frac{24}{5}$$

$$i = 4,8 = \text{Dibulatkan } 5$$

Setelah melakukan perhitungan menunjukkan jumlah kelas interval sebanyak 5 dan lebar kelas interval adalah 5, sehingga ditentukan tabel distribusi *frekuensi* sebagai berikut:

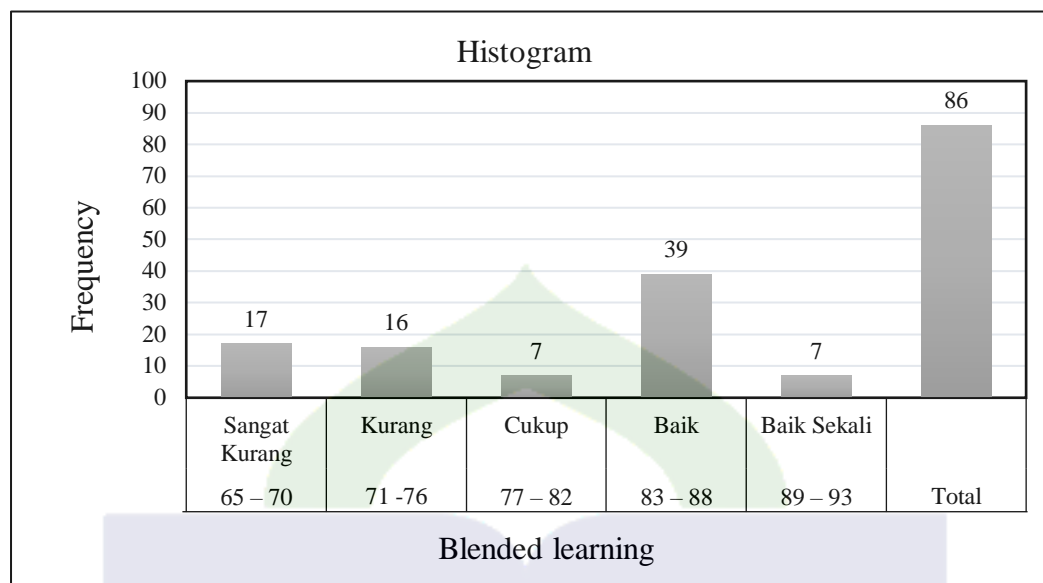
Tabel 4.2 Distribusi *frekuensi* Blended Learning

Interval Nilai	Kategori	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 75 – 79	Sangat Kurang	10	11.6	11.6	11.6
80 – 84	Kurang	18	20.9	20.9	32.6
85 – 89	Cukup	23	26.7	26.7	59.3
90 – 94	Baik	27	31.4	31.4	90.7
95 – 98	Sangat Baik	8	9.3	9.3	100.0
Total		86	100.0	100.0	

Data: Hasil SPSS 2022

Setelah pengolahan data distribusi *frekuensi* sebanyak 86 responden memberikan jawaban atas pernyataan kuesioner yang sudah dibagikan terkait dengan penerapan *blended learning* di MA Ma'had DDI Sidrap.

Sesuai dengan tabel 4.2 menunjukkan lebih banyak responden memperoleh skor 90 – 94 yaitu 27 responden (31%) kategori baik, dan sebanyak 10 responden memperoleh nilai terendah dengan skor rata-rata 75 – 79 sangat kurang, sebanyak 8 responden memperoleh skor tertinggi dengan nilai rata-rata antara 95 – 98 atau kategori sangat baik. Hal ini tergambar jelas pada gambar histogram di bawah ini:



Gambar 4.1 Histogram Variabel X (*Blended Learning*)

Melihat gambaran histogram variabel *blended learning* diperoleh 86 responden MA Ma'had DDI Sidrap, 27 frekuensi skor kategori baik, nilai rata-rata antara 90-94, kemudian skor kategori cukup dengan kelas interval antara 85-89, sedangkan kategori 5 yaitu sangat baik diperoleh 6 responden atau frequency, kelas interval antara 75-84 sebanyak 28 frequency yang termasuk dalam kategori sangat kurang dan kurang.

Gambaran penerapan *blended learning* terhadap peserta didik di MA Ma'had DDI Sidrap dengan mengukur instrumen angket yang sudah dibagikan kepada sampel yang terpilih. Langkah selanjutnya menghitung angka presentasi variabel X agar dapat mengetahui kecenderungan jawaban responden terhadap variabel (X), sehingga dapat mengetahui kuat lemahnya atau baik buruknya setiap variabel penelitian ini.

Angka presentasi yang dapat menentukan kuat lemahnya kecenderungan jawaban responden terhadap variabel penerapan *blended learning* (X) dengan skor hasil pengumpulan data  $(X_i/\text{Sum}) = 7.484$  nilai yang diperoleh dari hasil pengolahan data penerapan *blended learning* dan ditemukan jumlah skor

ideal/maksimal ( $S_{it}$ ) dimana (skor tertinggi setiap item = 6) x (jumlah keseluruhan item = 20) x (jumlah responden = 86) sama dengan 10.320. Selanjutnya dapat dihitung angka presentase agar dapat mengetahui kuat lemahnya Variabel X yaitu:

$$AP = \frac{X_i}{S_{it}} \cdot 100\%$$

$$AP = \frac{7.484}{10.320} \cdot 100\%$$

$$AP = 72,51\%$$

Dari hasil perhitungan tersebut dikonsultasikan dengan tabel 3.3 kriteria interpretasi skor yang sudah ditetapkan, maka dapat disimpulkan bahwa gambaran hasil perhitungan kecenderungan jawaban responden terhadap penerapan *blended learning* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di MA Ma'had DDI Sidrap dengan angka presentase diperoleh 72,51% tergolong baik.

Membuktikan bahwa *blended learning* diterapkan di MA Ma'had DDI Sidrap mendapat respon yang baik terhadap pendidik dan peserta didik dalam proses belajar mengajar dikondisi COVID-19, meskipun pertama kali di terapkan.

Penerapan *blended learning* sangat membantu proses belajar mengajar. *Blended learning* merupakan strategi pembelajaran yang baru pertama diterapkan di Madrasah Aliyah Ma'had DDI Sidrap. Sebelum adanya COVID-19 strategi pembelajaran konvensional menjadi andalan yang di terapkan pendidik. Pembelajaran konvensional merupakan strategi pembelajaran yang selalu diterapkan dan tergolong mudah serta menjadi andalan guru di Ma'had DDI Sidrap, setelah pemerintah menetapkan *lockdown* di kabupaten Sidrap, dimana setiap kegiatan harus dilaksanakan dirumah.

Para pendidik tetap melaksanakan tugasnya untuk mengajar dengan memperkenalkan dan menggunakan *google classroom* kepada peserta didik. Dengan adanya *google classroom* memberikan kemudahan untuk menyampaikan

materi ajar, pendidik membuat grup *whatsapp* untuk memberikan informasi kepada peserta didik melalui aplikasi *whatsapp* terkait materi yang sudah di upload di *google classroom*.

Dengan adanya COVID-19 menjadikan wawasan pendidik dan peserta didik dalam memanfaatkan kemajuan teknologi memiliki dampak positif karena, pendidik dapat menggunakan inovasi pembelajaran *online* berbasis *google classroom*, *whatsapp* dan *zoom* yang sebelumnya belum pernah diterapkan di Madrasah Aliyah Ma'had DDI Sidrap. Terlebih peserta didik tetap dapat belajar serta menikmati pembelajaran *online* dengan kreatifitas pendidik dalam mendesain materi ajarnya sehingga dapat menambah minat dan motivasi belajar peserta didik.

Komunikasi pendidik dan peserta didik dalam memberikan arahan untuk tetap melangsungkan pembelajaran sangat diperlukan, di Ma'had pendidik senantiasa mengkonfirmasi ke peserta didik mengenai jam pelajaran dan materi pelajaran di aplikasi *whatsapp*. Sistem pembelajaran *online* sejak adanya penyebaran virus (COVID-19) sangat membantu dan memberikan respon positif terhadap peserta didik hal ini dibuktikan dari hasil uji statistic yang diperoleh. Hanya saja pembelajaran *online* harus tatap dalam pengawasan orang tua agar penggunaan internet sesuai keperluan dan kebutuhan peserta didik atau di gunakan secara positif.

Faktor paling utama dalam penerapan *blended learning* berbasis *google classroom* dan aplikasi *whatsapp* yaitu akses internet yang harus memadai, jaringan internet berperan penting untuk kelangsungan penerapan pembelajaran *online*, di Kabupaten Sidrap jaringan internet sudah cukup baik, hal ini memberikan kemudahan terhadap peserta didik dan pendidik dalam menerapkan pembelajaran *online* terkhusus dalam penggunaan *google classroom*, *whatsapp* dan *zoom*.

Akses internet memberikan kemudahan peserta didik untuk mendownload materi yang dishare pendidik di *google classroom*, kemudian peserta didik belajar mandiri serta mencari referensi yang di perlukan di internet. Pembelajaran *google classroom* dengan menggunakan *gadget* dan komputer untuk proses pembelajaran mampu memberikan dampak yang positif terhadap peserta didik karena yang sebelumnya *gadget* dan komputer hanya dipergunakan untuk keperluan diluar proses belajar, kini di manfaatkan lebih banyak dalam pembelajaran sebagai alat untuk belajar.

