

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BLENDED
LEARNING TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA
PEMBELAJARAN PAI di KELAS X IPS
SMA NEGERI 5 SUNGAI PENUH**

SKRIPSI

**NERA AULIA
NIM. 1810201135**



**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI)**

2023 M/ 1444 H

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BLENDED
LEARNING TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA
PEMBELAJARAN PAI di KELAS X IPS
SMA NEGERI 5 SUNGAI PENUH**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (SP.D)*

OLEH

NERA AULIA

NIM. 1810201135

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
KERINCI**

JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI)

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

2023 M/ 1444 H

Dr. H. Rimin, S.Ag, M.Pd.I
Dr. M. Nurzen S., M.Pd
Dosen Institut Agama Islam
Negeri (IAIN) Kerinci

Sungai Penuh, Desember 2022
Kepada Yth:
Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan
Di -

Sungai Penuh

AGENDA	
NOMOR :	164
TANGGAL :	29/12/2022
PARAF :	f.

NOTA DINAS

Assalamu'alaikum, Wr, Wb

Dengan hormat, setelah membaca dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara **Nera Aulia, NIM. 1810201135** yang berjudul "**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PAI DI KELAS X IPS SMA NEGERI 5 SUNGAI PENUH**" dapat diajukan untuk di-munaqasyahkan guna untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci. Maka dengan ini kami ajukan skripsi tersebut, kiranya diterima dengan baik.

Demikianlah, semoga bermanfaat bagi agama, bangsa dan negara.

Wassalam,

Dosen Pembimbing I

Dr. H. Rimin, S.Ag, M.Pd.I
NIP. 197204021998031004

Dosen Pembimbing II

Dr. M. Nurzen S., M.Pd
NIP. 198802212019031002

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **Nera Aulia**
NIM : 1810201135
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul :
“PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PAI DI KELAS X IPS SMA NEGERI 5 SUNGAI PENUH”
adalah benar karya asli saya kecuali yang dicantumkan sumbernya. Apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dan kesalahan, saya bersedia menerima sanksi hukum yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Sungai Penuh, November 2022

Saya yang menyatakan,



Nera Aulia
NIM. 1810201135

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi oleh Nera aulia, NIM : 1810201135 dengan judul “**Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Blended Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran PAI di Kelas X IPS SMA Negeri 5 Sungai Penuh**” Telah diuji dan dipertahankan pada tanggal 28 Februari 2023.

Dewan Penguji,

Eva Ardinal, M.A
NIP. 198308122011011005


Ketua Sidang.....

Dr. Nuzmi Sasferi, S.Pd, M.Pd
NIP. 197806052006041001


Penguji I.....


Indah Heningrum, M.Pd
NIP. 198703082018012001


Penguji II.....

Dr. H. Rimin, S.Ag, M.PdI
NIP. 197204021998031004


Pembimbing I.....

M.Nurzen.S M.Pd
NIP. 198802212019031002


Pembimbing II.....



Mengesahkan,
Dekan
Dr. Hadi Candra, S.Ag, M.Pd
NIP. 19730605 199903 1 004



Mengetahui,
Ketua Jurusan
Dr. Nuzmi Sasferi, M.Pd NIP.
197806052006041001

ABSTRAK

Nera Aulia, 2023. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Blended Learning terhadap Motivasi Belajar Pada Pembelajaran PAI di Kelas X IPS SMA Negeri 5 Sungai Penuh

Dalam kegiatan belajar mengajar, motivasi sangat diperlukan sebagai daya penggerak dari dalam diri siswa untuk mengikuti pembelajaran. Namun, motivasi tidak timbul begitu saja, harus ada yang dibutuhkan oleh guru untuk menggerakkan motivasi tersebut. Salah satunya adalah dengan menerapkan model pembelajaran blended learning. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui (1) motivasi belajar PAI siswa yang tidak menggunakan model pembelajaran blended learning di kelas X IPS SMA Negeri 5 Sungai Penuh; (2) motivasi belajar PAI siswa yang menggunakan model pembelajaran blended learning di kelas X IPS SMA Negeri 5 Sungai Penuh; (3) pengaruh penerapan model pembelajaran Blended Learning terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran PAI di Kelas X IPS SMA Negeri 5 Sungai Penuh. Pada penelitian ini, penulis melakukan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode quasi eksperimen Bentuk desain penelitian yang dipilih adalah Post-test Only Control Group Design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X IPS SMA Negeri 5 Sungai Penuh dengan teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah Cluster Random Sampling. Instrumen dalam penelitian ini adalah angket motivasi pembelajaran dan pembelajaran blended learning. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Motivasi belajar PAI siswa yang tidak menggunakan model pembelajaran blended learning di kelas X IPS SMA Negeri 5 Sungai Penuh dari 22 orang siswa diperoleh 5 orang motivasi belajar dengan kategori rendah, 15 orang motivasi belajar dengan kategori sedang dan 2 orang motivasi belajar dengan kategori tinggi; (2) Motivasi belajar PAI siswa yang menggunakan model pembelajaran blended learning di kelas X IPS SMA Negeri 5 Sungai Penuh dari 20 orang siswa diperoleh 2 orang motivasi belajar dengan kategori rendah, 10 orang motivasi belajar dengan kategori sedang dan 8 orang motivasi belajar dengan kategori tinggi; (3) Dari hasil uji hipotesis diperoleh sig. adalah $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya Terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran Blended Learning terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran PAI di Kelas X IPS SMA Negeri 5 Sungai Penuh.

Kata Kunci: Blended Learning, Motivasi Belajar

ABSTRACT

Nera Aulia, 2023. The Effect of Applying the Blended Learning Model on Learning Motivation in PAI Learning in Class X IPS SMA Negeri 5 Sungai Penuh

In teaching and learning activities, motivation is very necessary as a driving force within students to participate in learning. However, motivation does not just arise, there must be something needed by the teacher to drive that motivation. One of them is by implementing a blended learning model. The purpose of this research is to determine (1) the PAI learning motivation of students who do not use the blended learning model in class (2) PAI learning motivation for students who use the blended learning model in class (3) the effect of implementing the Blended Learning learning model on students' learning motivation in PAI learning in Class In this research, the author conducted quantitative research using a quasi-experimental method. The form of research design chosen was Post-test Only Control Group Design. The population in this study were all class The instruments in this research are learning motivation questionnaires and blended learning. The results of the research show that (1) PAI learning motivation of students who do not use the blended learning model in class learning motivation in the high category; (2) PAI learning motivation of students who use the blended learning model in class : (3) From the results of the hypothesis test, the sig. is $0.000 < 0.05$, so it can be concluded that H_a is rejected and H_i is accepted, which means that there is an influence of the application of the Blended Learning learning model on student learning motivation in PAI learning in Class .

Keywords: Blended Learning, Learning Motivation

PERSEMBAHAN DAN MOTTO

Persembahan :

Alhamdulillah atas rahmat dan karunia Allah SWT ...
Waktu yang sudah kujalani dengan jalan hidup yang sudah menjadi
Takdirku engkau berikan aku kesempatan untuk bisa sampai
Di penghujung awal perjuanganku...
Segala puji bagi-Mu Ya Allah...
Alhamdulillahirabbilalamin
Sujud syukur kupersembahkan sebuah mahakarya ini untuk
Ayahnda dan Ibunda yang tercinta
Serta suami yang tiada pernah hentinya selama ini memberiku semangat, doa,
dorongan, nasehat dan kasih sayang serta pengorbanan yang tidaktergantikan
hingga aku selalu kuat menjalani rintangan yang ada
Di depanku dalam menyelesaikan skripsi ini...
Ku ucapkan terima kasih yang tak terhingga semoga Allah selalu
Memberikan kesehatan yang terbaik untuk mereka ...
Amin ya rabbalalamin ...

Motto :

يَتَأَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا
قِيلَ آذِنُوا فَآذِنُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا
تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya: Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu:
"Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya
Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan:
"Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan
meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-
orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah
Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan. (Q.S Al-
Mujadillah:11)*

KATA PENGANTAR



الحمد لله رب العالمين وَ الصَّلَاةُ وَ السَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ
وَ الْمُرْسَلِينَ وَ عَلَى آلِهِ وَ اصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ. أَمَّا بَعْدُ.

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa atas semua limpahan rahmat, nikmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi tepat waktu dengan judul **“PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PAI DI KELAS X IPS SMA NEGERI 5 SUNGAI PENUH**. Shalawat beriring salam semuanya tercurah kepada Junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW, keluarganya, sahabatnya dan seluruh umatnya hingga akhir zaman.

Skripsi ini disusun dengan tujuan melengkapi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Pendidikan Matematika. Sekaligus sebagai perwujudan dari akhir perjuangan penulis dalam menyelesaikan perkuliahan Strata satu (S.1) di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak terselesaikan dengan baik tanpa bantuan dan bimbingan serta arahan dari berbagai pihak, untuk itu, melalui tulisan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Rektor IAIN Kerinci Bapak Dr. Y. Sonafist, M. Ag. Drs. H. Bahrum M.Ag selaku Wakil Rektor I. Drs. Asa'ari, M. Ag Selaku Wakil Rektor II. Dr.Jalwis, M.Ag Selaku Wakil Rektor III, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci, baik secara langsung maupun tidak langsung telah ikut dalam mewujudkan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Dairabi Kamil, M.Ed selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan ilmu (FTIK) dan Bapak Drs.Saadudin, M.PdI selaku wakil Dekan I, Bapak Rimin, M.Pd selaku wakil dekan II dan Bapak Toni Haryanto, M.Sc selaku Wakil Dekan III yang telah memberi izin penelitian.
3. Ibu Nur Rusliah, M.Si Selaku Ketua Program Studi Tadris Matematika Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci, yang juga turut membantu dalam proses awal penulisan skripsi ini.
4. Ibu Rahmi Putri, M.Pd selaku Pembimbing I dan Ibu Eline Yanty Putri Nasution, M.Pd., selaku pembimbing II yang telah bersedia membimbing dan memberi arahan pada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen beserta karyawan dan karyawan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci yang telah membekali penulis dengan ilmu pengetahuan, serta memberikan pelayanan dan fasilitas dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.
6. Pihak Perpustakaan dan Seluruh Staf Akademik Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci yang telah membantu dalam proses penulisan skripsi ini.

7. Bapak Drs. Wizril Selaku Kepala Sekolah Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 5 Sungai Penuh beserta Bapak dan Ibu majelis guru serta staf tata usaha yang telah banyak membantu dalam hal pemberian data dan informasi yang berhubungan dengan skripsi ini.
8. Sahabat-sahabatku tercinta yang selalu menemani dalam menghadapi berbagai halangan, rintangan dan selalu memberi semangat.

Semoga amal baik yang telah diberikan mendapat imbalan yang sesuai dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Skripsi ini jauh dari kata kesempurnaan, karena kesempurnaan hanya milik Allah SWT, oleh karena itu penulis terbuka akan kritikan dan saran untuk kesempurnaan skripsi ini dikemudian hari.

Akhir kata, semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis dan pembacanya dan bernilai ibadah di sisi Allah SWT, kepada Allah SWT berserah diri semoga semua diberi rahmat dan selalu berada dalam lindungannya, Amin.