## 2. Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di Masa COVID-19.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif yang sudah dilakukan menunjukkan skor variabel hasil belajar (Y) antara 65 sampai dengan 93, dimana nilai rata-rata (mean) 80,30, median sebesar 85,00, mode 85, variance sebesar 51,249, standar deviation 7,159, selisi nilai minimum dan maximum range 28, dimana nilai minimum 65, dan nilai maximum 93 dan total keseluruhan (sum) senilai 6,906. Hal ini dapat dilihat rangkuman dari tabel sebagai berikut:

Tabel 4.3 Statistics Variabel Hasil Belajar

N	Valid	86
	Missing	0
Mean		80.30
Std. Error of Mean		.772
Median		85.00
Mode		85
Std. Deviation		7.159
Variance		51.249
Range		28
Minimum		65
Maximum		93
Sum		6906

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS 2022

Berdasarkan tabel 4.3 dari hasil perhitungan data distribusi frekuensi untuk mendiskripsikan dan menggambarkan penyajian data hasil penelitian skor dari variabel Y (Hasil Belajar) MA Ma'had DDI Sidrap, terlebih dahulu menentukan kelas interval dengan rumus dengan menggunakan rumus skala interval Guilford:

$$i = \frac{r + 1}{k}$$

$$i = \frac{93 - 65 + 1}{5}$$

$$i = \frac{29}{5}$$

$$i = 5,8 = 6 \text{ (dibulatkan)}$$

Setelah melakukan perhitungan melalui aplikasi SPSS menunjukkan jumlah kelas interval sebanyak 5 dan lebar kelas interval adalah 6, sehingga dapat ditentukan tabel distribusi *frekuensi* sebagai berikut:

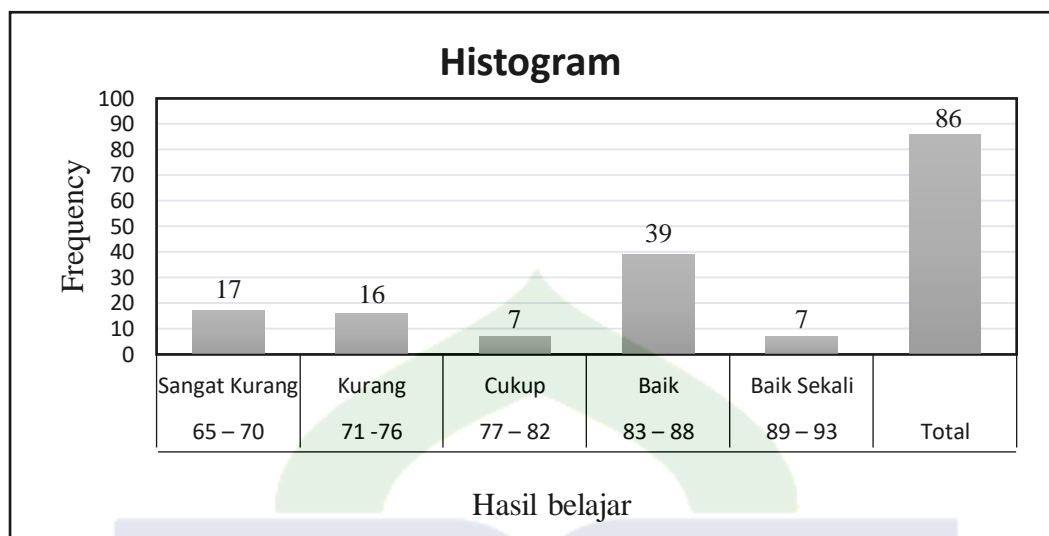
Tabel 4.4 Distribusi *frekuensi* hasil belajar

Interval	Kategori	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 65 – 70	Sangat Kurang	17	19.8	19.8	19.8
71 – 76	Kurang	16	18.6	18.6	38.4
77 – 82	Cukup	7	8.1	8.1	46.5
83 – 88	Baik	39	45.3	45.3	91.9
89 – 93	Baik Sekali	7	8.1	8.1	100.0
Total		86	100.0	100.0	

Data: Hasil SPSS 2022

Setelah pengolahan data distribusi *frekuensi* skor total yang diperoleh sebanyak 86 responden dengan nilai terendah antara interval 65-76 dan memiliki frekuensi 33 (38,4%), dan antara interval 83 – 93 dengan total 46 frekuensi (53,4%). Hal ini tergambar jelas pada gambar histogram di bawah ini:





Gambar 4.2 Histogram Variabel Y (Hasil Belajar)

Melihat gambaran histogram variabel Y menunjukkan kelas interval antara 65-70 kategori sangat kurang dengan 17 frequency, 16 frequency yang memperoleh skor kelas interval antara 71-76, ketegori cukup diperoleh 7 frequency dengan interval kelas antara 77-82, 39 frequency termasuk kategori baik dan kelas interval 89-93 terdapat 7 frequency termasuk kategori baik sekali.

Gambaran hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama Islam berdasarkan nilai raport semester 2 dimana penerapan *blended learning* antara 75% *online* dan 25% tatap muka, kemudian didiskripsikan bahwa 46 peserta didik memperoleh nilai diatas rata-rata yang bervariasi antara interval 83 – 93 (53%) termasuk kategori diatas cukup (baik dan baik sekali) dan sekitar 33 peserta didik memperoleh nilai dibawah rata-rata dengan variasi interval kelas antara 65 -76 (38%) termasuk kategori dibawah cukup (sangat kurang dan kurang).

Tabel 4.5 Nilai Rapor Peserta didik

Responden	Qur'an Hadist	Aqidah Akhlak	Fiqhi	Sejarah Kebudayaan Islam	Total	Nilai Rata" Pendidikan Agama Islam
1	85	84	87	82	338	85
2	83	85	85	85	338	85

Lanjutan tabel 4.5

3	87	87	87	85	346	87
4	85	84	87	82	338	85
5	87	84	87	82	340	85
6	87	87	87	85	346	87
7	87	84	87	82	340	85
8	86	87	87	87	347	87
9	85	84	87	83	339	85
10	71	70	70	70	281	70
11	87	86	87	86	346	87
12	71	70	70	70	281	70
13	86	87	89	86	348	87
14	71	70	70	70	281	70
15	75	75	75	75	300	75
16	70	70	71	70	281	70
17	75	74	76	75	300	75
18	70	70	71	70	281	70
19	90	90	90	90	360	90
20	87	84	82	80	333	83
21	90	89	90	89	358	90
22	70	70	71	70	281	70
23	75	74	76	75	300	75
24	70	70	71	70	281	70
25	86	87	89	86	348	87
26	86	86	88	87	347	87
27	86	86	91	85	348	87
28	86	84	87	82	339	85
29	83	83	85	82	333	83
30	85	87	89	87	348	87
31	86	84	87	82	339	85
32	80	80	81	80	321	80
33	85	84	89	82	340	85
34	87	84	87	88	346	87
35	86	84	89	82	341	85
36	87	92	90	90	359	90
37	86	84	87	82	339	85
38	85	84	89	83	341	85
39	78	73	75	75	301	75
40	87	80	86	88	341	85
41	81	80	80	80	321	80
42	87	84	86	84	341	85
43	87	86	87	86	346	87
44	87	84	85	84	340	85
45	70	70	71	70	281	70

Lanjutan tabel 4.5

Responden	Qur'an Hadist	Aqidah Akhlak	Fiqhi	Sejarah Kebudayaan Islam	Total	Nilai Rata" Pendidikan Agama Islam
46	70	70	71	70	281	70
47	70	75	73	75	293	73
48	70	70	71	70	281	70
49	65	65	65	65	260	65
50	87	84	87	83	341	85
51	80	80	80	81	321	80
52	87	86	87	86	346	87
53	71	70	70	70	281	70
54	87	86	87	86	346	87
55	71	80	75	72	298	75
56	87	84	87	83	341	85
57	71	80	75	72	298	75
58	90	92	90	89	361	90
59	88	84	85	84	341	85
60	70	68	70	72	280	70
61	87	84	87	83	341	85
62	75	70	73	75	293	73
63	90	92	90	88	360	90
64	70	75	75	80	300	75
65	70	70	71	70	281	70
66	70	75	80	76	301	75
67	87	84	86	84	341	85
68	87	84	86	83	340	85
69	93	94	91	93	371	93
70	87	86	89	85	347	87
71	70	70	70	71	281	70
72	75	75	79	79	308	77
73	70	75	80	76	301	75
74	86	84	86	84	340	85
75	70	70	70	71	281	70
76	70	75	75	73	293	73
78	70	75	75	84	304	76
79	75	78	75	84	312	78
80	80	78	80	80	318	80
80	87	90	93	90	360	90
81	70	70	70	70	280	70
82	75	76	76	73	300	75
83	75	70	76	70	291	73
84	80	80	80	80	320	80
85	75	76	78	73	302	76

Lanjutan tabel 4.5

Responden	Qur'an Hadist	Aqidah Akhlak	Fiqhi	Sejarah Kebudayaan Islam	Total	Nilai Rata" Pendidikan Agama Islam
86	85	86	84	86	341	85
Total Keseluruhan					27,620	6,905

Sumber Data: *Administrasi MA Ma'had DDI Pangkajene (2022)*

Berdasarkan tabel 4.5 nilai raport peserta didik pada pembelajaran pendidikan Agama Islam dimana pembelajaran pendidikan agama Islam terbagi 4 bidang studi diantaranya Aqidah Akhlak, Fiqhi, Sejarah kebudayaan Islam, dan Qur'an Hadist kemudian diperoleh nilai rata-rata dari 86 responden dengan menggunakan rumus:

$$NR = \frac{\sum x}{N} \cdot 100$$

$$NR = \frac{6,905}{86} \cdot 100$$

$$NR = 80,30\%$$

Dari hasil perhitungan tersebut dikonsultasikan dengan tabel 3.4 kriteria interpretasi skor yang sudah ditetapkan, maka dapat disimpulkan bahwa gambaran hasil perhitungan nilai rata-rata responden terhadap hasil belajar pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di MA Ma'had DDI Sidrap dengan angka presentase diperoleh 80,30% termasuk dalam tergolong baik.

## B. Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis adalah metode pengambilan keputusan yang didasarkan dari analisis data, baik dari percobaan yang terkontrol, maupun dari observasi (tidak terkontrol).