Sungai Penuh, November 2022

Penulis

NERA AULIA

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL

NOTA DINAS	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
PERSEMBAHAN DAN MOTTO	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
DAFTAR GAMBAR	x

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Rumusan Masalah	10
D. Batasan Penelitian	10
E. Tujuan Masalah	11
F. Manfaat Penelitian	11
G. Definisi Operasional.....	12

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori.....	14
1. Model Pembelajaran	14
2. <i>Pembelajaran Blended Learning</i>	18
3. <i>Motivasi Belajar</i>	28
4. Pembelajaran Agama Islam	36
B. Penelitian yang relevan.....	42
C. Kerangka Konseptual.....	43
D. Hipotesis Penelitian.....	45

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	46
B. Desain Penelitian	46
C. Populasi dan sampel	47
D. Variabel Penelitian	48
E. Teknik Pengumpulan Data	48
F. Instrumen Penelitian	49
G. Uji Prasyarat.....	51
H. Analisa Data	52

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	55
B. Pembahasan	65

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	71
B. Saran	71

DAFTAR PUSTAKA	80
-----------------------------	----

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Nilai Rata-rata Ulangan PAI Semester Genap Kelas X SMA Negeri 5 Sungai Penuh Tahun Pelajaran 2022/2023.....	7
Tabel 3.1 Rancangan Penelitian	46
Tabel 3.2 Populasi Penelitian	47
Tabel 3.3 Daftar Jawaban Skor Kuesioner (<i>Skala Likert</i>).....	49
Tabel 4.1 Hasil Validitas Motivasi Belajar Siswa	55
Tabel 4.2 Hasil Validitas Pembelajaran <i>Blended Learning</i>	56
Tabel 4.3 Hasil Validitas Pembelajaran Konvensional	57
Tabel 4.4 Uji Homogenitas Data.....	58
Tabel 4.5 Uji Normalitas Data Kelas Ekperimen	59
Tabel 4.6 Uji Normalitas Data Kelas Kontrol.....	59
Tabel 4.7 Hasil Analisis Deskripsi Motivasi Belajar Kelas Control	60
Tabel 4.8 Frekuensi Kategori Motivasi Belajar Kelas Control	61
Tabel 4.9 Hasil Analisis Deskripsi Motivasi Belajar Kelas Ekperimen	62
Tabel 4.10 Frekuensi Kategori Motivasi Belajar Kelas Ekperimen	63
Tabel 4.11 Uji Hipotesis	64

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
KERINCI

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Konseptual Penelitian	44
Gambar 4.1 Tingkat Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol	61
Gambar 4.2 Tingkat Motivasi Belajar Ssiwa Kelas Ekperimen	63



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Angket (Uji Coba)

Lampiran 2. Distribusi Hasil Angket Motivasi Belajar Uji Coba

Lampiran 3. Distribusi Hasil Angket Motivasi Pembelajaran *Blended Learning* Uji Coba

Lampiran 4. . Distribusi Hasil Angket Pembelajaran Konvensional Uji Coba

Lampiran 5. Angket Penelitian

Lampiran 6. Distribusi Hasil Angket Motivasi Belajar Kelas Eksperimen

Lampiran 7. Distribusi Hasil Angket Pembelajaran Kelas Eksperimen

Lampiran 8. Distribusi Hasil Angket Motivasi Belajar Kelas Kontrol

Lampiran 9. Distribusi Hasil Angket Pembelajaran Kelas Kontrol

Lampiran 10. Hasil Validitas dan Reliabilitas Angket

Lampiran 11. Output SPSS



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sebagai suatu proses pembentukan kemampuan dasar yang fundamental, baik menyangkut daya pikir (intelektual) maupun daya perasaan (emosional), menuju ke arah tabiat dan perilaku manusia. Menurut Jalaluddin dan Abdullah Idi (2010 : 119), tujuan pendidikan merupakan salah satu hal yang penting dalam dunia pendidikan. Berdasarkan Undang-undang RI 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional BAB II Pasal 4 diketahui bahwa:

“Pendidikan nasional bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.”

Pada hakekatnya pendidikan merupakan sebuah kebutuhan untuk mencerdaskan anak bangsa, pendidikan menjadi sangat penting bagi siapa saja baik anak-anak, remaja dan orang dewasa karena pendidikan merupakan suatu proses yang kontinu atau berlangsung terus menerus. Pendidikan bukan membentuk orang yang terampil, akan tetapi lebih kepada membentuk orang yang mampu berpikir sistematis, bermoral benar atau tahu mana yang baik dan benar (Hamdani, 2011 : 11).

Dalam Islam, pendidikan juga sangat diutamakan, hal ini tercantum dalam firman Allah SWT dalam surah al Mujadillah 11 :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا
 هَا أَنزَلْنَا إِلَيْكَ الْكِتَابَ
 وَالْحِكْمَ وَالْحِكْمَ وَالْحِكْمَ
 وَالْحِكْمَ وَالْحِكْمَ وَالْحِكْمَ
 وَالْحِكْمَ وَالْحِكْمَ وَالْحِكْمَ
 وَالْحِكْمَ وَالْحِكْمَ وَالْحِكْمَ

لَا تَزِرُ وَازِرَةٌ وِزْرَ أُخْرَىٰ
 وَأُولُو الْأَرْحَامِ بَيْنَ يَدَيْ
 اللَّهِ أَوْلَىٰ بِالَّذِينَ
 آمَنُوا إِنَّ اللَّهَ
 خَبِيرٌ بِاللَّذِينَ
 آمَنُوا

أَلْعَلَّ
 دَرَّ وَاللَّهُ
 بِمُؤْمِنِي خَبِيرٌ
 سَجِّتُمْ



Artinya : “Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.(Q.S Al-Mujaadilah : 11)

Dari ayat di atas dapat dipahami bahwa belajar merupakan kewajiban bagi setiap orang agar memperoleh ilmu pengetahuan, karena dengan ilmulah keadaan suatu bangsa dan negara dapat berubah ke arah yang lebih baik dan dengan ilmu pula lah suatu negara akan maju, dan bertumbuh kembang dengan adanya pengetahuan tersebut.

Guru dan siswa merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan setiap upaya pendidikan. Itulah sebabnya setiap adanya inovasi pendidikan, khususnya dalam kurikulum dan peningkatan sumber daya manusia yang dihasilkan dari upaya pendidikan selalu bermuara pada faktor guru. Hal ini menunjukkan bahwa pentingnya peran guru dalam dunia pendidikan. Selain itu, menerapkan strategi pembelajaran yang efektif juga sangat penting untuk meningkatkan mutu pendidikan.

Belajar merupakan proses aktif peserta didik untuk mempelajari dan memahami konsep-konsep yang dikembangkan dalam kegiatan belajar mengajar (Arifin, 2000:8). Belajar merupakan unsur yang sangat penting dalam setiap penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan. Ini berarti bahwa berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan sangat tergantung pada proses belajar yang dialami peserta didik baik ketika mereka berada di sekolah maupun lingkungan rumah atau keluarganya

sendiri.

Pembelajaran adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak ia masih bayi sampai ke liang lahat, pembelajaran dapat terjadi di rumah, di sekolah, di tempat kerja, ditempat ibadah, dan siapa saja. Salah satu tanda seseorang telah melakukan pembelajaran adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut meliputi perubahan pengetahuan (*kognitif*), keterampilan (*psikomotor*), dan perilaku sikap atau tingkah laku (*afektif*). (Trianto, 2009:1-2).

Pendidikan Agama Islam bukan hanya sekedar mata pelajaran dan pelengkap pada Pendidikan umum, akan tetapi harus menjadi ruhnya Pendidikan pada umumnya. Pendidikan Agama harus menjiwai seluruh isi kurikulum, seluruh proses Pendidikan dalam semua faktor-faktor Pendidikan dan melandasi pembentukan aspek-aspek Pendidikan, baik didalam maupun diluar. Namun yang menjadi permasalahan sekarang adalah apakah kehadiran Pendidikan Agama Islam di sekolah-sekolah disambut gembira oleh siswa Dengan kata lain, minat siswa untuk mempelajari Pendidikan Agama Islam cukup tinggi atau sebaliknya siswa keberatan atau kurang berminat untuk menerima pelajaran tersebut, sehingga prestasi dalam belajar dapat tercapai.

Persoalan tersebut disebabkan para siswa biasanya lebih

mengutamakan pengetahuan umum dari pada ilmu pengetahuan Agama Islam.

Dengan adanya permasalahan tersebut, maka menjadi tugas guru Agamalah yang harus berusaha untuk menumbuhkan motivasi dalam mempelajari pelajaran Pendidikan Agama Islam, agar siswanya dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Adapun tujuan yang ingin diraih pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam ditingkat Sekolah Menengah yaitu terbentuknya siswa yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT, berbudi pekerti yang luhur (berakhlak yang mulia), dan memiliki pengetahuan yang cukup tentang Islam, terutama sumber ajaran dan sendi-sendi Islam lainnya, sehingga dapat dijadikan bekal dalam kehidupan sehari-hari. Untuk mencapai tujuan tersebut di atas, maka dibutuhkan peran dan tugas serta seperangkat pengetahuan guru Pendidikan Agama Islam dalam membuat rancangan pembelajaran yang dapat memberikan akses bagi siswa untuk terlibat aktif dalam setiap fase pembelajaran. Namun sayangnya pencapaian tujuan ideal pendidikan sebagaimana tersebut di atas terkadang masih sukar diwujudkan. Hal ini disebabkan karena proses pendidikan di setiap satuan pendidikan hingga dewasa ini masih tergolong lemah (Sanjaya, 2008 : 1)

Pada kegiatan pembelajaran, pembelajaran tidak hanya terjadi secara langsung bertemu di kelas atau di suatu tempat melainkan ada juga pembelajaran yang terjadi melalui media atau alat yaitu *e-learning* Pembelajaran elektronik atau e-pembelajaran atau disingkat *e-learning*

adalah cara baru dalam proses mengajar. *E-learning* merupakan dasar dan konsekuensi logis perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Banyak orang menggunakan istilah yang berbeda dengan *e-learning* namun pada prinsipnya *e-learning* adalah pembelajaran yang menggunakan jasa elektronika dengan internet sebagai alat bantu.

E-learning merupakan teknologi pembelajaran yang masih awam dan jarang digunakan diberbagai sekolah. Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran *e-learning* menggunakan audio, video serta media-media sosial yang bisa digunakan untuk memperoleh informasi dan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan pembelajaran yang ada, dan disiapkan oleh pendidik, juga bisa digunakan ketiganya dalam satu kegiatan pembelajaran.

E-learning sebagai sebuah inovasi dalam dunia Pendidikan diharapkan dapat membantu meningkatkan kualitas Pendidikan dalam menjawab tantangan globalisasi dalam Pendidikan digital. Penggunaan media *e-learning* dalam suatu proses pembelajaran diharapkan sebagai alternatif untuk mengatasi masalah motivasi dan kemandirian belajar siswa.

Pemanfaatan model pembelajaran *e-learning* merupakan salah satu aspek yang penting dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran *e-learning* dapat mempermudah guru untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat membantu

guru dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar dan menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan efektif.

Blended learning adalah suatu pendekatan yang fleksibel untuk merancang program yang mendukung campuran dari berbagai waktu dan tempat untuk belajar. Menurut Rovai and Jordan model *blended learning* pada dasarnya merupakan gabungan keunggulan pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka (*face to face learning*) dan secara virtual (*e-learning*). Pembelajaran *online* atau *e-learning* dalam *blended learning* menjadi perpanjangan alami dari pembelajaran ruang kelas tradisional yang menggunakan model tatap muka (*face to face learning*). Lewat model *blended learning*, proses pembelajaran akan lebih efektif karena proses belajar mengajar yang biasa dilakukan (*conventional*) akan dibantu dengan pembelajaran secara *e-learning* yang dalam hal ini berdiri di atas infrastruktur teknologi informasi dan bisa dilakukan kapanpun dan dimanapun. Selain itu *blended learning* bukan hanya mengurangi jarak yang selama ini ada diantara siswa dan guru namun juga meningkatkan interaksi diantara kedua belah pihak.

Keberhasilan dalam proses pembelajaran akan tercapai ketika peserta didik dan guru memiliki kesiapan dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran dibutuhkan interaksi yang baik antara peserta didik dan guru. Sehingga orang tidak lagi berpandangan bahwa seorang guru adalah seorang yang serba tahu sedangkan peserta didik adalah seseorang yang serba tidak tahu.

Bagaimanapun belajar merupakan suatu proses dua arah, dimana peserta didik memerlukan feedback dari pengajar dan begitupun sebaliknya, agar diperoleh hasil belajar yang lebih efektif.

Berdasarkan hasil observasi awal pada siswa kelas X IPS 1 di SMA Negeri 5 Sungai Penuh selama proses pembelajaran PAI siswa terlihat masih kurang termotivasi dalam belajar. Hal ini ditandai dengan banyaknya siswa yang duduk diam, menulis materi jika disuruh, menjawab pertanyaan dengan ragu-ragu. Di samping itu, hal yang paling menonjol adalah pembelajaran PAI mereka anggap hanya pelajaran hapalan yang membuat mereka kurang mau memperhatikan. Hanya beberapa siswa yang melakukan aktivitas belajar seperti mendengarkan penjelasan materi, menulis materi yang dianggap penting dan bertanya tentang hal yang kurang dimengerti.

Dengan model pembelajaran konvensional yang diterapkan oleh guru PAI kelas X IPS SMA Negeri 5 Sungai Penuh, terlihat masih banyak siswa yang pasif dalam pembelajaran dan kurang mau bertanya ketika diberi kesempatan untuk bertanya. Rendahnya motivasi belajar siswa akan berdampak pada hasil belajar yang siswa dapatkan. Hal ini terlihat masih ada hasil belajar PAI siswa kelas X IPS SMA Negeri 5 Sungai Penuh yang masih belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), yaitu 75,00.

Tabel 1.1 Nilai Rata-rata Ulangan PAI Semester Genap Kelas X SMA Negeri 5 Sungai Penuh Tahun Pelajaran 2022/2023

Kelas (Rombongan Belajar)	Nilai Rata-Rata
Kelas X MIPA	82,52
Kelas X IPS 1	74,56
Kelas X IPS 2	73,88

Sumber : Dokumentasi Guru Bidang Studi PAI Tahun 2022

Pada tabel di atas, terlihat bahwa rata-rata nilai ulangan harian PAI siswa masih dikategorikan rendah, khususnya pada kelas X IPS yang masih belum mencapai nilai KKM. Selain dari rendahnya prestasi belajar siswa, kurangnya keaktifan siswa tercermin melalui sikap, motivasi belajar dan unsur keaktifitas. Hal ini terjadi karena proses pembelajaran yang ditetapkan cenderung bersifat monoton tanpa adanya inovasi dan penggunaan pembelajaran yang bervariasi dalam proses pembelajaran PAI di kelas. Akibatnya siswa merasa bosan dan akan sulit untuk menangkap serta memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Kurangnya motivasi belajar siswa, menyebabkan kurangnya dorongan siswa untuk mempelajari dan memahami materi pelajaran. Motivasi dalam pembelajaran merupakan dapat didefinisikan sebagai serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan kegiatan dalam pembelajaran. Jadi motivasi itu dapat dirangsang oleh faktor dari luar tetapi motivasi itu tumbuh dari diri seseorang.

Dalam kegiatan belajar mengajar, motivasi sangat diperlukan

sebagai daya penggerak dari dalam diri siswa untuk mengikuti pembelajaran. Namun, motivasi tidak timbul begitu saja, harus ada yang dibutuhkan oleh guru untuk menggerakkan motivasi tersebut. Salah satunya adalah dengan menerapkan model pembelajaran *blended learning*. Dengan menerapkan model *Blended Learning* terjadi perubahan proses pembelajaran, di mana proses belajar tidak hanya mendengarkan uraian materi dari guru di kelas saja tetapi juga siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran dengan fasilitas *e-learning* yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja.

Blended Learning ini tidak berarti menggantikan model belajar konvensional di dalam kelas, tetapi memperkuat model belajar tersebut melalui pengembangan teknologi pendidikan. Secara keseluruhan berdasarkan hasil pengamatan, siswa memiliki prestasi yang bagus tetapi masih kurang

aktif dalam proses pembelajaran, terlihat dalam observasi kelas bahwa aktivitas belajar siswa ketika di kelas masih rendah. Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya aktivitas belajar siswa adalah model mengajar guru yang masih dominan menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi dan pembelajaran terpusat pada guru. Hal ini membuat siswa merasa bosan dan kurang aktif. Tercermin dari tindakan siswa yang kurang merespon materi yang diberikan, sesekali mengobrol dengan temannya, dan kurang siapnya siswa dengan materi yang diberikan.

Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti tertarik mengadakan penelitian dengan judul: **“Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Blended Learning* Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran PAI di Kelas X IPS SMA Negeri 5 Sungai Penuh”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya motivasi belajar siswa, menyebabkan kurangnya dorongan siswa untuk mempelajari dan memahami materi pelajaran.
2. Siswa terlihat masih kurang termotivasi dalam belajar, hal ini ditandai dengan banyaknya siswa yang duduk diam, menulis materi jika disuruh, menjawab pertanyaan dengan ragu-ragu.
3. Rendahnya motivasi belajar siswa akan berdampak pada hasil belajar yang siswa dapatkan. Hal ini terlihat dengan masih ada hasil belajar PAI siswa kelas X IPS SMA Negeri 5 Sungai Penuh yang masih belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), yaitu 75,00.

C. Batasan Masalah

Agar dalam pembahasan lebih terfokus pada topik penelitian, maka perlu adanya pembatasan masalah. Adapun masalah yang diteliti dibatasi pada:

1. Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas X IPS SMA Negeri 5 Sungai Penuh.
2. Penelitian dilaksanakan pada tahun pelajaran 2022/2023.
3. Fokus penelitian adalah pada aspek motivasi belajar siswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas perlu dibuat suatu rumusan permasalahan yang akan menuntun langkah – langkah penelitian berikutnya. Adapun rumusan permasalahan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana motivasi belajar PAI siswa yang tidak menggunakan model pembelajaran *blended learning* di kelas X IPS SMA Negeri 5 Sungai Penuh?
2. Bagaimana motivasi belajar PAI siswa yang menggunakan model pembelajaran *blended learning* di kelas X IPS SMA Negeri 5 Sungai Penuh?
3. Bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran *Blended Learning* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran PAI di Kelas X IPS SMA Negeri 5 Sungai Penuh?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang hendak dicapai adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui motivasi belajar PAI siswa yang tidak menggunakan model pembelajaran *blended learning* di kelas X IPS SMA Negeri 5 Sungai Penuh.
2. Untuk mengetahui motivasi belajar PAI siswa yang menggunakan model pembelajaran *blended learning* di kelas X IPS SMA Negeri 5 Sungai Penuh.
3. Untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Blended Learning* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran PAI di Kelas X IPS SMA Negeri 5 Sungai Penuh.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat:

a. Bagi siswa

Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam

b. Bagi guru

Dengan adanya penelitian ini menjadi pedoman bagi guru untuk memilih model yang tepat dalam pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

- 1) Diharapkan penelitian ini dapat menjadi arsip dan menjadi petunjuk sekolah dalam mengambil keputusan terutama yang berhubungan dengan model pembelajaran.
- 2) Meningkatkan produktivitas sekolah melalui peningkatan kualitas pembelajaran

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini merupakan salah satu usaha untuk memperdalam dan memperluas ilmu pengetahuan penulis.

e. Bagi Institusi terkait

Penelitian ini dapat menjadi bahan masukan untuk meningkatkan mutu pendidikan di Kota Sungai Penuh

G. Definisi Operasional

Model pembelajaran : Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial

(Arends, 1997:7)

Blended learning : *Blended learning* pada dasarnya merupakan gabungan keunggulan pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka (*face to face learning*) dan secara virtual (*e-learning*).



Pembelajaran online atau *e-learning* dalam *blended learning* menjadi perpanjangan alami dari pembelajaran ruang kelas yang menggunakan model tatap muka (*face to face learning*).

(Syarif, 2012)

Motivasi Belajar : Motivasi adalah suatu proses untuk menggiatkan motif menjadi perbuatan atau tingkah laku untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan tertentu. Dalam hal belajar motivasi diartikan sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa untuk melakukan serangkaian kegiatan belajar guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Hasibuan (2007)

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas (Arends, 1997:7). Begitu juga dengan pendapat Joyce (1992:4) bahwa setiap model mengarahkan kita dalam merancang pembelajaran untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.

Joyce dan Weil (1992: 1) menyatakan bahwa, model mengajar merupakan model belajar, dengan model tersebut guru dapat membantu siswa untuk mendapatkan atau memperoleh informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, dan mengekspresikan ide diri sendiri. Selain itu, mereka juga mengajarkan bagaimana mereka belajar.

Model pembelajaran adalah pola konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Fungsi model pembelajaran adalah sebagai acuan

bagi perancang pengajaran dan para pendidik dalam melaksanakan

pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran sangat dipengaruhi oleh sifat dan jenis materi yang akan diajarkan, tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran, serta tingkat kemampuan atau kompetensi peserta didik.

Model pembelajaran adalah menjawab bagaimana individu belajar. Setiap model pembelajaran terdiri dari adanya sebuah alasan, dan langkah kegiatan yang harus dilakukan oleh guru dan siswa didukung dengan sistem pendukung yang diperlukan, dan metode untuk mengevaluasi kemajuan peserta didik. Model dirancang untuk membantu tumbuhnya kesadaran dan kreativitas siswa, mendorong pengembangan kedisiplinan atau partisipasi yang bertanggung jawab dalam sebuah kelompok; Beberapa model merangsang penalaran induktif atau pembangunan teori; dan lainnya menyediakan untuk penguasaan dari masalah subyek (Bruce Joyce dan Well, 1980).

Dengan model pembelajaran kita bisa mencapai sebagian besar tujuan dan sasaran sekolah. Model pembelajaran diciptakan untuk membantu siswa memperoleh informasi, gagasan, keterampilan, nilai, cara berpikir, dan cara untuk mengekspresikan diri mereka, cara belajarnya, sehingga siswa memiliki kemampuan untuk belajar lebih mudah dan efektif.

b. Tujuan Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan bagian penting dalam perencanaan dan penyampaian instruksional. Model digunakan guna membantu memperjelas prosedur pada saat guru mengajar, untuk menciptakan

hubungan serta keadaan keseluruhan dari apa yang didesain dalam pembelajaran. Banyak kemanfaatan implementasi dari model pembelajaran. Sisi negatif yang muncul diantaranya adalah guru menjadi kurang berinisiatif mengkreasikan kegiatan-kegiatan. Guna mengatasi hal ini, maka suatu model perlu dimodifikasi dan dikreasi dengan model lainnya. Hal ini berarti fleksibilitas perlu dikembangkan. Apalagi peran guru dalam pembelajaran adalah sebagai fasilitator. Perlu kiranya dalam melukiskan suatu model sebaiknya dimungkinkan adanya perubahan-perubahan dalam mengadakan penyesuaian terhadap kebutuhan yang ada.

Menurut Joyce dan Weil (1980), ada beberapa kegunaan dari model pembelajaran, antara lain:

- 1) Memperjelas hubungan fungsional antar berbagai komponen, unsur atau elemen sistem dari yang dikembangkan.
- 2) Prosedur yang akan ditempuh dalam melaksanakan kegiatan dapat diidentifikasi secara tepat, disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi.
- 3) Dengan adanya model maka berbagai kegiatan yang dicakupnya dapat dikendalikan.

- 4) Model akan mempermudah para administrator untuk mengidentifikasi komponen, elemen yang mengalami hambatan, jika kegiatan- kegiatan yang dilaksanakan tidak efektif dan tidak produktif
- 5) Mengidentifikasi secara tepat cara-cara untuk mengadakan perubahan jika terdapat ketidaksesuaian dari apa yang telah dirumuskan.
- 6) Dengan menggunakan model, guru dapat menyusun tugas-tugas siswa menjadi suatu keseluruhan yang terpadu.
- 7) Melalui model pembelajaran, guru mentransformasi informasi secara kreatif, dan efektif sesuai kebutuhan.

Model pembelajarn dirancang untuk tujuan tertentu, bisa terkait konsep informasi, cara berpikir, kajian nilai-nilai sosial dan sebagainya, dengan melibatkan siswa dalam tugas kognitif dan sosial tertentu. Beberapa model berpusat pada pengiriman pesan guru, siswa dianggap sebagai mitra dalam pembelajaran, dan perkembangan peserta didik dilihat dari cara siswa merespons tugas. Cara siswa merespon menghasilkan berbagai tanggap perilaku.

Tujuan suatu model pembelajaran menurut Joyce danWei1,(1997: 39)adalah sebagai berikut:

- 1) Membantu siswa belajar membangun pengetahuan, belajar bagaimana belajar, termasuk belajar dari suatu sumber, belajar dari ceramah, film, tugas membaca, dan semacamnya.

- 2) Model Pembelajaran dirancang untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memproses informasi lebih baik. Termasuk metode untuk menyajikan informasi, agar siswa dapat belajar dan mempertahankannya dengan lebih efektif, mengoperasikannya lebih konseptual, sistem yang membantu menghafal dan mengajar siswa mengumpulkan dan mengorganisasikan informasi secara konseptual, dan untuk mengajarkan siswa menggunakan metode dengan disiplin, untuk terlibat dalam penalaran kausalitas dan menguasai konsep.