## 1. Uji Korelasi

Setelah memperoleh nilai koefisien b serta persamaan garis regresinya, maka untuk mengukur signifikan antara variabel X terhadap variabel Y dengan cara menghitung koefisiennya sebagai berikut:

Model Summary

Tabel 4.6 Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.863 <sup>a</sup>	.745	.742	3.639

a. Predictors: (Constant), Blended Learning

b. Dependent Variable: Hasil Belajar

Sumber Data: Hasil SPSS 2022

Dari tabel model summary diperoleh nilai R sebesar 86,3. Hal ini menunjukkan bahwa variabel independen yaitu *Blended Learning* dan Variabel Dependen yaitu nilai hasil belajar Pendidikan Agama Islam dalam penelitian ini memiliki hubungan (korelasi) yang kuat sebesar 86,3%. Untuk mengukur derajat kecocokan atau ketepatan antara variabel X terhadap variabel Y dapat dilihat dari nilai koefisien determinasi (*R Square*), yaitu sebesar 74,5 atau 74,5% yang berarti bahwa variabel independen X dalam penelitian ini mempengaruhi variabel Y sebesar 74,5%, sedangkan selebihnya sebesar 25,5% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak terdapat dalam penelitian ini.

## 2. Analisis Regresi Sederhana

Pada penelitian ini teknik analisa data yang digunakan adalah regresi Sederhana. Teknik analisa ini digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh pembelajaran dengan *System Blended Learning* terhadap Nilai pendidikan agama Islam pada peserta didik. Sebelum memperoleh hasil analisis regresi, terlebih dahulu peneliti menyajikan hasil uji prasyarat

Dengan bantuan SPSS versi 23.0 uji normalitas dapat dilihat dari rangkuman tabel berikut:

Tabel 4.7 One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		86
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.61773513
Most Extreme Differences	Absolute Positive	.092
	Negative	-.092
Test Statistic		.092
Asymp. Sig. (2-tailed)		.072 <sup>c</sup>

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Sumber Data: Hasil SPSS 2022

Berdasarkan tabel 4.7 hasil olahan output SPSS diperoleh test statistic sebesar 0,92 dan Asymp. Sig. sebesar 0,072, lebih besar dari taraf signifikansi ( $\alpha$ ) 0,05, maka kedua variabel independen dan dependen dikatakan model regresi telah memenuhi kriteria berdistribusi normal.

Kemudian untuk memperoleh hasil uji linieritas berdasarkan hasil olahan SPSS dilihat dari rangkuman berikut:

Tabel 4.8 Linieritas ANOVA Tabel

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Hasil Belajar * Blended Learning	Between Groups	(Combined)	3698.638	22	168.120	16.109	.000
		Linearity	3243.659	1	3243.659	310.799	.000
		Deviation from Linearity	454.979	21	21.666	.096	.064
Within Groups			657.501	63	10.437		
Total			4356.140	85			

Sumber Data: Hasil SPSS 2022

Berdasarkan tabel 4.8 uji linieritas diperoleh nilai signifikansi (sig.) 0,064 > dari taraf signifikan ( $\alpha$ ) = 0,05, maka dapat disimpulkan variabel *blended learning* (X) memiliki hubungan yang linier.

Dengan melihat hasil uji normalitas dan linieritas dapat dilanjutkan untuk memperoleh hasil analisis regresi.

Adapun hasil analisis regresi adalah sebagai berikut:

Tabel 4.9 Coefficients

Coefficients					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
	-13.030	5.977		-2.180	.032
	1.072	.069	.863	15.650	.000

a. Dependent Variable: Nilai

Sumber Data: Hasil SPSS 2022

Persamaan regresinya adalah:

$$Y' = a + bX$$

$$Y = -13.030 + 15.650X$$

Persamaan ini dapat diartikan sebagai berikut:

- Konstanta sebesar -13.030; artinya jika *blended learning* (X) nilainya adalah 0, maka nilai pendidikan agama Islam (Y) nilainya negatif yaitu -13.030
- Koefisien regresi variabel *blended learning* (X) sebesar 1.072; artinya jika Sikap mengalami kenaikan 1 (satuan), maka Nilai hasil belajar pendidikan agama Islam (Y) akan mengalami peningkatan sebesar 1.072. Koefisien bernilai positif artinya terjadi hubungan positif antara *blended learning* dengan nilai hasil belajar pendidikan agama Islam.

### 3. Uji Hipotesis

Langkah untuk melakukan uji hipotesis dengan melihat hasil uji T pengujian sebagai berikut:

$T_{hitung} > T_{tabel} = H_0$  ditolak  $H_a$  diterima, berarti variabel X berpengaruh terhadap variabel Y (signifikan).

$T_{hitung} < T_{tabel} = H_0$  diterima  $H_a$  ditolak, berarti variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y (tidak signifikan).

Dimana:

$H_0$  = Tidak terdapat hubungan yang berarti antara variabel X terhadap variabel Y.

$H_a$  = Terdapat hubungan yang berarti antara variabel X terhadap variabel Y.

Dari hasil analisis yang diperoleh berdasarkan pada tabel koefisien, maka diperoleh hasil uji hipotesis sebagai berikut:

Nilai  $T_{hitung}$  sebesar 15.650 dengan nilai probabilitas atau signifikan sebesar 0,000. Berdasarkan hasil tersebut, nilai  $T_{hitung} 15.650 > T_{tabel}$  sebesar 1.989 dan nilai signifikan sebesar  $0,000 < 5\%$  (0,05) yang berarti hal ini menunjukkan bahwa variabel Blended Learning berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel Nilai hasil belajar peserta didik (Y).

### C. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian yang dilakukan di MA Ma'had DDI Sidrap bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penerapan *blended learning* terhadap hasil belajar Pendidikan agama Islam peserta didik masa COVID-19, dengan populasi 295 peserta didik kemudian menggunakan *cluster sampling* pada kelas 11 dengan jumlah responden 86 peserta didik.

Sebelum menganalisa data yang telah diperoleh terlebih dahulu melakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji linearitas agar dapat melanjutkan ketahap selanjutnya. Diperoleh dari hasil pengolahan SPSS uji normalitas menunjukkan nilai probabilitas (sig)  $0,072 > 0,05$  artinya frekuensi



berdistribusi normal. Adapun uji linearitas nilai signifikansi (*sig deviation from linearity*) kedua variabel X dan Y adalah  $0,064 < 0,05$  artinya memiliki hubungan yang linear.

Penyebaran COVID-19 jelas tidak menghalangi dunia pendidikan untuk melaksanakan tugasnya. Dengan kondisi pandemi penggunaan teknologi menjadi alternatif terbaik diterapkan dalam pembelajaran. Perkembangan teknologi yang begitu pesat memberikan ruang untuk pendidik dan peserta didik tetap melakukan proses belajar mengajar. *Blended Learning* yang merupakan strategi yang sudah ada sejak dulu, kembali *booming* dalam kondisi COVID-19 terkhusus di Madrasah Aliya Ma'had DDI Sidrap yang menerapkan *google classroom* dan aplikasi *whatsapp* serta *zoom* untuk menyampaikan materi ajarnya.

Sejalan dengan penyebaran COVID-19 pembelajaran konvensional (*offline*) tergolong tidak dapat digantikan sepenuhnya dengan pembelajaran *online*, akan tetapi dengan memadukan atau mengkombinasikan antara pembelajaran *online* dan *Offline* menjadi alternatif terbaik untuk saat ini dalam menghadapi pandemi serta memberikan hal positif dalam kemajuan teknologi di era globalisasi. Peserta didik dapat menggunakan dan belajar mandiri terkait materi yang diajarkan pendidik dan tugas-tugas yang di berikan dengan adanya internet.

*Google classroom*, *whatsapp* dan *zoom* merupakan alternative paling utama digunakan saat kondisi pandemi, karena fasilitas teknologi yang terbatas serta hanya *google classroom*, *whatsapp* dan *Zoom* yang dapat dipahami dan digunakan dengan mudah oleh pendidik dan peserta didik di MA Ma'had DDI Sidrap.

- 1. Penerapan *blended learning* pada materi Pendidikan Agama Islam di Madrasah Aliyah Ma'had DDI Sidrap.**

Peran pendidik dalam melaksanakan kewajibannya terhadap peserta didik untuk tetap melangsungkan proses pembelajaran dengan menerapkan *blended learning* merupakan alternatif paling ideal dalam kondisi pandemi. Pendidik diharapkan mampu mendesain materi pembelajaran pendidikan Agama Islam semenarik mungkin agar peserta didik tidak jenuh dan dapat memahami dengan mudah materi yang disampaikan.

Kemajuan teknologi sangat membantu pendidik dalam menerapkan *blended learning*, yang merupakan sebuah kombinasi dalam pembelajaran dengan menggabungkan *online* dan konvensional (tatap muka) harus didukung dengan penggunaan jaringan internet yang baik karena, menjadi pokok utama dalam pembelajaran *blended learning* berbasis *google classroom* terutama materi Pendidikan Agama Islam. Pembelajaran dengan menggunakan jaringan internet (*Online*) merupakan hal yang baru diterapkan di MA Ma'had DDI Sidrap dalam memberikan materi pelajarannya akan tetapi tidak mengurangi kemaun peserta didik untuk tetap belajar.

Peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sangat antusias mengikuti pembelajaran secara *online* dengan menggunakan *google classroom*, *whatsapp* dan *zoom* untuk pertama kalinya. Dilihat dari hasil penelitian di lapangan yang tergambar pada tabel 4.1 terkait dengan hasil pengolahan SPSS analisis statistik deskriptif yang sudah dilakukan dengan skor variabel X (*blended learning*) antara 75 sampai 98, nilai rata-rata (*mean*) 87,02, median 88,00, mode 90, variance 33,176, standar deviasi 5,76, range 23, dan jumlah keseluruhan (sum) 7.484 dengan jumlah responden 86.

Jawaban yang diperoleh berdasarkan tabel 4.2 mengenai penerapan *blended learning* menunjukkan 18 responden (31,15%) memperoleh nilai rata-rata yang bervariasi antara kelas interval 75-84 yang menunjukkan penerapan

*blended learning* dibawa kategori cukup yaitu sangat kurang dan kurang, kemudian terdapat 23 responden (26,7%) dengan nilai interval kelas antara 85-89 termasuk dalam kategori cukup, dan sebanyak 35 responden (40,7%) dengan nilai rata-rata interval kelas antara 90-98 artinya penerapan *blended learning* diatas kategori cukup yaitu baik dan sangat baik.