2. Pembelajaran *Blended Learning*

a. Konsep *Blended Learning* Untuk Pembelajaran

Penggunaan aplikasi teknologi informasi (*e-learning*) sebagai media pembelajaran sudah semakin sering ditemui dalam pendidikan. Konsep *e-learning* tentunya memberi nuansa baru bagi proses pendidikan yang selama ini hanya bertumpu pada eksistensi guru. Menurut Clark & Mayer bahwa *e-learning* adalah pembelajaran yang disajikan dengan bantuan komputer. Huruf “e” dalam *e-learning* bermakna bahwa materi yang diberikan berbentuk digital sehingga dapat disimpan dalam perangkat elektronik. *E-learning* memberi ilustrasi bahwa dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi, khususnya internet, pembelajaran menjadi lebih terbuka (*open*) dan fleksibel (*flexible*), terjadi kapan saja, dimana saja dan dengan serta kepada siapa saja di lokasi mana saja (*distributed*), berbasis komunitas. Menurut Castle and McGuire, *e-learning* mampu

meningkatkan pengalaman belajar sebab siswa dapat belajar dimanapun dan dalam kondisi apapun selama dirinya terhubung dengan internet tanpa harus mengikuti pembelajaran tatap muka (*face to face learning*) (Syarif, 2012).

Blended learning adalah suatu pendekatan yang fleksibel untuk merancang program yang mendukung campuran dari berbagai waktu dan tempat untuk belajar. Menurut Rovai and Jordan model *blended learning* pada dasarnya merupakan gabungan keunggulan pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka (*face to face learning*) dan secara virtual (*e-learning*). Pembelajaran *online* atau *e-learning* dalam *blended learning* menjadi perpanjangan alami dari pembelajaran ruang kelas tradisional yang menggunakan model tatap muka (*face to face learning*). Lewat model *blended learning*, proses pembelajaran akan lebih efektif karena proses belajar mengajar yang biasa dilakukan (*conventional*) akan dibantu dengan pembelajaran secara *e-learning* yang dalam hal ini berdiri di atas infrastruktur teknologi informasi dan bisa dilakukan kapanpun dan dimanapun. Selain itu menurut Jusoff and Khodabandelou, *blended learning* bukan hanya mengurangi jarak yang selama ini ada diantara siswa dan guru namun juga meningkatkan interaksi diantara kedua belah pihak. (Syarif, 2012).

b. Pengertian *Blended Learning*

Blended learning adalah kombinasi pembelajaran tradisional dengan elektronik. *Blended learning* menggabungkan aspek pembelajaran

berbasis web/ internet, *streaming video*, komunikasi audio *synchronous* dan *asynchronous* dengan pembelajaran tradisional “tatap muka”. Penerapan *blended learning* diharapkan siswa dapat memahami materi dengan lebih baik dan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Rizkiyah, 2015).

Blended learning pada dasarnya merupakan gabungan keunggulan pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka (*face to face learning*) dan secara virtual (*e-learning*). Pembelajaran online atau *e-learning* dalam *blended learning* menjadi perpanjangan alami dari pembelajaran ruang kelas yang menggunakan model tatap muka (*face to face learning*). (Syarif, 2012)

Blended learning merupakan evolusi yang paling logis dalam pembelajaran. *Blended learning* memberikan solusi untuk tantangan menyesuaikan pembelajaran dan pengembangan untuk kebutuhan individu. *Blended learning* merupakan kesempatan untuk mengintegrasikan kemajuan inovatif dan teknologi yang ditawarkan oleh pembelajaran online dengan interaksi dan partisipasi yang terbaik dari pembelajaran tradisional. *Blended learning* adalah campuran dari teknologi multimedia, CD ROM *video streaming*, kelas virtual, *email*, animasi teks online yang dikombinasikan dengan bentuk-bentuk tradisional pelatihan di kelas. (Rizkiyah, 2015)

Ada lima kunci untuk melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan *blended learning*, yaitu:

- 1) *Live Event*, pembelajaran langsung atau tatap muka secara sinkronous dalam waktu dan tempat yang sama ataupun waktu sama tapi tempat berbeda.
- 2) *Self-Paced Learning*, yaitu mengkombinasikan dengan pembelajaran *mandiri (self-paced learning)* yang memungkinkan peserta belajar kapan saja, dimana saja secara online.
- 3) *Collaboration*, mengkombinasikan kolaborasi, baik kolaborasi pengajar, maupun kolaborasi antar peserta belajar.
- 4) *Assessment*, perancang harus mampu meramu kombinasi jenis *assessmen online* dan *offline* baik yang bersifat tes maupun non-tes.
- 5) *Performance Support Materials*, pastikan bahan belajar disiapkan dalam bentuk digital, dapat diakses oleh peserta belajar baik secara *offline* maupun *online*. (Rizkiyah, 2015)

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa *blended learning* adalah pembelajaran yang merupakan gabungan antara pembelajaran dengan elektronik berbasis web (*e-learning*) dengan pembelajaran secara tatap muka di kelas. *Blended learning* merupakan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi berupa *e-learning* sebagai media dalam menyampaikan pembelajaran dan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan pembelajaran yang lebih

modern dan menarik. Proses pembelajaran dengan *blended learning* akan lebih efektif karena proses pembelajaran yang biasanya dilakukan secara *conventional* atau tatap muka akan dibantu dengan pembelajaran secara web atau *e-learning* dengan teknologi informasi yang bisa dilakukan kapanpun dan dimanapun.

c. Manfaat *Blended Learning*

Seperti disebutkan sebelumnya bahwa antara *face to face* dan *e-learning* terfasilitasi *Blended Learning*. Masing-masing memiliki kekuatan dan kelemahan sehingga jika dikombinasikan maka berpotensi untuk saling menguatkan dan menutupi kelemahannya. Graham (2006 : 18) mengategorikan kekuatan dan kelemahan keduanya sebagai berikut:

Kekuatan *e-learning*: 1) *flexibility*: artinya siswa dapat berkontribusi dalam diskusi pada waktu dan tempat yang mereka pilih secara individual; 2) *participation*: bahwa semua siswa dapat berpartisipasi di dalam proses belajar karena mereka dapat mengatur waktu dan tempat untuk ikut serta; 3) *depth of reflection*: pembelajar memiliki waktu lebih banyak sehingga dapat lebih berhati-hati dalam berargumentasi serta lebih dalam merefleksikan pandangan dan pendapatnya.

Kelemahannya adalah: 1) *spontaneity*: karena kecepatan ide dan pendapat yang dikemukakan umumnya tidak didukung oleh keruntunan berpikir sehingga pikiran-pikiran yang mengemuka tidak memiliki pondasi yang saling mendukung; 2) *procrastination*: ada tendensi penangguhan; 3) *human connection*: ini kelemahan utamanya karena media bersifat

impersonal untuk banyak orang.

Face to face kekuatannya adalah: 1) *human connection*: lewat *face to face* sangat mudah membangun dan mengembangkan suatu presensi sosial dan rasa saling percaya; 2) *spontaneity*: melalui pembelajaran langsung, memungkinkan setiap orang untuk mengikuti dan mengimbangi percepatan berfikir diantara kontributor sehingga dimungkinkan mencapai kesepahaman. Kelemahannya adalah: 1) *participation*: ada hambatan-hambatan partisipasi untuk semua orang terutama jika terjadi dominasi perseorangan; 2) *flexibility*: karena keterbatasan waktu hingga memungkinkan suatu materi yang didiskusikan tidak mencapai sasaran yang diharapkan.

Kekurangan sekaligus kelebihan dari pembelajaran *face to face* dan *e-learning* yang dijembatani dengan *blended learning* memberikanelebihan yang bermanfaat dalam praktik pembelajaran. Beberapa keuntungan pemanfaatan *blended learning* dalam pembelajaran diantaranya adalah sebagai berikut: (Khusairi, 2018)

- 1) Siswa leluasa untuk mempelajari secara mandiri memanfaatkan materi-materi yang tersedia secara *online*.
- 2) Siswa dapat melakukan diskusi dengan guru atau siswa lain diluar jam tatap muka.
- 3) Kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa di luar jam tatap muka dapat di administrasikan dan dikontrol dengan baik olehguru.

- 4) Guru dapat menambah materi pengayaan melalui fasilitas internet.
- 5) Guru dapat meminta siswa membaca materi atau mengerjakan tes yang dilakukan sebelum pembelajaran.
- 6) Guru dapat menyelenggarakan kuis, memberikan balikan, dan memanfaatkan hasil tes dengan efektif.
- 7) Siswa dapat saling berbagi file dengan siswa lain, dan masih banyak keuntungan lain dengan memanfaatkan kelebihan pembelajaran berbasis internet.

d. Keunggulan *Blended Learning*

Keuntungan dari penggunaan *blended learning* seperti yang dikemukakan oleh Hariman adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa tidak hanya belajar lebih banyak pada saat sesi *online* yang ditambahkan pada pembelajaran tradisional, tetapi dapat meningkatkan interaksi dan kepuasan siswa.
- 2) Siswa dilengkapi dengan banyak pilihan sebagai tambahan pembelajaran di kelas, meningkatkan apa yang dipelajari, dan kesempatan untuk mengakses tingkat pembelajaran yang lebih lanjut.
- 3) Penyajian dapat lebih cepat disampaikan bagi siswa yang belajar menggunakan *e-learning*.
- 4) Tidak hanya belajar satu arah yang berurutan, dengan *blended learning* siswa memiliki kesempatan untuk mempelajari materi yang diinginkan, serta pengaturan jadwal dan waktu yang

fleksibel suatu mata pelajaran.

- 5) Biaya yang lebih hemat bagi institusi dan siswa (Ali Achmadi, 2018)

e. Kekurangan *Blended Learning*

Berikut ini adalah kekurangan-kekurangan yang dimiliki oleh model pembelajaran *Blended Learning*.

- 1) Media yang dibutuhkan sangat beragam, sehingga sulit diterapkan apabila sarana dan prasarana tidak mendukung
- 2) Tidak meratanya fasilitas yang dimiliki peserta didik, seperti komputer dan akses internet. Padahal, *Blended Learning* memerlukan akses internet yang memadai dan bila jaringan kurang memadai, itu tentu akan menyulitkan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran mandiri via *online*.
- 3) Kurangnya pengetahuan sumber daya pembelajaran (pengajar, peserta didik dan orang tua) terhadap penggunaan teknologi.

f. Langkah/ Tahapan Pembelajaran *Blended Learning*

Mengingat kondisi setiap sekolah berbeda, implementasi *blended learning* dapat dipilih sesuai dengan kondisi persekolahan. Model implementasi yang paling sederhana adalah model pembelajaran *blended learning* pemanfaatan bahan-bahan online tanpa harus mensyaratkan siswa untuk terhubung dengan internet. Hal ini berarti guru melakukan pembelajaran tatap muka dengan melibatkan kegiatan siswa yang

memanfaatkan bahan-bahan yang tersedia di internet misalnya film, animasi, game dan sebagainya. Model implementasi berikutnya adalah model pembelajaran tatap muka dengan kegiatan siswa dan guru melakukan akses internet. Misalnya ketika berdiskusi, siswa dapat mencari bahan-bahan di internet dan mempresentasikannya di kelas. Pada model ini dibutuhkan jaringan internet di dalam dan di luar kelas. Model-model berikutnya adalah model dengan pemanfaatan internet yang intensif.

Menurut Gagne (2003 : 56) ada beberapa cara mengimplementasikan *blended learning* pada tahap permulaan diantaranya:

- 1) Guru mengintegrasikan teknologi komputer dan informasi dalam materi pembelajarannya. Misalnya guru mendownload video, animasi, dan simulasi yang sesuai untuk dimanfaatkan di kelas. Berbagai media ini diintegrasikan dalam pembelajaran.
- 2) masalah dalam pembelajaran tatap muka.
- 3) Guru mengoptimalkan email dengan mengembangkan email group sebagai wahana diskusi guru-siswa-siswa. Group email juga dapat digunakan untuk berbagi file, mengumpulkan tugas dan sebagainya.
- 4) Guru mempelajari moodle dan memanfaatkannya sebagai penunjang pembelajaran tatap muka.

- 5) Guru memanfaatkan fitur yang tersedia untuk meningkatkan kualitas pembelajaran tatap muka.

Guru dan sekolah dapat memilih model yang sesuai dengan sarana prasarana yang tersedia, kemampuan guru, dan kesiapan siswa. Implementasi model yang sesuai akan berguna untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Adapun tahapan *blended learning* dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Guru mengintegrasikan teknologi komputer dan informasi dalam materi pembelajarannya. Misalnya guru mendownload video, animasi, dan simulasi yang sesuai untuk dimanfaatkan di kelas. Berbagai media ini diintegrasikan dalam pembelajaran.
- 2) Guru mengembangkan bahan ajar atau modul berbantuan komputer. Bahan ajar ini dapat diakses oleh siswa dan dapat dipelajari di luar jam tatap muka. Bahan ajar akan membantu siswa yang mengalami masalah dalam pembelajaran tatap muka.
- 3) Guru mengoptimalkan email dengan mengembangkan email group sebagai wahana diskusi guru-siswa-siswa. Group email juga dapat digunakan untuk berbagi file, mengumpulkan tugas

dan sebagainya.

- 4) Guru mempelajari moodle dan memanfaatkannya sebagai penunjang pembelajaran tatap muka.
- 5) Guru memanfaatkan fitur yang tersedia untuk meningkatkan kualitas pembelajaran tatap muka

3. Motivasi Belajar

a. Pengertian dan Hakikat Motivasi Belajar

Motivasi adalah suatu proses untuk menggiatkan motif menjadi perbuatan atau tingkah laku untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan tertentu. Dalam hal belajar motivasi diartikan sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa untuk melakukan serangkaian kegiatan belajar guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Menurut Hasibuan (2007), motivasi berasal dari kata latin *movere* yang berarti dorongan atau pemberian daya penggerak yang menciptakan kegairahan kerja seseorang agar mereka mau bekerja sama, bekerja efektif, dan terintegrasi dengan segala daya upayanya untuk mencapai kepuasan. Menurut Handoko (2012), disebutkan bahwa motif dapat diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan.

Winkel (dalam Asti Wahyuni 2007 : 24) berpendapat “motivasi adalah motif yang sudah menjadi aktif pada saat-saat melakukan percobaan, sedangkan motif sudah ada dalam diri seseorang jauh sebelum orang itu melakukan suatu perbuatan”. Motivasi memiliki peranan yang penting dalam mendorong kesuksesan siswa. Motivasi merupakan proses psikologi yang sangat kompleks dan dapat menjadi penggerak seseorang kelompok untuk mencapai suatu tujuan yang diharapkan (Muftah & Galea,2013; Surifah, Mustiati, Syaifullah, & Bowo, 2016).

Motivasi bersifat dinamis dan kontekstual yang berhubungan dengan strategi pembelajaran yang hanya mampu dikontrol oleh diri siswa sendiri (Dai Sternberg, 2004, p. 43; Wong, Chai, Chen, & Chin, 2013). Motivasi dianggap oleh banyak pendidik sebagai faktor yang sangat penting dalam meningkatkan keterlibatan dan aktivitas siswa dalam pembelajaran memiliki memiliki fungsi yang sangat penting karena motivasi menentukan usaha dalam proses belajar (Pavlou, 2006).

Selanjutnya M. Utsman Najati (dalam Abdul Rahman Saleh, 2009: 183-184) membagi motivasi menjadi tiga komponen pokok, yaitu:

1) Menggerakkan.

Dalam hal ini motivasi menimbulkan kekuatan pada individu, membawa seseorang untuk bertindak dengan cara tertentu. Misalnya kekuatan dalam hal ingatan, respons-respons efektif, dan kecenderungan mendapat kesenangan.

2) Mengarahkan.

Berarti motivasi mengarahkan tingkah laku. Dengan demikian ia menyediakan suatu orientasi tujuan. Tingkah laku individu diarahkan terhadap sesuatu.

3) Menopang.

Artinya, motivasi digunakan untuk menjaga dan menopang tingkah laku, lingkungan sekitar harus menguatkan intensitas dan arah dorongan-dorongan dan kekuatan-kekuatan individu.

Dalam kaitannya dengan motivasi ini, Steers, V. Ricard M. Dan Parter, Liman W. Memandang motivasi dalam tiga definisi, yaitu: (1) Motivasi menggambarkan suatu kekuatan energi yang mendorong manusia atau menyebabkan manusia melakukan cara-cara tertentu, (2) Sebagai dorongan mengarahkan terhadap sesuatu, yaitu motivasi mempunyai orientasi tujuan yang kuat, (3) Layanan motivasi untuk mendorong motivasi sepanjang waktu. Ini sesuai dengan pernyataan Buford bahwa motivasi berhubungan dengan tiga aspek, yaitu: a) *What enerizes*

behavior, b) What direct or channels behavioer, dan c) How this behavioer is minted or sustained.

Selain itu, motivasi merupakan faktor kunci dalam pembelajaran yang berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa (Rana, Mahmood, & Reid, 2015; Yong, 2009). Tella (2007) dalam penelitiannya, menyatakan bahwa terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan pada prestasi akademik siswa di sekolah menengah yang memiliki motivasi rendah dengan siswa yang memiliki motivasi tinggi. Hal ini juga diperkuat oleh penelitian Reardon dan Bertoch (2010) yang berpendapat bahwa seseorang dengan motivasi tinggi secara teori akan cenderung aktif berpartisipasi dan melakukan perencanaan yang baik dalam belajar. Hal ini dikarenakan ada keinginan yang kuat dalam diri untuk mencapai tujuan dan memberikan yang terbaik dalam setiap usaha yang dilakukan. Motivasi belajar merupakan permasalahan yang sudah lama berkembang di masyarakat dan sudah banyak kajian relevan menyajikan dan membahasnya (Cho, Harrist, Steele, & Murn, 2015; Duta, 2015; Pintrich, 2003).

Motivasi belajar pada dasarnya dibagi menjadi dua, yaitu motivasi instrinsik dan motivasi ekstrinsik. Secara umum motivasi instrinsik (IM) merujuk pada kegiatan yang dilakukan siswa dalam bentuk, kesenangan dan kepuasan yang berasal dari diri. Siswa dengan motivasi intrinsik berusaha mengembangkan

diri untuk mencapai tujuan dan prestasi belajar. Motivasi intrinsik untuk belajar merupakan suatu kebermaknaan untuk mendapatkan nilai dan mencapai prestasi akademik terlepas dari materi atau tugas tersebut menarik atau tidak (Williams & Williams, 2011).

Motivasi berperan penting dalam menentukan keberhasilan belajar siswa, maka diperlukan perhatian dan upaya dari guru untuk mendorong semangat belajar siswa. Dalam beberapa konsep motivasi tersebut, terlihat bahwa makna motivasi sangatlah berperan dalam meningkatkan aktivitas seseorang untuk tujuan yang diinginkan. Konsep motivasi tersebut memiliki makna yang sama yakni sebagai pendorong seseorang untuk melakukan sesuatu yang dikehendaki. Dengan kata lain motivasi adalah keseluruhan atau totalitas kekuatan yang tersembunyi dalam diri seseorang, sehingga orang itu dapat menggerakkan tenaga dan energinya untuk melakukan sesuatu yang lebih baik, dibandingkan sebelumnya dalam mencapai tujuan tertentu.

b. Peranan Motivasi dalam Belajar

Winkle mengatakan bahwa “motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak psikis didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar itu demi mencapai suatu tujuan”. (Winkle, 2009 : 169), Sementara

menurut Brophy mengatakan bahwa pengertian dari “motivasi belajar adalah suatu kecenderungan siswa untuk melakukan kegiatan akademi yang berarti dan berguna, untuk meraih hasil yang baik dari kegiatan tersebut”. (Brophy : 2011) Diperkuat pendapat Hamzah mengatakan “motivasi belajar ialah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung”. (Hamzah B, 2007 : 23)

Begitu pula dengan Chang dan Chen menyatakan bahwa motivasi belajar dapat dipengaruhi oleh empat faktor yaitu perhatian, kepercayaan, kepuasan, dan relevansi (Chang dan Chen, 2015; Kim dan Yang, 2015). Komponen pertama adalah perhatian (*attention*) dilakukan untuk mengetahui apakah aktivitas pembelajaran dengan *e-learning* dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan perhatian siswa. Komponen *kedua* adalah relevansi (*relevance*) yang digunakan untuk mengetahui apakah kegiatan tersebut relevan dengan kebutuhan siswa. Komponen *ketiga* adalah Model ini juga menilai apakah kegiatan menanamkan kepercayaan (*confidence*) pada siswa dan komponen *keempat* dan apakah aktivitas *online* membawa kepuasan (*satisfaction*) pada siswa (Chang dan Chen, 2015; Strang, 2016; Strang, 2016a).

Menurut Oemar Hamalik ada beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi, baik motivasi instrinsik maupun motivasi ekstrinsik diantaranya:

- 1) Tingkat kesadaran siswa akan kebutuhan yang mendorong tingkah laku/perbuatannya dan kesadaran atas tujuan belajar yang hendak dicapai.
- 2) Sikap guru terhadap kelas, guru yang bersikap bijak dan selalu merangsang siswa untuk berbuat kearah suatu tujuan yang jelas dan bermakna bagi kelas.
- 3) Pengaruh kelompok siswa. Bila pengaruh kelompok terlalu kuat maka motivasinya lebih cenderung ke sifat ekstrinsik.
- 4) Suasana kelas juga berpengaruh terhadap muncul sifat tertentu pada motivasi belajar siswa. (Oemar Hamalik, 2003:121)

c. Karakteristik Motivasi Belajar

Terdapat enam karakteristik siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi menurut Sudjana (Farozin, 2011:57), yaitu :

- 1) Kesenangan atau kenikmatan untuk belajar, berarti menaruh perhatian dan minat terhadap kegiatan-kegiatan belajar dan merasa senang mengerjakan tugas-tugas sekolah dan rumah.
- 2) Orientasi terhadap penguasaan materi, suatu kemampuan yang dimiliki siswa dalam menguasai materi-materi yang didapat di kelas.
- 3) Hasrat ingin tahu, keinginan siswa dalam mencari hal-hal baru.
- 4) Keuletan dalam mengerjakan tugas, siswa memusatkan

sepenuhnya untuk menyelesaikan tugas dan tidak mudah menyerah atau putus asa.

- 5) Keterlibatan pada tugas, siswa tekun dalam mengerjakan tugas, berkonsentrasi pada tugas dan meluangkan waktu untuk belajar.
- 6) Orientasi terhadap tugas-tugas yang menantang, sulit dan baru.

Ciri-ciri orang yang memiliki motivasi dalam belajar menurut Sardiman A. M (2007: 83), yaitu:

- 1) Tekun menghadapi tugas-tugas dan dapat bekerja terus-menerus sampai pekerjaannya selesai.
- 2) Ulet dan tidak mudah putus asa dalam menghadapi kesulitan.
- 3) Memungkinkan memiliki minat terhadap bermacam-macam masalah.
- 4) Lebih sering bekerja secara mandiri.
- 5) Cepat bosan dengan tugas-tugas rutin.
- 6) Jika sudah yakin dapat mempertahankan pendapatnya.
- 7) Tidak akan melepaskan sesuatu yang telah diyakini.
- 8) Sering mencari dan memecahkan masalah soal-soal

Sejalan dengan pendapat di atas, menurut Hamzah B. Uno (2011: 23) bahwa ciri-ciri orang yang memiliki motivasi dalam belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil.
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.

- 3) Adanya harapan dan cita-cita di masa depan.
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar.
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik.

Dari uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa besarnya motivasi belajar yang ada pada diri seseorang akan tercermin pada tingkah lakunya yaitu:

- 1) Tekun mengerjakan tugas;
- 2) Ulet menghadapi kesulitan;
- 3) Lebih sering bekerja mandiri;
- 4) Memungkinkan minat terhadap macam-macam masalah;
- 5) Cepat bosan dengan tugas-tugas rutin;
- 6) Jika sudah yakin dapat mempertahankan pendapatnya;
- 7) Tidak melepas sesuatu yang diyakini;
- 8) Sering mencari dan memecahkan atas soal-soal.
- 9) Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil;
- 10) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar;
- 11) Adanya harapan dan cita-cita di masa depan;
- 12) Adanya penghargaan dalam belajar;
- 13) Adanya kegiatan menarik dalam belajar serta
- 14) Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat

belajar dengan baik.