Hasil dari perhitungan tersebut dikonsultasikan dengan tabel 3.3 kriteria interpretasi skor yang sudah ditentukan, kemudian diperoleh hasil jawaban penerapan *blended learning* dengan angka presentase 72,51% tergolong dalam kategori baik.

Menurut Apriliyah<sup>124</sup> terkait dengan penerapan *blended learning* mendefinisikan *blended learning* merupakan rancangan pembelajaran yang menggunakan internet (*E-Learning*) yang dikombinasikan dengan pembelajaran tatap muka di ruang kelas. Dalam penggunaan *blended learning*, dukungan jaringan internet harus baik karena, menunjang kelangsungan pembelajaran *blended learning*. Dalam penelitian apriliyah dijelaskan bahwa kegiatan pembelajaran dengan menerapkan *blended learning*, dapat membuat peserta didik memperhatikan materi pelajaran melalui media *E-learning* dan mengerjakan tugas yang diberikan. Penerapan *blended learning* dapat meningkatkan antusias peserta didik dalam mengikuti pelajaran melalui media *E-Learning* sehingga mencapai 75% tingkat ketuntasan.

Sejalan pendapat Yuniarti<sup>125</sup> *blended learning* di era 4.0 yang berarti segala bentuk kegiatan pembelajaran dikolaborasikan dengan alat teknologi. Pendidik harus siap dan mampu menghadapi sistem pembelajaran yang

---

<sup>124</sup>Rizkiyah, "Penerapan Blended Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Bangunan Di Kelas X TGB SMK Negeri 7 Surabaya," dalam *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, Volume 1, Edisi 1, 2015.

<sup>125</sup>Maya, "Penggunaan Blended Learning Pada Pembelajaran Era Industri 4.0," dalam *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, Volume 4, Edisi 2, 2020.

menggunakan teknologi agar peserta didik dapat berkompetisi di era revolusi industri 4.0. Kesiapan serta adaptasi pendidik dalam menghadapi tantangan teknologi pembelajaran di era digitalisasi.

Menurut Nunung Nurhadi tentang *blended learning* di era new normal pandemi COVID-19 bahwa untuk mengurangi penyebaran COVID-19 khususnya dalam dunia pendidikan penggunaan *blended learning* sangat tepat, efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikan. Terciptanya suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan menjadi alasan alternatif diterapkannya *blended learning*.<sup>126</sup>

Sejalan dari hasil beberapa penelitian yang berhubungan dengan penerapan *blended learning* telah ditemukan membuktikan bahwa penerapan *blended learning* di era industri 4.0, era digitalisasi mampu memberikan pengaruh yang positif untuk kelangsungan sistem pembelajaran seiring dengan kemajuan teknologi. Salah satu indikator *blended learning* yaitu *Self-Paced Learning* yang mengajarkan peserta didik untuk belajar mandiri, dengan menggunakan akses internet kapan pun dan dimana pun memberikan kemudahan bagi peserta didik, jadi dengan akses internet peserta didik dapat menyelesaikan tugas yang diberikan secara *online* serta dapat mencari materi-materi pelajaran sesuai dengan kebutuhannya melalui internet.

Pembelajaran *online* dan *offline* yang sekarang dikombinasikan dalam proses pembelajaran di sekolah-sekolah menjadi pilihan utama sebagai strategi pembelajaran terutama MA Ma'had DDI Sidrap. Penerapan *blended learning* mampu memberikan solusi dan mengatasi masalah pembelajaran meskipun kondisi pandemi, maka dari itu diperlukan dukungan oleh pemerintah, pendidik

---

<sup>126</sup>Nurhadi, "Blended Learning Dan Aplikasinya Di Era New Normal Pandemi Covid 19," dalam Jurnal *Penelitian Terapan Bidang Pertanian*, Volume 19, Edisi 2, 2020.

dan orang tua peserta didik dalam hal ini terkait masalah sarana dan prasarana teknologi pembelajaran.

Sejalan dengan pembelajaran *online*, pembelajaran *offline* tidak bisa di hilangkan sama sekali, tetap dibutuhkan arahan, didikan secara langsung oleh pendidik ke peserta didiknya sehingga hubungan emosional tetap terjalin, maka dari itu *blended learning* dengan mengkombinasikan *online* dan *offline* yang di berlakukan oleh sekolah di Madrasah Aliyah Ma'had DDI Sidrap sangat bernilai positif dan memberikan warna yang baru di MA Ma'had DDI Sidrap. Pembelajaran konvensional sudah mulai diterapkan kembali kelas XI, hal ini dapat memberikan kebahagiaan tersendiri oleh peserta didik dan juga pendidik karena dapat bertemu kembali secara langsung oleh pendidik dan peserta didik, serta dapat belajar bersama kembali secara langsung di ruang kelas dengan memperketat protocol kesehatan tetapi tetap dilangsungkan pembelajaran *online*.

Teknologi sebagai sarana dalam pembelajaran menunjang diterapkannya pembelajaran *blended learning*, akses jaringan internet yang baik dan merata di Kabupaten Sidrap dapat memudahkan pendidik dan peserta didik untuk tetap menerapkan pembelajaran secara *online* pasca pandemi. Kemajuan teknologi juga menjadi tantangan dunia pendidikan untuk lebih memperhatikan sumber daya manusia (pendidik) terkhusus MA Ma'had DDI Sidrap dalam mengkombinasikan pembelajaran secara konvensional dan pembelajaran *online* agar senantiasa tetap diterapkan.

Pendidik merupakan ujung tombak dalam penerapan *blended learning* karena, pendidik terlebih dahulu harus menguasai alat-alat teknologi pembelajaran. Pendidik harus terampil menggunakan teknologi dalam memberikan materi pelajaran. Tidak lepas dari perkembangan teknologi pendidik di era digitalisasi harus mampu menanamkan pengetahuan agama

pembentukan karakter yang lebih baik terhadap peserta didik agar dampak negative dari teknologi mampu dinetralisirkan agar tercipta generasi yang tidak hanya menguasai teknologi namun cerdas serta santun dalam berperilaku.

*Blended learning* menjadi kunci utama tetap terselenggaranya proses pembelajaran di MA Ma'had di masa pandemi dalam penerapan pada pelajaran Pendidikan Agama Islam *blended learning* dapat menjadi solusi oleh pendidik untuk menyampaikan materi pendidikan Agama Islam seperti, Aqidah Akhlak, Qur'an Hadist, Sejarah kebudayaan Islam dan Fiqhi secara maksimal. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan alat teknologi tidak hanya dapat di berlakukan di mata pelajaran Teknologi Komunikasi atau pelajaran komputer akan tetapi penggunaan alat teknologi dapat di terapkan di pelajaran Agama Islam dengan baik.

Penyebaran covid-19 dan di berlakukannya *lockdown* bukan sepenuhnya menjadi hal negative terhadap pendidikan melainkan ada sisi positif yang bisa dikembangkan dan di manfaatkan seperti dengan diberlakukannya sistem belajar *online* yang sekarang menjadi *booming* di sekolah-sekolah. Penerapan *blended learning* yang baru pertama kali di gunakan di MA Ma'had DDI Sidrap dimana sebelumnya pembelajaran konvensional yang utama di gunakan dengan adanya pandemi sistem pembelajaran berubah sepenuhnya dengan menerapkan pembelajaran *online*. Penggunaan *google classroom*, aplikasi *whatsapp* dan penggunaan internet sebagai model pembelajaran *online* memberikan sisi positif terhadap pendidik dan peserta didik untuk diterapkan di MA Ma'had DDI Sidrap.

## **2. Hasil belajar dengan penerapan *blended learning* di Madrasah Aliyah Ma'had DDI Sidrap**

Penyebaran COVID-19 tidak menurunkan semangat peserta didik untuk tetap belajar meskipun harus menyelesaikan proses belajar di rumah masing-masing. Melihat hasil analisis deskriptif yang sudah dilakukan melalui

pengolahan SPSS diperoleh dimana nilai rata-rata (mean) 80,30, median sebesar 85,00, mode 85, variance sebesar 51,249, standar deviation 7,159, selisi nilai minimum dan maximum range 28, dimana nilai minimum 65, dan nilai maximum 93 dan total keseluruhan (sum) senilai 6,906.

Pengolahan data dari tabel 4.3 distribusi *frekuensi* skor total yang diperoleh sebanyak 86 responden dengan nilai terendah adalah 65-70 dan memiliki frekuensi 17 (19,8%) kategori sangat kurang dan nilai tertinggi atau kategori baik sekali dimana interval 89 – 93 dengan total 7 frekuensi (8,1%), untuk frekuensi terbanyak sekitar 39 (45%) dengan kategori baik dengan nilai interval kelas antara 83 - 88. Adapun jawaban yang diperoleh dari nilai rata-rata 86 responden adalah 80,30% tergolong kategori baik dikonsultasikan dari tabel 3.4 yang telah ditentukan.

Penerapan *blended learning* dari berbagai mata pelajaran yang sudah digunakan menggambarkan bahwa terdapat progress yang baik dan hasil belajar yang baik dengan melihat nilai rata-rata 80,30%, kemampuan peserta didik dalam memahami materi pelajaran meskipun sistem pembelajaran *online* yang baru digunakan tidak mengurangi dan mempengaruhi nilai dari hasil belajar peserta didik. Pembelajaran *blended learning* dapat memberikan hasil belajar yang maksimal terhadap peserta didik, fleksibelnya ruang belajar serta akses materi pelajaran yang semakin luas dan mudah dijangkau peserta didik via internet.

Hasil penelitian Apriyiah terkait dengan penerapan *blended learning* untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran ilmu bangunan menunjukkan setelah menerapkan *blended learning* nilai rata-rata peserta didik dari hasil tes 80,76 membuktikan ada peningkatan nilai hasil belajar peserta didik setelah penerapan *blended learning*.



Gede Sandi<sup>127</sup> mengemukakan hasil belajar dengan menerapkan *blended learning* pada mata pelajaran kimia mengalami peningkatan, hasil belajar peserta didik dengan penerapan pembelajaran secara konvensional (*online*) rata-rata nilai hasil belajar 72,9. Dibandingkan setelah penerapan *blended learning* mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata hasil belajar sebesar 85, 4.

Aditia Rachman dkk,<sup>128</sup> peningkatan hasil belajar dengan menerapkan *blended learning* dalam menggambar objek 2 dimensi, menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar mengalami peningkatan dari tahap pertama 75,17 kemudian tahap kedua 80,07 dan tahap ketiga yaitu 91,17. Ini membuktikan bahwa setiap tahapan nilai rata-rata hasil belajar peserta didik ada peningkatan.

Penerapan *blended learning* dari berbagai mata pelajaran yang sudah digunakan menggambarkan bahwa terdapat progress yang baik dan hasil belajar mengalami peningkatan setelah menerapkan *blended learning* di sekolah-sekolah. Kemampuan peserta didik dalam memahami materi pelajaran meskipun sistem pembelajaran *online* yang baru digunakan tidak mengurangi dan mempengaruhi nilai dari hasil belajar peserta didik. Pembelajaran *blended learning* dapat memberikan hasil belajar yang maksimal terhadap peserta didik, fleksibelnya ruang belajar serta akses materi pelajaran yang semakin luas dan mudah dijangkau peserta didik via internet.

MA Ma'had DDI Sidrap menerapkan *blended learning* tidak mengurangi semangat dan motivasi serta antusias peserta didik dalam belajar, dapat dilihat dari kehadirannya dan ke aktifannya peserta didik dalam mengikuti setiap mata pelajaran, aktifnya dikolom komentar yang sudah disediakan di *google*

---

<sup>127</sup>Sandi, "Pengaruh Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Kimia Ditinjau Dari Kemandirian Siswa," dalam Jurnal *Pendidikan dan Pengajaran*, Volume 45, Edisi 3, 2012.

<sup>128</sup>Rachman, Sukrawan, and Rohendi, "Penerapan Model Blended Learning Dalam Peningkatan Hasil Belajar Menggambar Objek 2 Dimensi," dalam Jurnal *Mechanical Engineering Education*, Volume 6, Edisi 2, 2019.



*classroom* serta di grup *whatsapp* membuktikan bahwa adanya antusias dan minat peserta didik dalam belajar. Pembelajaran *blended learning* dapat dimaksimalkan dan dikembangkan oleh pendidik sebaik mungkin untuk menghadapi era digitalisasi dan pengembangan keterampilan dan pengetahuan peserta didik.

### **3. Pengaruh penerapan *blended learning* terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam dimasa COVID-19 di Madrasah Aliyah Ma'had DDI Sidrap.**

Penerapan *blended learning* terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam di masa Covid-19 berpengaruh positif, Dilihat dari hasil penelitian di lapangan yang tergambar pada tabel 4.9 terkait dengan *Coefficients*, menunjukkan nilai *Coefficients* variabel X adalah 15.650 dan hasil  $T_{hitung}$  lebih dari  $T_{tabel}$  dengan nilai signifikan 0,00 kurang dari 0,05 hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan *blended learning* (variabel X) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar (Y) Pendidikan Agama Islam Di masa COVID-19, hal ini berdasarkan dengan hasil pengujian hipotesis yang menunjukkan nilai  $T_{hitung} > T_{tabel}$  dari nilai signifikan kurang dari 0,05 atau  $H_a$  diterima.

Melihat hasil penelitian tentang pengaruh *blended learning* terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam yang diterapkan di MA Ma'had DDI Sidrap berpengaruh positif, maka dari itu dengan menggabungkan pembelajaran konvensional dan *online* dapat memberikan dampak yang positif untuk tetap di terapkan *blended learning* pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam pasca pandemi.

Hal ini juga dibuktikan dari berbagai respon positif pendidik dan peserta didik dalam penerapan sistem pembelajaran *blended learning*. Pendidik menilai penerapan<sup>129</sup> pembelajaran *online* sangat efisien serta efektif dalam

---

<sup>129</sup>Syarif, "Pengaruh Model Blended Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa SMK," dalam *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Volume 2, Edisi 2, 2012.

menyampaikan materi pendidikan Agama Islam meskipun penerapannya baru akan tetapi hasilnya cukup baik di MA Ma'had DDI Sidrap.

Hasil penelitian Izuddin terkait motivasi dan prestasi belajar berpengaruh positif dan signifikan dalam penerapan model *blended learning*, hal ini dilihat dari hasil analisis yang menunjukkan pengaruh signifikan motivasi dan prestasi belajar sebelum dan setelah menerapkan *blended learning*.

Temuan penelitian Sandi menegaskan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar pada mata pelajaran kimia ditinjau dari skor rata-rata peserta didik yang meningkat setelah mengikuti pembelajaran *blended learning* dan antusias peserta didik yang aktif berinteraksi terhadap pendidik.

Sejalan dengan penelitian Amran Yanya dkk, tentang Pengaruh penerapan *blended learning* berbasis *google classroom* pada mata pelajaran Matematika, menunjukkan bahwa ada peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik dilihat dari hasil analisis data yang diperoleh dengan signifikansinya  $0,000 < 0,05$ .<sup>130</sup>

Pengaruh *blended learning* terhadap hasil belajar dengan berbagai mata pelajaran memberikan hasil yang signifikan dan hasil yang positif. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan *blended learning* dapat maksimal dan efektif serta efisien diterapkan di sekolah-sekolah terutama MA Ma'had DDI Sidrap. *Blended learning* dapat menjadi strategi utama dalam pembelajaran bukan berarti dengan adanya covid-19 atau pandemi lantas *blended learning* diterapkan melainkan pasca pandemi *blended learning* harusnya menjadi pilihan strategi pembelajaran yang di sekolah-sekolah, hal ini juga disebabkan karena melihat kemajuan teknologi yang semakin pesat.

---

<sup>130</sup>Yahya and Nurhidayah, "Pengaruh Penerapan Blended Learning Dengan Google Classroom Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Di Masa Pandemi Covid-19," dalam Jurnal *Indonesia Jurnal Of Education Science*, Volume 4, Edisi 2, 2020.

Moment kemajuan teknologi dapat dimanfaatkan dengan baik oleh sekolah dan pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan alat teknologi atau aplikasi-aplikasi belajar. Penggunaan teknologi sebagai alat pembelajaran menggambarkan era digital yang semakin berkembang, *smartphone* yang dimiliki peserta didik tidak semata-mata hanya menjadi alat komunikasi, melainkan dapat digunakan sebagai media dalam menyelesaikan tugas, membaca materi-materi pelajaran, mencari referensi terkait pelajaran. Materi yang di *share* (dibagikan) pendidik melalui aplikasi belajar seperti *google classroom* dengan mudah dapat di download baik format pdf atau word melalui *smartphone* dengan koneksi jaringan internet.

Hasil belajar yang baik dan signifikan dengan menerapkan *blended learning* terutama mata pelajaran pendidikan Agama Islam memberikan gambaran bahwa kehadiran pembelajaran *online* dengan kombinasi tatap muka meningkatkan minat belajar dan memberikan kenyamanan peserta didik dalam pembelajaran, kehadiran *blended learning* juga menyampaikan pesan bahwa proses belajar bukan hanya dilaksanakan di sekolah melainkan dapat dilaksanakan dimana saja, kapan saja secara mandiri.

Melihat *blended learning* baru pertama kali diterapkan dan memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar pendidikan agama Islam di MA Ma'had DDI Sidrap hal tersebut senantiasa dapat dimanfaatkan sebaik mungkin dalam menghadapi kemajuan global. Peserta didik yang sekolah di MA Ma'had DDI Sidrap dapat berkembang dengan baik terkhusus dalam pengembangan dan kemajuan teknologi.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

1. Penerapan *blended learning* pada materi Pendidikan Agama Islam di Madrasah Aliyah Ma'had DDI Sidrap. Kehadiran *blended learning* sebagai strategi pembelajaran mampu memberikan warna yang baru terhadap peserta didik. Pembelajaran kombinasi *online* dan tatap muka meskipun menjadi strategi, model belajar yang baru tidak menurunkan semangat dan antusias pendidik dan peserta didik pada mata pelajaran Agama Islam.
2. Hasil belajar dengan penerapan *blended learning* di Madrasah Aliyah Ma'had DDI Sidrap. Dengan antusias dan semangat peserta didik dalam pembelajaran *online* dikombinasikan dengan tatap muka nilai hasil belajar peserta didik tetap dalam kategori baik. Nilai rata-rata peserta didik yang baik setelah melakukan evaluasi pembelajaran membuktikan bahwa penerapan *blended learning* mampu mengatasi masalah pembelajaran dalam kondisi pandemi.
3. Pengaruh penerapan *blended learning* terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam dimasa COVID-19 di Madrasah Aliyah Ma'had DDI Sidrap.