Apabila seseorang memiliki ciri-ciri seperti di atas, berarti orang tersebut memiliki motivasi yang cukup kuat. Seorang yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan memiliki beberapa ciri yang membedakan dengan dirinya bila dibandingkan dengan seseorang yang memiliki motivasi yang rendah.

4. Pembelajaran Agama Islam

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah upaya sadar untuk menyiapkan siswa dalam menyakini, memahami, menghayati, dan mengamalkan agama Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan dengan memperhatikan tuntutan untuk menghormati agama lain dalam hubungan kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan persatuan nasional (Muhaimin, 2002 : 75).

Indonesia bukan termasuk negara Islam tetapi negara yang berlandaskan Ketuhanan Yang Maha Esa. Mayoritas penduduknya beragama Islam, oleh karena itu pendidikan agama Islam dimasukkan ke dalam kurikulum pendidikan di semua jenjang pendidikan. Hal ini dimaksudkan supaya siswa mengenal Tuhannya sejak dini, dan dengan bimbingan dari guru PAI siswa bisa lebih menghayati dan mengamalkan ajaran

agamanya. Selain itu, siswa juga bisa lebih menghargai penganut agama lain, meskipun jumlahnya lebih minoritas sehingga persatuan dan perdamaian di negara Indonesia bisa terwujud dan tidak terpecah belah karena berbeda keyakinan (Muhaimin, 2002 : 65).

Pengertian pendidikan jika ditinjau secara definitive telah diartikan atau dikemukakan oleh para ahli dalam rumusan yang beraneka ragam, diantaranya adalah:

- 1) Tayar Yusuf (1986: 35) mengartikan Pendidikan Agama Islam sebagai usaha sadar generasi tua untuk mengalihkan pengalaman, pengetahuan, kecakapan, dan keterampilan kepada generasi muda agar menjadi manusia bertakwa kepada Allah.
- 2) Zuhairini (2004 : 11), Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar untuk membimbing ke arah pembentukan kepribadian peserta didik secara sistematis dan pragmatis, supaya hidup sesuai dengan ajaran Islam, sehingga terjadinya kebahagiaan dunia akhirat.
- 3) Muhaimin (2002 : 25) yang mengutip GBPP PAI, bahwa Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar untuk menyiapkan siswa dalam menyakini, memahami, menghayati, mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan, bimbingan, pengajaran dan latihan dengan memperhatikan

tuntutan untuk menghormati agama lain dalam hubungan kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan persatuan nasional.

Dengan demikian, maka pengertian Pendidikan Agama Islam berdasarkan rumusan-rumusan di atas adalah pembentukan perubahan sikap dan tingkah laku sesuai dengan petunjuk ajaran agama Islam. Sebagaimana yang pernah dilakukan Nabi dalam usaha menyampaikan seruan agama dengan berdakwah, menyampaikan ajaran, memberi contoh, melatih keterampilan berbuat, memberi motivasi dan menciptakan lingkungan sosial yang mendukung pelaksanaan ide pembentukan pribadi muslim. Untuk itu perlu adanya usaha, kegiatan, cara, alat, dan lingkungan hidup yang menunjang keberhasilannya (Darajat, 1992 : 28).

Dari beberapa definisi di atas dapat diambil unsur yang merupakan karakteristik Pendidikan Agama Islam:

- 1) Pendidikan Agama Islam merupakan bimbingan, latihan, pengajaran, secara sadar yang diberikan oleh pendidik terhadap peserta didik.
- 2) roses pemberian bimbingan dilakseseorangan secara sistematis, kontinyu dan berjalan setahap demi setahap sesuai dengan perkembangan kematangan peserta didik.
- 3)
- 4) Tujuan pemberian agar kelak seseorang berpola hidup yang

dijiwai oleh nilai Islam.

- 5) Dalam pelaksanaan pemberian bimbingan tidak terlepas dari pengawasan sebagai proses evaluasi.

b. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Tujuan ialah suatu yang diharapkan tercapai setelah sesuatu usaha atau kegiatan selesai. Jika kita melihat kembali pengertian pendidikan agama Islam, akan terlihat dengan jelas sesuatu yang diharapkan terwujud setelah orang mengalami pendidikan Islam secara keseluruhan, yaitu kepribadian seseorang yang membuatnya menjadi “insan kamil” dengan pola taqwa insan kamil artinya manusia utuh rohani dan dapat hidup dan berkembang secara wajar dan normal karena takwanya kepada Allah SWT. Dalam hal ini ada beberapa tujuan Pendidikan Agama Islam yaitu: (Darajat, 1992 : 56-57)

1) Tujuan umum (Institusional)

Tujuan umum ialah tujuan yang akan dicapai dengan semua kegiatan pendidikan, baik dengan pengajaran atau dengan cara lain. Tujuan itu meliputi seluruh aspek kemanusiaan yang meliputi sikap, tingkah laku, penampilan, kebiasaan, dan pandangan. Bantukan insan kamil dengan pola takwa harus dapat tergambar pada pribadi seseorang yang sudah dididik, walaupun dalam ukuran kecil dan mutu yang rendah, sesuai dengan tingkat-

tingkat tersebut. (Darajat, 1992 : 56) Tujuan umum pendidikan harus dikaitkan pula dengan tujuan pendidikan nasional Negara tempat pendidikan Islam itu digunakan dan harus dikaitkan pula dengan tujuan institusional.

2) Tujuan Akhir

Pendidikan Islam itu berlangsung selama hidup, maka tujuan akhirnya terdapat pada waktu hidup di dunia ini telah berakhir pula. Tujuan umum yang berbentuk Insan Kamil dengan pola takwa dapat mengalami naik turun, bertambah dan berkurang dalam perjalanan hidup seseorang. Karena itulah pendidikan Islam itu berlaku selama hidup untuk menumbuhkan, memupuk, mengembangkan, memelihara, dan mempertahankan tujuan pendidikan yang telah dicapai. Tujuan akhir Pendidikan Agama Islam akan dapat lebih dipahami dalam Firman Allah



Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, bertakwalah kepada Allah sebenar-benar takwa kepada-Nya; dan janganlah sekali-kali kamu mati melainkan dalam Keadaan beragama Islam.” (Q.S Ali Imran : 102)

3) Tujuan Sementara (Instruksional)

Tujuan sementara adalah tujuan yang akan dicapai setelah seseorang didik diberi sejumlah pengalaman tertentu yang direncanakan dalam suatu kurikulum pendidikan formal. Pada tujuan sementara bentuk insan kamil dengan pola waktu sudah kelihatan meskipun dalam ukuran sementara, sekurang-kurangnya beberapa ciri pokok sudah kelihatan pada pribadi seseorang peserta didik (Darajat, 1992 : 57).

4) Tujuan Operasional

Tujuan Operasional adalah tujuan praktis yang akan dicapai dengan sejumlah kegiatan tertentu. Satu unit kegiatan pendidikan dengan bahan-bahan yang sudah dipersiapkan dan diperkirakan akan mencapai tujuan tertentu disebut tujuan operasional.

Dalam tujuan operasional ini lebih banyak dituntut dari seseorang didik suatu kemampuan dan keterampilan tertentu. Sifat operasionalnya lebih ditonjolkan dari sifat penghayatan dan kepribadian. Untuk tingkat yang paling rendah, sifat yang berisi kemampuan dan keterampilanlah yang ditonjolkan. Misalnya, ia dapat berbuat, terampil melakukan, lancer mengucapkan, mengerti, memahami, menyakini dan menghayati adalah soal kecil. Dalam pendidikan hal ini terutama berkaitan dengan kegiatan lahiriyah, seperti bacaan dari kafiyyat shalat, akhlak, dan tingkah laku. (Darajat, 1992 : 57).

B. Penelitian yang Relevan

Kajian yang relevan ini dijadikan sebagai bahan perbandingan baik mengenai kekurangan maupun kelebihan yang sudah ada sebelumnya. Dalam penelitian ini penulis menggunakan perbandingan skripsi/ jurnal yang ditulis oleh

- 1) Jurnal ditulis oleh Indah Kartika Sari (2021) dengan judul *Blended Learning* sebagai Alternatif Model Pembelajaran Inovatif di Masa Post- Pandemi di Sekolah Dasar. Dengan hasil penelitian Pembelajaran blended learning dapat diterapkan di sekolah dasar dengan cara offline ataupun hybrid learning. Pembelajaran dengan online dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai macam platform online seperti portal rumah belajar, *google classroom*, *Edmodo*, *web*, *kipin school*

dan sebagainya.

- 2) Jurnal ditulis oleh Khoiroh (2017) dengan judul Pengaruh model pembelajaran *blended learning* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 1 Gumukmas. Dengan hasil penelitian

- (1) Hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *blended learning* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran langsung; (2) Motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *blended learning* lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran model pembelajaran langsung; (3) Terdapat interaksi antara pembelajaran *blended learning* dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini diharapkan bahwa: 1) sebagai perangkat pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran TIK; (2) sebagai bahan masukan untuk peningkatan mutu pendidikan di tingkat SMP/MTs dengan model pembelajaran *blended learning*; (3) sebagai bahan acuan untuk penelitian selanjutnya tentang pembelajaran *blended learning*.

- 3) Jurnal ditulis oleh Desi Novitasari, Sawitri Komarayanti, Gatot Sugeng Purwono, (2021) Seminar Nasional UM Jember, dengan judul : “Pengaruh media pembelajaran *e-learning* berbasis

edmodo terhadap motivasi siswa". Hasil Penelitiannya menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan yang signifikan P-value atau Significance lebih kecil dari pada nilai α (0,05) maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Pada kelas eksperimen sebelum perlakuan 49,83 dan sesudah perlakuan 60,94, peningkatan motivasi belajar siswa kelas eksperimen sebelum dan sesudah perlakuan sebesar 11,11. Sedangkan pada kelas kontrol sebelum perlakuan 44,3 dan sesudah perlakuan 47,05, peningkatan motivasi belajar siswa kelas kontrol sebelum dan sesudah perlakuan sebesar 2,75. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh media pembelajaran berbasis edmodo terhadap motivasi belajar siswa.

- 4) Jurnal ditulis oleh Ahmad Zanin Nu'man (Volume 7 Nomor 1 September 2020) dengan judul : *Efektifitas Penerapan Blended learning Model Edmodo Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus : SMK Muhammadiyah 1 Sukoharjo)*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran PAI di kelas eksperimen lebih efektif dibandingkan pembelajaran di kelas control ditinjau dari hasil belajar siswa. Hal ini dilihat dari uji t adalah p (0.699) < α (0.05), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil penelitian menunjukkan bahwa efektivitas penggunaan media pembelajaran *e-learning* model Edmodo lebih tinggi daripada penggunaan media pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI SMK

muhammadiyah 1 sukoharjo pada mata pelajaran pai diterima. Perhitungan nilai gain ternormalisasi antara kelas eksperimen juga lebih tinggi daripada kelas kontrol, yaitu nilai gain ternormalisasi kelas eksperimen $g = 0.80$ dan pada kelas kontrol $g = 0.70$.

C. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual penelitian adalah suatu hubungan atau kaitan antara konsep satu terhadap konsep yang lainnya dari masalah yang ingin diteliti. Kerangka konsep ini gunanya untuk menghubungkan atau menjelaskan secara panjang lebar tentang suatu topik yang akan dibahas. Kerangka ini didapatkan dari konsep ilmu / teori yang dipakai sebagai landasan penelitian yang didapatkan pada tinjauan pustaka atau kalau boleh dikatakan oleh peneliti merupakan ringkasan dari tinjauan pustaka yang dihubungkan dengan garis sesuai variabel yang diteliti (Arikunto, 2010:22).

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam Penelitian ini adalah:

H₀ : Tidak terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Blended Learning* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran PAI di Kelas X IPS SMA Negeri 5 Sungai Penuh

H₁ : terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Blended Learning* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran PAI di Kelas X IPS SMA Negeri 5 Sungai Penuh

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Metode ini disebut kuantitatif karena data penelitian berupa angka dan analisis menggunakan statistik. Menurut Sugiyono (2009 : 8) penelitian kuantitatif adalah penelitian yang bekerja dengan angka yang datanya terwujud bilangan (skor atau yang dianalisis menggunakan statistik) untuk menjawab pertanyaan atau hipotesis penelitian yang bersifat spesifik dan untuk melakukan prediksi bahwa suatu variabel mempengaruhi variabel yang lain. Penelitian ini menggunakan metode analisis regresi linier sederhana karena variabel bebasnya hanya terdiri dari dua variabel saja.