Memberikan dampak yang positif, dilihat dari hasil uji hipotesis yang menunjukkan hasil yang signifikan. Penerapan *blended learning* dimasa covid-19 menjadi efektif dan efisien dalam materi pendidikan Agama Islam. Pentingnya sarana dan prasarana teknologi yang digunakan dalam

penerapan *blended learning* menjadi salah satu kunci keberhasilan sistem pembelajaran *online*. Peran pendidik juga merupakan salah satu hal yang terpenting dalam penerapan *blended learning* karena keberhasilan pendidik dalam mendesain materi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

## **B. Rekomendasi**

Berdasarkan hasil analisis penelitian, peneliti menyimpulkan beberapa saran diantaranya:

1. Teruntut peserta didik; diharapkan dalam proses pembelajaran *online* agar lebih bersemangat dan senantiasa lebih aktif dalam pembelajaran sehingga mendapatkan hasil belajar yang maksimal.
2. Teruntut pendidik; dalam menggunakan media teknologi dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
3. Bagi Sekolah; senantiasa memberikan peluang terhadap pendidik untuk berinovasi serta mengadakan kegiatan pelatihan terutama dalam penggunaan media teknologi pembelajaran terhadap pendidik.
4. Terkhusus peneliti selanjutnya, dengan adanya penelitian ini hasil penelitian dapat menjadi bahan perbandingan serta pertimbangan dan menjadi bahan referensi dalam penelitian lebih lanjut agar menjadi pembaharuan dan perkembangan dalam penelitian selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Walib. "Model Blended Learning Dalam Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran." *Fikrotuna* 7, no. 1 (2018): 855–66.
- Abroto, Abroto, Maemonah Maemonah, and Nelsa Putri Ayu. "Pengaruh Metode Blended Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 5 (2021): 1993–2000.
- Achadah, Alif. "Model Inovasi Pengembangan Kurikulum Pai Untuk Menghadapi Revolusi Industri 4.0." *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme* 2, no. 1 (2020): 1–10.
- Agama, Departemen. "Alquran Dan Terjemahan." *Pustaka Al-Mubin, Jakarta*, 2013.
- Amin, Fathul. "Pembentukan Karakter Melalui Pendidikan Agama Islam." *Tadris: Jurnal Penelitian Dan Pemikiran Pendidikan Islam* 12, no. 2 (2018): 33–45.
- Andriani, Rike, and Rasto Rasto. "Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper)* 4, no. 1 (2019): 80–86.
- Andrilla, Riska. "Penerapan Stakeholder Relationship Management plus (Srm+) Dalam Pengelolaan Community Development Di Area Operasional Total E&p Indonesia." *Ilmu Komunikasi* 2 (2014): 335–36.
- Anwar, Nuril, and Imam Riadi. "Analisis Investigasi Forensik Whatsapp Messenger Smartphone Terhadap Whatsapp Berbasis Web." *Jurnal Ilmiah Teknik Elektro Komputer Dan Informatika* 3, no. 1 (2017): 1.
- Arifin, Muzayyin. *Filsafat Pendidikan Islam Edisi Revisi*. Bumi Aksara, 2017.
- Arifin, Zainal. "Penelitian Pendidikan Metode Dan Paradigma Baru." *Bandung: PT Remaja Rosdakarya*, 2014.
- Aripin, Ipin. "Konsep Dan Aplikasi Mobile Learning Dalam Pembelajaran Biologi." *Jurnal Bio Educatio* 3, no. 1 (2018): 1–9.
- Bakhtiar, Nurhasanah. "Pendidikan Agama Islam Di Perguruan Tinggi." Aswaja Pressindo, 2013.
- Dahlan, Muh. "Membangun Motivasi Belajar Dengan Pendekatan Kecerdasan Emosional Dan Spiritual." IAIN Parepare Nusantara Press, 2019.
- Darmawan, Deni. "Mobile Learning Sebuah Aplikasi Teknologi Pembelajaran." *Jakarta: PT Raja Grafindo Persada*, 2016.
- Dimiyati, Mudjiono. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Elyas, Ananda Hadi. "Penggunaan Model Pembelajaran E-Learning Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran." *Warta Dharmawangsa*, no. 56 (2018).
- Fauhah, Homroul, and Brilliant Rosy. "Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 9, no. 2 (2020): 321–34.
- Hakim, Lukmanul. "Pemilihan Platform Media Pembelajaran Online Pada Masa New Normal." *Justek: Jurnal Sains Dan Teknologi* 3, no. 2 (2020): 27–36.



- Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar, Cet. 6. Jakarta: Bumi Aksara, 2007.*
- Haqien, Danin, and Aqilah Afifadiyah Rahman. "Pemanfaatan Zoom Meeting Untuk Proses Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19." *SAP (Susunan Artikel Pendidikan) 5*, no. 1 (2020).
- Hasbullah, Hasbullah. "Blended Learning, Trend Strategi Pembelajaran Matematika Masa Depan." *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA 4*, no. 1 (2015).
- Hima, Lina Rihatul. "Pengaruh Pembelajaran Bauran (Blended Learning) Terhadap Motivasi Siswa Pada Materi Relasi Dan Fungsi." *JIPMat 2*, no. 1 (2017).
- I'anutut, Thoifah. *Statistika Pendidikan Dan Metode Penelitian Kuantitatif*. Malang: Madani Wisma Kalimetro, 2015.
- Idris, Husni. "Pembelajaran Model Blended Learning." *Jurnal Ilmiah Iqra' 5*, no. 1 (2018).
- In'Ratnasari, Khurin, Yovita Dyah Permatasari, and Mar'atus Sholihah. "Peran Pendidikan Agama Islam Dalam Pembentukan Karakter Sosial Dalam Bermasyarakat." *Falasifa: Jurnal Studi Keislaman 11*, no. 2 (2020): 153–61.
- Istiningsih, Siti, and Hasbullah Hasbullah. "Blended Learning, Trend Strategi Pembelajaran Masa Depan." *Jurnal Elemen 1*, no. 1 (2015): 49–56.
- Junaedi, Mahfud. "Ilmu Pendidikan Islam Filsafat Dan Pengembangan." Semarang: Rasail Media Group, 2010.
- Kuntarto, Eko, Muhammad Sofwan, and Nurlaili Mulyani. "Analisis Manfaat Penggunaan Aplikasi Zoom Dalam Pembelajaran Daring Bagi Guru Dan Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara 7*, no. 1 (2021): 49–62.
- Kurniawan, Deni. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017.
- Kurniawan, Deni, and Cepi Riana. "Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi." Jakarta: Raja Wali Pers, 2013.
- Kurniawan, Robert. *Analisis Regresi*. Prenada Media, 2016.
- Kusmana, Ade. "E-Learning Dalam Pembelajaran." *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan 14*, no. 1 (2011): 35–51.
- Majid, Abdul, and Dian Andayani. "Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi: Konsep Dan Implementasi Kurikulum 2004." Remaja Rosdakarya, 2004.
- Margono, Soekarjo. "Metodologi Penelitian Pendidikan Komponen MKDK." Jakarta: Rineka Cipta, 2009.
- Martha, Zeny Dwi, Eka Pramono Adi, and Yerry Soepriyanto. "E-Book Berbasis Mobile Learning." *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan 1*, no. 2 (2018): 109–14.
- Maskar, Sugama, and Endah Wulantina. "Persepsi Peserta Didik Terhadap Metode Blended Learning Dengan Google Classroom." *INOMATIKA 1*, no. 2 (2019): 110–21.
- Maya, Yuniarti. "Penggunaan Blended Learning Pada Pembelajaran Era Industri 4.0." *Bahastra: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia 4*, no. 2 (2020): 31–38.

- Monica, Junita, and Dini Fitriawati. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Zoom Sebagai Media Pembelajaran Online Pada Mahasiswa Saat Pandemi Covid-19." *Jurnal Communio: Jurnal Jurusan Ilmu Komunikasi* 9, no. 2 (2020): 1630–40.
- Muhammad Rusli, M T, Dadang Hermawan, and Ni Nyoman Supuwingsih. *Memahami E-Learning: Konsep, Teknologi, Dan Arah Perkembangan*. Penerbit Andi, 2020.
- Nasional, Indonesia Departemen Pendidikan. "Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional," 2003.
- Nurgiyantoro, Burhan. *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum Sekolah: Sebuah Pengantar Teoretis Dan Pelaksanaan*. BPFE, 1988.
- Nurhadi, Nunung. "Blended Learning Dan Aplikasinya Di Era New Normal Pandemi Covid 19." *AGRIEKSTENSIA: Jurnal Penelitian Terapan Bidang Pertanian* 19, no. 2 (2020): 120–28.
- Nurrita, Teni. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): 171.
- Pakpahan, Roida, and Yuni Fitriani. *Analisa Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Di Tengah Pandemi Virus Corona Covid-19. Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*. Vol. 4, 2020.
- Paksi, Hendrik Pandu, and Lita Ariyanti. *Sekolah Dalam Jaringan*. SCOPINDO MEDIA PUSTAKA, 2020.
- Paridawati, Ita, Musnar Indra Daulay, and Rizki Amalia. "Persepsi Orangtua Terhadap Penggunaan Smartphone Pada Anak Usia Dini Di Desa Indrasakti Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar." *Journal on Teacher Education* 2, no. 2 (2021): 28–34.
- Plomp, Tjeerd, and Donald P Ely. *International Encyclopedia of Educational Technology*. ERIC, 1996.
- Prasojo, Lantip Diat. *Teknologi Informasi Pendidikan*. Gava Media, Yogyakarta, 2011.
- Prayitno, Wendhie. "Implementasi Blended Learning Dalam Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar Dan Menengah." *Jurnal Pendidikan* 6, no. 01 (2015).
- Prestasi, Meningkatkan, and Partisipasi Belajar Akuntansi. "Arikunto, Suharsimi. 2012. Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara." *Universitas (Stuttg)* 137 (2014): 142.
- Pujiasih, Erna. "Membangun Generasi Emas Dengan Variasi Pembelajaran Online Di Masa Pandemi Covid-19." *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 5, no. 1 (2020): 42–48.
- Purnama, Medina Nur Asyifah. "Blended Learning Sebagai Sarana Optimalisasi Pembelajaran Daring Di Era New Normal." *SCAFFOLDING: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme* 2, no. 2 (2020): 106–21.
- Pustikayasa, I Made. "Grup Whatsapp Sebagai Media Pembelajaran." *Widya Genitri: Jurnal Ilmiah Pendidikan, Agama Dan Kebudayaan Hindu* 10, no. 2 (2019): 53–62.



- Rachman, Aditya, Yusep Sukrawan, and Dedi Rohendi. "Penerapan Model Blended Learning Dalam Peningkatan Hasil Belajar Menggambar Objek 2 Dimensi." *Journal of Mechanical Engineering Education* 6, no. 2 (2019): 145–52.
- Riinawati, M Pd. *Monograf: Hubungan Penggunaan Model Pembelajaran Blanded Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika*. CV. KANHAYA KARYA, 2020.
- Rizkiyah, Apriliya. "Penerapan Blended Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Bangunan Di Kelas X TGB SMK Negeri 7 Surabaya." *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan* 1, no. 1/JKPTB/15 (2015).
- Rusman, Dkk, and M Pd. "Model-Model Pembelajaran." *Raja Grafindo, Jakarta* Cet 6 (2016).
- Sahidillah, Muhammad Wildan, and Prarasto Miftahurrisqi. "Whatsapp Sebagai Media Literasi Digital Siswa." *Jurnal Varidika* 31, no. 1 (2019): 52–57.
- Salamah, Wiladatus. "Deskripsi Penggunaan Aplikasi Google Classroom Dalam Proses Pembelajaran." *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 4, no. 3 (2020): 533–38.
- Salim, Peter, and Yenny Salim. "Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer Jakarta: Modern English Pers." *Ketiga*, 2002.
- Sandi, Gede. "Pengaruh Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Kimia Ditinjau Dari Kemandirian Siswa." *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran* 45, no. 3 (2012).
- Sewang, Anwar. "Keberterimaan Google Classroom Sebagai Alternatif Peningkatan Mutu Di IAI DDI Polewali Mandar." *JPPi (Jurnal Pendidikan Islam Pendekatan Interdisipliner)* 1, no. 1 (2017): 35–46.
- Shihab, M Quraish. "Tafsir Al-Misbah." *Jakarta: Lentera Hati* 10 (2002).
- Shihab, Nahla. *Covid-19: Kupasan Ringkas Yang Perlu Anda Ketahui*. Lentera Hati Group, 2020.
- Sitepu, Benyamin. "Penerapan Materi Pendidikan Agama Kristen Sekolah Dasar Berbasis Kurikulum 2013 Dan Pengaruhnya Terhadap Prestasi Belajar Siswa." *Jurnal Teologi Pondok Daud* 6, no. 1 (2020): 71–78.
- Susanti, Dewi Sri, Yuana Sukmawaty, and Nur Salam. *Analisis Regresi Dan Korelasi*. IRDH, 2019.
- Susanto, Nugroho. "Pengaruh Virus Covid 19 Terhadap Bidang Olahraga Di Indonesia." *Jurnal Stamina* 3, no. 3 (2020): 145–53.
- Suwartono, M. *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian*. Penerbit Andi, 2014.
- Syarif, Izuddin. "Pengaruh Model Blended Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa SMK." *Jurnal Pendidikan Vokasi* 2, no. 2 (2012).
- Tafsir, Ahmad. "Filsafat Pendidikan Islam," 2017.
- Thorne, Kaye. *Blended Learning: How to Integrate Online & Traditional Learning*. Kogan Page Publishers, 2003.
- Usman, Usman. "Komunikasi Pendidikan Berbasis Blended Learning Dalam Membentuk Kemandirian Belajar." *Jurnal Jurnalisa* 4, no. 1 (2018).
- Wibowo, Djoko Rohadi, and Astri Harmita. "Hubungan Kinerja Guru Dengan Hasil

Belajar Siswa Kelas 1 Pada Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar Negeri 24 Muara Enim: The Correlation between Teacher Performance and Learning Outcomes of Class 1 Students in Mathematics Subject at State Elementary .” *Al-Ashr: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 7, no. 1 (2022): 15–31.

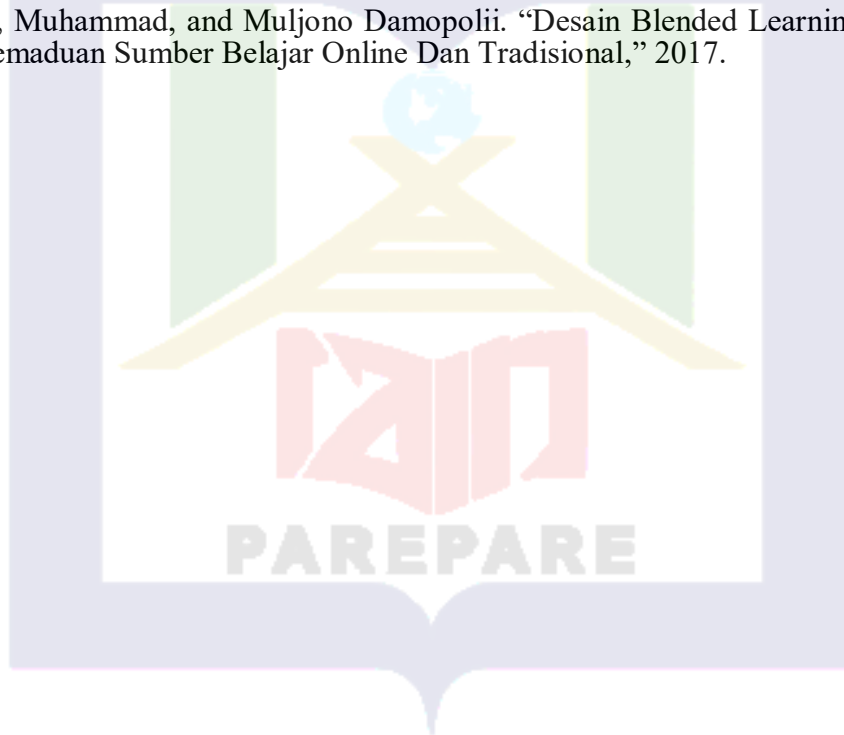
Wicaksono, Vicky Dwi, and Putri Rachmadyanti. “Pembelajaran Blended Learning Melalui Google Classroom Di Sekolah Dasar,” 2017.

Wijoyo, Hadion, STMIK Dharmapala Riau, and STAB Maitreyawira. “GOOGLE CLASS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PANDEMI COVID-19.” *Dampak Pandemi Terhadap*, 2021, 1.

Wina, Sanjaya. *Kurikulum Dan Pembelajaran: Teori Dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana, 2010.

Yahya, Amran, and Nurhidayah Nurhidayah. “Pengaruh Penerapan Blended Learning Dengan Google Classroom Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Di Masa Pandemi Covid-19.” *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)* 4, no. 2 (2022): 153–65.

Yaumi, Muhammad, and Muljono Damopolii. “Desain Blended Learning: Model Pemaduan Sumber Belajar Online Dan Tradisional,” 2017.





**LAMPIRAN-LAMPIRAN**

**PAREPARE**





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE  
PROGRAM PASCASARJANA

Jalan Amal Bakti No. 8 Soreang, Kota Parepare 91132 Telepon (0421) 21307, Fax. (0421) 24404  
PO Box 909 Parepare 91100 website: www.iainpare.ac.id, email: mail@iainpare.ac.id

Nomor : B- 040 /In.39.12/PP.00.9/01/2022  
Lampiran : -  
Perihal : Izin Melaksanakan Penelitian

Parepare, 14 Januari 2022

Yth. **Bapak Bupati Sidenreng Rappang**  
Cq. **Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu**

Di

Tempat

*Assalamu Alaikum Wr. Wb.*

Sehubungan dengan rencana penelitian untuk Tesis mahasiswa Program Pascasarjana IAIN Parepare tersebut di bawah ini :

Nama : MUHAMMAD DARWIS  
NIM : 19.0211.023  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Judul Tesis : Pengaruh Penerapan Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Di Masa Covid-19 Di Kel.Majelling Kec. Maritenggae Kab. Sidrap.

Untuk keperluan Pengurusan segala sesuatunya yang berkaitan dengan penelitian tersebut akan diselesaikan oleh mahasiswa yang bersangkutan. Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada bulan **Januari Tahun 2022** Sampai Selesai.

Sehubungan Dengan Hal Tersebut Diharapkan kepada bapak/ibu kiranya yang bersangkutan dapat diberi izin dan dukungan seperlunya.

*Assalamu Alaikum Wr. Wb.*

A.n. Rektor.  
Direktur,  
  
H. Mahsyar.





**PEMERINTAH KABUPATEN SIDENRENG RAPPANG  
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

JL. HARAPAN BARU KOMPLEKS SKPD BLOK A NO. 5 KABUPATEN SIDENRENG RAPPANG  
PROVINSI SULAWESI SELATAN

Telepon (0421) - 3590005 Email : ptsp\_sidrap@yahoo.co.id Kode Pos : 91611

**IZIN PENELITIAN**

**Nomor : 33/IP/DPMPTSP/1/2022**

- DASAR
1. Peraturan Bupati Sidenreng Rappang No. 1 Tahun 2017 Tentang Pendelegasian Kewenangan di Bidang Perizinan Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Sidenreng Rappang
  2. Surat Permohonan **MUHAMMAD DARWIS** Tanggal **19-01-2022**
  3. Berita Acara Telaah Administrasi / Telaah Lapangan dari Tim Teknis

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE**

Nomor **B-048/In.39.12/PP.00.9/01/2022**

Tanggal **14-01-2022**

**MENGIZINKAN**

KEPADA

NAMA : **MUHAMMAD DARWIS**

ALAMAT : **BTN GRAHA D'NABILA BLOK RR No.52, KEC. BACUKIKI**

UNTUK : melaksanakan Penelitian dalam Kabupaten Sidenreng Rappang dengan keterangan sebagai berikut :

NAMA LEMBAGA / UNIVERSITAS : **INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE**

JUDUL PENELITIAN : **PENGARUH PENERAPAN BLENDED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI MASA COVID-19 DI KELURAHAN WALA KECAMATAN MARITENGGAE KABUPATEN SIDRAP**

LOKASI PENELITIAN : **MADRASAH ALIYAH MA'HAD DDI PANGKAJENE**

JENIS PENELITIAN : **KUANTITATIF**

LAMA PENELITIAN : **19 Januari 2022 s.d 19 Pebruari 2022**

Izin Penelitian berlaku selama penelitian berlangsung

Dikeluarkan di : Pangkajene Sidenreng

Pada Tanggal : 19-01-2022



**Biaya : Rp. 0,00**

Tembusan :

- KA. WALA DESA
- MADRASAH ALIYAH MA'HAD DDI PANGKAJENE
- INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
- PERTINGGAL



Pengisian angket di MA Aliyah Ma'had DDI Sidrap kelas 11



Proses pembagian angket



Proses pembagian angket



Proses pengisian angket



Proses pengumpulan angket



Pengisian angket di MA Aliyah Ma'had DDI Sidrap kelas 11



Proses pembagian angket



Proses pengisian angket



Proses penjelasan angket



Proses penjelasan angket

## ANGKET

### Pengaruh Penerapan *Blended Learning* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Masa COVID-19 Di Ma'had DDI Sidrap

#### Identitas Responden

Nama : .....