B. Desain Penelitian

Pada penelitian ini, penulis melakukan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode *quasi eksperimen*. Bentuk desain penelitian yang dipilih adalah *Post-test Only Control Group Design*. Dalam desain ini baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol dibandingkan. Kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan sedangkan kelas kontrol tidak mendapatkan perlakuan.

Tabel 3.1. Rancangan Penelitian

Kelompok	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	X	T
Kontrol	-	T

Sumber: Sumadi Suryabrata (2011:105)

Keterangan :

X : Pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *blended learning*

T : Angket (evaluasi)

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah totalitas semua nilai yang mungkin, hasil menghitung ataupun pengukuran, kuantitatif maupun kualitatif mengenai karakteristik tertentu dari semua anggota kumpulan yang lengkap dan jelas yang ingin dipelajari sifat-sifatnya (Sudjana, 2005:6). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas

X IPS SMA Negeri 5 Sungai Penuh.

Penelitian

No.	Kelas (Rombongan Belajar)	Jumlah
1	X IPS 1	20
2	X IPS 2	22
Total		44

Sumber : TU SMA Negeri 5 Penuh Tahun 2022

2. Sampel

Sampel adalah sebagian yang diambil dari populasi (Sudjana, 2005:6). Sesuai dengan judul penelitian ini maka sampel yang dibutuhkan ada dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik atau pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Cluster Random Sampling*. Pengambilan sampel dengan cara klaster (*Cluster Random Sampling*) adalah melakukan randomisasi terhadap kelompok, bukan terhadap subjek secara individual (Azwar, 2010:87). Dari hasil undian diperoleh kelas eksperimen adalah kelas X IPS1 dan kelas kontrol adalah kelas X IPS2.

D. Variabel Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang terdapat pada penelitian ini, maka terdapat dua variabel penelitian, yaitu :

1. Variabel bebas, merupakan perlakuan yang diberikan pada sampel penelitian, yaitu pembelajaran dengan menerapkan model *blended learning*.
2. Variabel terikat adalah motivasi belajar siswa.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Dokumentasi

Dokumentasi adalah cara mengetahui sesuatu dengan melihat catatan-catatan, arsip-arsip, dokumen-dokumen yang berhubungan dengan orang yang diselidiki. Seperti, data jumlah siswa, jumlah guru, nilai ujian semester ganjil.

2. Angket

Angket merupakan salah satu teknik pengumpulan data dalam bentuk pengajuan pertanyaan tertulis melalui sebuah daftar pertanyaan yang dipersiapkan sebelumnya, dan harus diisi oleh responden (Sugiyono, 2009 : 125). Angket dalam penelitian ini berupa angket tertutup dimana responden dapat memilih jawaban yang telah disediakan dan berupa pernyataan tertulis.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat-alat yang diperlukan atau dipergunakan untuk mengumpulkan data. Ini berarti, dengan menggunakan alat-alat tersebut data dikumpulkan.

1. Skala Likert

Setelah data diperoleh dari instrumen penelitian dan studi kepustakaan maka data tersebut diolah dan dianalisis untuk menjelaskan variabel penelitian dalam penelitian ini menggunakan skala likert, jawaban dari setiap pertanyaan yang menggunakan skala likert mempunyai degradasi dari sangat positif sampai sangat negatif, yang berupa kata-kata

dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 3.3
Daftar Jawaban Skor Kuisiner (Skala *Likert*)

N O	URAIAN	SKOR (+)	SKOR (-)
1	Sangat Benar (SB)	4	1
2	Benar (B)	3	2
3	Tidak Benar (TB)	2	3
4	Sangat Tidak Benar (STB)	1	4

Dari tabel diatas dijelaskan bahwa daftar skor jawaban pertanyaan positif dari kuisiner yaitu jika alternatif jawabannya Sangat Benar (SB) maka skor yang diberikan adalah 4, jika alternatif jawabannya Benar (B) maka skor yang diberikan adalah 3, jika alternatif jawabannya Tidak Benar (TB) maka skor yang diberikan adalah 2 dan jika alternatif jawabannya Sangat Tidak Benar (STB) maka skor yang diberikan adalah 1.

Skor jawaban pertanyaan negatif dari kuisiner yaitu jika alternatif jawabannya Sangat Benar (SB) maka skor yang diberikan adalah 1, jika alternatif jawabannya Benar (B)

maka skor yang diberikan adalah 2, jika alternatif jawabannya Tidak Benar (TB) maka skor yang diberikan adalah 3 dan jika alternatif jawabannya Sangat Tidak Benar (STB) maka skor yang diberikan adalah 4.

2. Uji Instrumen

a. Uji Validitas

Uji validitas instrumen dilakukan untuk menunjukkan keabsahan dari instrumen yang akan dipakai pada penelitian. “Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan dan kesahihan suatu instrumen”. Pengertian validitas tersebut menunjukkan ketepatan dan kesesuaian alat ukur yang digunakan untuk mengukur variabel. Alat ukur dapat dikatakan valid jika benar-benar sesuai dan menjawab secara cermat tentang variabel yang akan diukur. Validitas juga menunjukkan sejauh mana ketepatan pernyataan dengan apa yang dinyatakan sesuai dengan koefisien validitas.

Dalam penelitian ini uji validitas instrumen menggunakan rumus perhitungan statistik *korelasi product moment* dari Person. Peneliti menghitung dengan bantuan program IBM SPSS Versi

21.0 *for windows*. Adapun kriteria pengujian validitas adalah sebagai berikut:

- 1) Jika $r \text{ hitung} \geq r \text{ tabel}$ (uji 2 sisi dengan sig. 0,05) maka instrumen atau item-item pernyataan berkorelasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan valid).
- 2) Jika $r \text{ hitung} \leq r \text{ tabel}$ (uji 2 sisi dengan sig. 0,05) maka instrumen atau item-item pernyataan berkorelasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan valid).

b. Uji Reliabilitas

Pengertian reliabilitas menurut Sugiono (2009 : 213) adalah serangkaian pengukuran atau serangkaian alat ukur yang memiliki konsistensi jika pengukuran yang dilakukan dengan alat ukur itu dilakukan secara berulang. Reliabilitas tes, merupakan tingkat konsistensi suatu tes, adalah sejauh mana tes dapat dipercaya untuk menghasilkan skor yang konsisten, relatif tidak berubah meskipun diteskan pada situasi yang berbeda. Untuk uji reliabilitas peneliti menggunakan aplikasi IBM SPSS Versi 21.0 *for windows*.

G. Teknik Analisis Data

1. Analisis Deskriptif

Dalam melakukan analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

a. Rata-Rata Skor

Untuk menganalisis hasil angket responden menggunakan rumus sebagai berikut:

$$I = \frac{NT - NR}{K}$$

Keterangan :

I = interval

NT = Nilai tertinggi

NR = Nilai terendah

K = Kategori (Baik, Cukup, Kurang)

b. Tingkat Capaian Responden

Menghitung nilai Tingkat Capaian Responden (TCR) masing-masing kategori dari data deskriptif variabel.

Rumus yang digunakan yaitu:

$$TCR = \frac{R_s}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

TCR = Tingkat Capaian Responden

R_s = Rata-rata

skor jawaban

respondenn =

Nilai skor

jawaban

Kriteria interpretasi skor untuk Tingkat Capaian

Responden (TCR) adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4 Rentang Skala TCR

No	Angka	Keterangan
1	00% - 20%	Sangat Lemah
2	21% - 40%	Lemah
3	41% - 60%	Cukup
4	61% - 80%	Kuat
5	81% - 100%	Sangat Kuat

2. Uji Prasyarat

a. Normalitas Data

Uji normalitas merupakan uji yang dilakukan sebagai prasyarat untuk melakukan analisis data. Uji normalitas dilakukan sebelum data diolah berdasarkan model-model penelitian yang diajukan. Uji normalitas data bertujuan untuk mendeteksi distribusi data dalam satu variabel yang akan digunakan dalam penelitian. Data yang baik dan layak untuk membuktikan model-model penelitian tersebut adalah data distribusi normal. Uji

normalitas yang digunakan adalah uji *Kolmogorov-Smirnov*. Dalam penelitian ini menggunakan aplikasi IBM SPSS Versi 21.0 *for windows*.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variasi yang sama. Uji homogenitas dikenakan pada data hasil post-test dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. varian tidak homogen.

3. Uji Hipotesis

Data yang didapat diolah dengan uji normalitas untuk melihat distribusi data dengan uji *shapiro-Wilk* dengan hasil nilai sig. (p) > 0,05, yang berarti data berdistribusi normal dan uji hipotesis yang digunakan adalah uji parametrik *Independen t Test*. Data yang didapatkan terdistribusi normal maka menggunakan uji *parametic* yaitu uji *Independen t Test* dengan tingkat kepercayaan 95% ($\alpha = 0,05$) dengan $p \leq 0,05$ berarti terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Blended Learning* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran PAI di Kelas X IPS SMA Negeri 5 Sungai Penuh. Pengambilan keputusan terhadap penggunaan uji analisis bivariat menggunakan pertimbangan syarat uji T, yaitu

data wajib berdistribusi normal (Sopiyudin, 2016).



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Analisis Data

a. Uji Validitas Angket Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan hasil uji coba angket motivasi belajar yang diberikan kepada siswa kelas X MIPA 1 diperoleh hasil validitas 24 item angket dengan kategori valid dan dapat dijadikan instrumen penilaian motivasi belajar siswa.

b. Uji Reliabilitas

Dari hasil uji coba angket motivasi belajar siswa dengan bantuan SPSS 21.00 diperoleh hasil $r_{11} = 0,685$, yaitu hasil angket dinyatakan reliabel.

c. Uji Normalitas Data Kelas Eksperimen

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada siswa kelas X IPS 1 sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 22 orang siswa diperoleh hasil angket motivasi belajar kelas eksperimen pada pembelajaran PAI dengan bantuan *aplikasi IBM SPSS 21.0 Statistics For Windows* dapat diketahui melalui tabel berikut:

Tabel 4.1**Uji Normalitas Data**

Uji Normalitas	n	Test Statistic	Asymp. Sig (2-tailed)
Kelas Eksperimen	20	0,906	0,055

Dari hasil uji normalitas data dengan menggunakan uji *Shapiro wilk* diperoleh hasil sig. $0,055 > 0,05$ yang berarti bahwa data berdistribusi normal.

d. Uji Normalitas Data Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada siswa kelas I IPS 2 sebagai kelas kontrol yang berjumlah 22 orang siswa diperoleh hasil angket motivasi belajar kelas kontrol pada pembelajaran PAI dengan bantuan *aplikasi IBM SPSS 21.0 Statistics For Windows* dapat diketahui melalui tabel berikut:

Tabel 4.2
Uji Normalitas Data

Uji Normalitas	n	Test Statistic	Asymp. Sig (2-tailed)
Kelas Kontrol	22	0,962	0,579

Dari hasil uji normalitas data dengan menggunakan uji *shapiro wilk* diperoleh hasil sig. $0,579 > 0,05$ yang berarti bahwa data berdistribusi normal.

2. Motivasi Belajar PAI Siswa Yang Tidak Menggunakan Model Pembelajaran *Blended Learning* di Kelas X IPS SMA Negeri 5 Sungai Penuh

Data tingkat motivasi belajar siswa kelas kontrol yang tidak menggunakan model pembelajaran *blended learning* diperoleh melalui angket tertutup yang diberikan kepada 22 orang responden yang terdiri dari 24 butir soal pernyataan. Setelah diolah menggunakan bantuan aplikasi *IBM SPSS 21.0 Statistics For Windows* dapat diketahui melalui tabel berikut:

Tabel 4.3
Hasil Analisis Dekripsi Motivasi
Belajar Kelas Kontrol

Motivasi Belajar	N	Mean	Std. Deviasi	Min	Max
Kelas Kontrol (X IPS2)	2 2	61,09	3,558	53	67

Berdasarkan tabel 4.3 diatas dapat diketahui nilai maksimum dari motivasi belajar adalah 67 dan nilai minimum adalah 53. Diketahui nilai rata-rata (*Mean*) sebesar 61,09 dan *standart deviation* adalah 3,558.