Tempat Tanggal Lahir : .....

Kelas : .....

1. Maksud pengisian angket ini semata-mata untuk mengumpulkan data dalam rangka penyusunan tesis pada IAIN Parepare.
2. Pilih Salah Satu jawaban yang sesuai dengan apa yang anda lihat dan apa yang anda alami.
3. Perhatian dan kesediaan Anda memberi jawaban sangat diharapkan dan jawaban yang anda berikan dijamin kerahasiaannya.
4. Atas partisipasi Anda diucapkan terima kasih.

Berilah jawaban pernyataan dengan memberi tanda (✓) pada kolom yang tersedia dan isilah pertanyaan terbuka.

#### Questionnaire Blended Learning (X)

No	Pernyataan	SS	S	RR	TS	STS
1	Dengan model pembelajaran <i>live event</i> (via zoom) memudahkan peserta didik dalam belajar Pendidikan Agama Islam					
2	Peserta didik tidak senang menggunakan pembelajaran <i>live event</i> (zoom).					
3	Peserta didik dapat dengan mudah memahami materi yang diajarkan secara <i>live event</i> (zoom)					
4	Pembelajaran <i>live event</i> sangat menarik diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam					



5	Peserta didik tertarik dengan model pembelajaran <i>Self-Paced Learning</i> (Belajar Mandiri)					
6	Peserta didik dapat memahami materi yang dishare melalui google <i>classroom</i> atau grup <i>whatsapp</i> .					
7	Peserta didik mudah menguasai pembelajaran dengan penerapan <i>self-paced learning</i> (belajar mandiri)					
8	Pendidik akan selalu menerapkan <i>self-paced learning</i> (belajar mandiri) pada materi pendidikan agama Islam					
9	Peserta didik senang karena banyak interaksi dengan kelompok yang sudah dibagikan saat proses pembelajaran					
10	Peserta didik tidak senang karena adanya pembagian kelompok untuk berdiskusi.					
11	Penggunaan berbagai media komunikasi yang memudahkan Peserta didik untuk berkolaborasi dengan gurunya dan peserta didik lainnya dalam proses belajar.					
12	Bentuk <i>assessment</i> (penilaian) secara online lebih mudah dipahami dan di akses					
13	Hasil penilaian dapat diketahui dengan cepat, transparan dan objektif					
14	Penerapan sistem penilaian yang transparan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam					
15	Hasil tes penilaian belajar di nilai secara <i>offline</i> .					

16	Hasil tes penilaian belajar di nilai secara online.					
17	Aplikasi yang digunakan pendidik memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran					
18	Peserta didik dapat memahami dengan mengakses materi ajar yang telah dibagikan oleh pendidik.					
19	Peserta didik dapat lebih mudah mengumpulkan tugas melalui aplikasi yang disarankan					
20	Materi video pembelajaran dishare oleh pendidik pada mata pelajaran pendidikan agama Islam.					

Keterangan :

“Sangat Setuju” (SS)

“Setuju” (S)

“Ragu-ragu”

“Tidak Setuju” (TS)

“Sangat Tidak Setuju” (STS)

Responden	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Blended Learning (X)
1	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	94
2	5	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4	5	90
3	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	93
4	5	4	5	5	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	88
5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	5	5	5	91
6	4	5	5	4	5	5	3	5	4	5	4	4	4	5	5	4	5	5	4	4	89
7	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	90
8	5	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	89
9	4	5	4	5	5	4	3	4	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	4	89
10	4	4	4	4	5	4	3	3	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
11	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	92
12	4	5	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	80
13	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	91
14	5	4	5	4	4	5	3	3	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	83
15	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	85
16	4	5	5	4	4	4	3	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	82
17	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	83
18	5	4	5	4	4	4	3	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	83
19	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	98
20	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	4	88
21	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	95
22	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
23	5	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	80
24	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	77
25	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4	4	4	5	4	89
26	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	95
27	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	94
28	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	92
29	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	94
30	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	4	5	89
31	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	94
32	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	83
33	4	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	90
34	5	5	5	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	93
35	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	90
36	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	96
37	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	87
38	5	5	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	87
39	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	85
40	5	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	89
41	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	90
42	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	90
43	4	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	94



44	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	90
45	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	76
46	4	4	5	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
47	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	87
48	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	86
49	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	75
50	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5	88
51	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	82
52	5	5	4	5	4	5	4	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	90
53	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	78
54	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	95
55	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	79
56	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	90
57	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	75
58	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	95
59	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	93
60	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	78
61	5	4	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	92
62	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	85
63	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	97
64	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	87
65	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	84
66	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	87
67	5	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	5	90
68	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	90
69	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	95
70	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	5	4	5	87
71	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	82
72	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	82
73	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	87
74	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	88
75	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	84
76	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	76
77	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	90
78	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	79
79	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	90
80	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	90
81	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	82
82	4	4	5	5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	84
83	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	82
84	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	87
85	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	78
86	5	5	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	89

Tabel r untuk df = 51 - 100

df = (N-2)	Tingkat signifikansi untuk uji satu arah				
	0.05	0.025	0.01	0.005	0.0005
	Tingkat signifikansi untuk uji dua arah				
	0.1	0.05	0.02	0.01	0.001
51	0.2284	0.2706	0.3188	0.3509	0.4393
52	0.2262	0.2681	0.3158	0.3477	0.4354
53	0.2241	0.2656	0.3129	0.3445	0.4317
54	0.2221	0.2632	0.3102	0.3415	0.4280
55	0.2201	0.2609	0.3074	0.3385	0.4244
56	0.2181	0.2586	0.3048	0.3357	0.4210
57	0.2162	0.2564	0.3022	0.3328	0.4176
58	0.2144	0.2542	0.2997	0.3301	0.4143
59	0.2126	0.2521	0.2972	0.3274	0.4110
60	0.2108	0.2500	0.2948	0.3248	0.4079
61	0.2091	0.2480	0.2925	0.3223	0.4048
62	0.2075	0.2461	0.2902	0.3198	0.4018
63	0.2058	0.2441	0.2880	0.3173	0.3988
64	0.2042	0.2423	0.2858	0.3150	0.3959
65	0.2027	0.2404	0.2837	0.3126	0.3931
66	0.2012	0.2387	0.2816	0.3104	0.3903
67	0.1997	0.2369	0.2796	0.3081	0.3876
68	0.1982	0.2352	0.2776	0.3060	0.3850
69	0.1968	0.2335	0.2756	0.3038	0.3823
70	0.1954	0.2319	0.2737	0.3017	0.3798
71	0.1940	0.2303	0.2718	0.2997	0.3773
72	0.1927	0.2287	0.2700	0.2977	0.3748
73	0.1914	0.2272	0.2682	0.2957	0.3724
74	0.1901	0.2257	0.2664	0.2938	0.3701
75	0.1888	0.2242	0.2647	0.2919	0.3678
76	0.1876	0.2227	0.2630	0.2900	0.3655
77	0.1864	0.2213	0.2613	0.2882	0.3633
78	0.1852	0.2199	0.2597	0.2864	0.3611
79	0.1841	0.2185	0.2581	0.2847	0.3589
80	0.1829	0.2172	0.2565	0.2830	0.3568
81	0.1818	0.2159	0.2550	0.2813	0.3547
82	0.1807	0.2146	0.2535	0.2796	0.3527
83	0.1796	0.2133	0.2520	0.2780	0.3507
84	0.1786	0.2120	0.2505	0.2764	0.3487
85	0.1775	0.2108	0.2491	0.2748	0.3468
86	0.1765	0.2096	0.2477	0.2732	0.3449
87	0.1755	0.2084	0.2463	0.2717	0.3430
88	0.1745	0.2072	0.2449	0.2702	0.3412
89	0.1735	0.2061	0.2435	0.2687	0.3393
90	0.1726	0.2050	0.2422	0.2673	0.3375
91	0.1716	0.2039	0.2409	0.2659	0.3358
92	0.1707	0.2028	0.2396	0.2645	0.3341
93	0.1698	0.2017	0.2384	0.2631	0.3323
94	0.1689	0.2006	0.2371	0.2617	0.3307
95	0.1680	0.1996	0.2359	0.2604	0.3290
96	0.1671	0.1986	0.2347	0.2591	0.3274
97	0.1663	0.1975	0.2335	0.2578	0.3258
98	0.1654	0.1966	0.2324	0.2565	0.3242
99	0.1646	0.1956	0.2312	0.2552	0.3226
100	0.1638	0.1946	0.2301	0.2540	0.3211







## BIODATA PENULIS



### 1. IDENTITAS DIRI

- a. Nama Lengkap : Muhammad Darwis
- b. Tempat / Tanggal Lahir : Sidrap/ 28 September 1989
- c. Jenis Kelamin : Laki-laki
- d. Pekerjaan : Karyawan Swasta

### 2. IDENTITAS KELUARGA

- a. Orang Tua
  - Ayah : Baharuddin
  - Ibu : Husnah Harun
- b. Istri : Ris Malasari
- c. Anak : 1. Adeeva Hanan Zikriyah  
2. Ahnaf yasid Darwis

### 3. RIWAYAT PENDIDIKAN

- a. SD Negeri No. 6 Pangkajene Sidrap
- b. Mts Ma'had DDI Sidrap
- c. MA Ma'had DDI Sidrap
- d. STAIN Parepare

### 4. RIWAYAT PEKERJAAN

- Karyawan swasta PT Cakrawala Abadi Sentosa