Berdasarkan tabel 4.3 tentang frekuensi motivasi belajar kelas kontrol, dapat dikategorikan sebagai berikut:

1) Kategori Rendah

$$X < (M - 1. SD) = X < (61,09 - 1(3,558))$$

$$= X < 57,532$$

2) Kategori Sedang

$$M - 1. SD \text{ sampai } M + 1. SD$$

$$= (61,09 - 3,558) \text{ sampai } (61,09 + 3,558)$$

$$= 57,532 \text{ sampai } 64,648$$

3) Kategori Tinggi

$$X > (M + 1. SD) = X > (61,09 + 1(3,558))$$

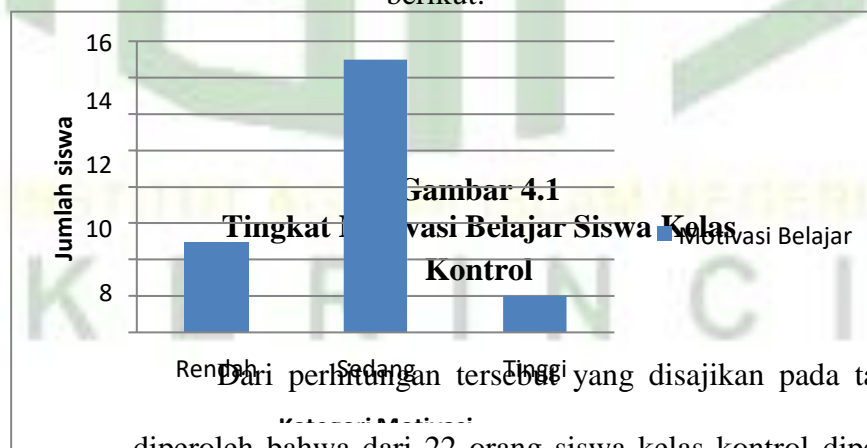
$$= X > 64,648$$

Dari perhitungan diatas disajikan dalam tabel frekuensi motivasi belajar siswa kelas kontrol adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4
Frekuensi Kategori Motivasi Belajar

No	Skor	Frekuensi			
		absolut	Relatif (%)	Kumulatif	Kategori
1	$X < 57,532$	5	23	23	Rendah
2	$57,532 - 64,648$	15	68	91	Sedang
3	$X > 64,648$	2	9	100	Tinggi
Total		22	100		

Hasil dari tabel 4.4 dapat digambarkan sebagai berikut:



Dari perhitungan tersebut yang disajikan pada tabel 4.4 diperoleh bahwa dari 22 orang siswa kelas kontrol diperoleh 5

orang motivasi belajar dengan kategori rendah, 15 orang motivasi belajar dengan kategori sedang dan 2 orang motivasi belajar dengan kategori tinggi.

3. Motivasi Belajar PAI Siswa Yang Menggunakan Model Pembelajaran *Blended Learning* di kelas X IPS SMA Negeri 5 SungaiPenuh

Data tingkat motivasi belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *blended learning* diperoleh melalui angket tertutup yang diberikan kepada 20 orang responden yang terdiri dari 24 butir soal pernyataan. Setelah diolah menggunakan bantuan aplikasi *IBM SPSS 21.0 Statistics For Windows* dapat diketahui melalui tabel berikut:

Tabel 4.5
Hasil Analisis Dekripsi Motivasi Belajar
Kelas Eksperimen

Motivasi Belajar	N	Mean	Std. Deviasi	Min	Max
Kelas Eksperimen (X IPS1)	20	82,05	3,379	78	88

Berdasarkan tabel 4.5 diatas dapat diketahui nilai maksimum dari motivasi belajar adalah 88 dan nilai minimum adalah 78. Diketahui nilai rata-rata (*Mean*) sebesar 82,05 dan *standart deviation* adalah 3,379.

Berdasarkan tabel 4.5 tentang frekuensi motivasi belajar siswa kelas eksperimen, dapat dikategorikan sebagai berikut:

2) Kategori Rendah

$$X < (M - 1.SD) = X < (82,05 - 1(3,379))$$

$$= X < 78,671$$

2) Kategori Sedang

$$M - 1.SD \text{ sampai } M + 1.SD$$

$$= (82,05 - 3,379) \text{ sampai } (82,05 + 3,379)$$

$$= 78,671 \text{ sampai } 85,429$$

3) Kategori Tinggi

$$X > (M + 1.SD) = X > (82,05 + 1(3,379))$$

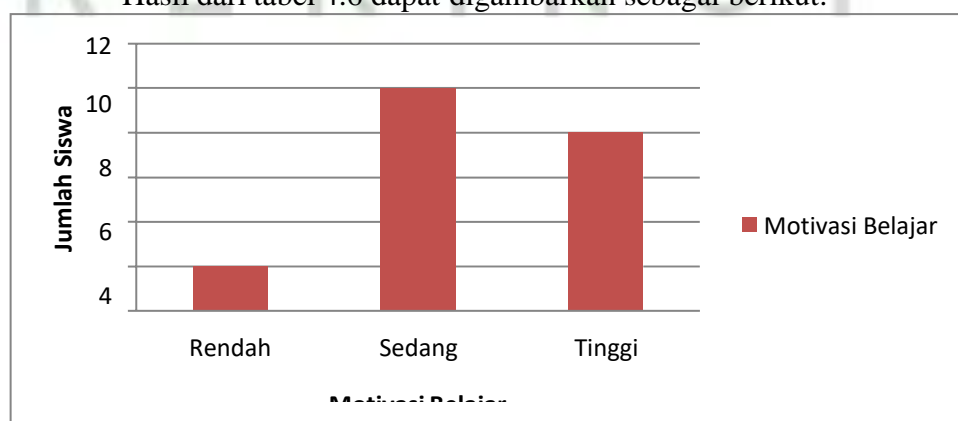
$$= X > 85,429$$

Dari perhitungan diatas disajikan dalam tabel frekuensi motivasi belajar siswa kelas eksperimen sebagai berikut:

Tabel 4.6
Frekuensi Motivasi Belajar Siswa Kelas
Eksperimen

No	Skor	Frekuensi			
		absolut	Relatif (%)	Kumulatif	Kategori
1	$X < 78,671$	2	10	10	Rendah
2	$78,761 - 85,429$	10	50	60	Sedang
3	$X > 85,429$	8	40	100	Tinggi
Total		20	100		

Hasil dari tabel 4.6 dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 4.2
Tingkat Motivasi Belajar Kelas
Eksperimen

Dari perhitungan tersebut yang disajikan pada tabel 4.6 diperoleh bahwa dari 20 orang siswa kelas eksperimen diperoleh 2 orang motivasi belajar dengan kategori rendah, 10 orang motivasi belajar dengan kategori sedang dan 8 orang motivasi belajar dengan kategori tinggi.

4. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Blended Learning* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran PAI di Kelas XIPS SMA Negeri 5 Sungai Penuh

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada siswa kelas X IPS 1 dan X IPS 2 diperoleh hasil pengaruh penerapan model pembelajaran *Blended Learning* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran PAI di Kelas X IPS SMA Negeri 5 Sungai Penuh yang diolah menggunakan uji *Independent t-test* bantuan aplikasi *IBM SPSS 21.0 Statistics For Windows* dapat diketahui melalui tabel berikut:

Tabel 4.7 Uji Hipotesis

Motivasi Belajar	Sig.(2-tailed)	Mean Difference	Std.Error Difference
Equal Variances Assumed	0,000	20,956	1,073
Equal variances not Assumed	0,000	20,959	1,071

Berdasarkan tabel 4.7 di atas, kriteria pengambilan keputusan yaitu jika nilai signifikan $\text{sig.} < 0,05$ dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara motivasi belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dari tabel 4.7 diperoleh sig. adalah $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya Terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Blended Learning* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran PAI di Kelas X IPS SMANegeri 5 Sungai Penuh.



B. Pembahasan

1. Motivasi Belajar PAI siswa Yang Tidak Menggunakan Model Pembelajaran *Blended Learning* di Kelas X IPS SMA Negeri 5 Sungai Penuh

Pada kelas kontrol yang tidak menggunakan model pembelajaran *blended learning* yang terdiri dari 22 orang siswa diperoleh 5 orang motivasi belajar dengan kategori rendah, 15 orang motivasi belajar dengan kategori sedang dan 2 orang motivasi belajar dengan kategori tinggi.

Pada siswa kelas X IPS 2 menerapkan model pembelajaran konvensional yaitu metode ceramah, tanya jawab dan penugasan. Guru lebih dominan mendominasi kelas. Selain itu, proses pembelajaran masih bersifat konvensional, yang mana guru menyajikan materi dengan metode ceramah dan siswa berinteraksi melalui tanya jawab. Setelah kegiatan inti selesai, siswa diberi tugas berupa latihan dari materi yang telah dipelajari. Metode ceramah merupakan suatu metode di dalam pendidikan dan pengajaran dimana cara menyampaikan pengertian-pengertian materi pengajaran kepada siswa dilaksanakan dengan lisan oleh guru di dalam kelas. (Abu Ahmadi dan Joko Prastya, 2005)

Dilihat dari pemahaman pengertian metode ceramah,

peranan guru dan siswa begitu jelas perbedaannya, yaitu guru secara aktif menerangkan dan menuturkan materi pelajaran sedangkan siswa dan tertib.

Pembelajaran yang dilaksanakan pada kelas X IPS 2 masih mengandalkan pembelajaran konvensional dan belum dapat memotivasi untuk meningkatkan aktivitas dalam pembelajaran. “Pembelajaran konvensional merupakan pembelajaran dimana guru menyajikan materi dengan metode ceramah dan berinteraksi dengan siswa melalui tanya jawab dan penugasan.” (Abu Ahmadi dan Joko Prastya, 2005) Pembelajaran konvensional ini guru yang memegang kendali kelas, kegiatan siswa cenderung untuk duduk tenang dan memperhatikan penjelasan guru. Namun pemahaman siswa yang kurang tidak dapat teratasi. Siswa yang belum memahami materi yang diterangkan terkadang merasa takut dan malu untuk bertanya kepada guru. Ketika siswa dihadapkan pada soal yang bentuknya berbeda dengan contoh yang diberikan oleh guru, siswa akan merasa sangat kesulitan sebab untuk dapat memahami soalnya saja, mereka memerlukan daya nalar yang cukup tinggi apalagi untuk menyelesaikan atau menemukan solusinya. Karena hal tersebut siswa yang belum menguasai dan memahami betul materi cenderung hanya menunggu pekerjaan

dari temannya yang pintar atau menunggu penjelasan dari guru pengajar. Faktor ini yang mengakibatkan siswa belum mampu meningkatkan prestasi dan pada umumnya menyebabkan kemampuan siswa tidak merata.

2. Motivasi Belajar PAI Siswa Yang Menggunakan Model Pembelajaran *Blended Learning* di kelas X IPS SMA Negeri 5 Sungai Penuh

Pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *blended learning* yang terdiri dari 20 orang siswa diperoleh 2 orang motivasi belajar dengan kategori rendah, 10 orang motivasi belajar dengan kategori sedang dan 8 orang motivasi belajar dengan kategori tinggi.

Blended learning adalah suatu pendekatan yang fleksibel untuk merancang program yang mendukung campuran dari berbagai waktu dan tempat untuk belajar. Menurut Rovai and Jordan model *blended learning* pada dasarnya merupakan gabungan keunggulan pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka (*face to face learning*) dan secara virtual (*e-learning*). Pembelajaran *online* atau *e-learning* dalam *blended learning* menjadi perpanjangan alami dari pembelajaran ruang kelas tradisional yang menggunakan model tatap muka (*face to face learning*). Lewat model *blended learning*, proses pembelajaran

akan lebih efektif karena proses belajar mengajar yang biasa dilakukan (*conventional*) akan dibantu dengan pembelajaran secara *e-learning* yang dalam hal ini berdiri di atas infrastruktur teknologi informasi dan bisa dilakukan kapanpun dan dimanapun. Selain itu menurut Jusoff and Khodabandelou, *blended learning* bukan hanya mengurangi jarak yang selama ini ada diantara siswa dan guru namun juga meningkatkan interaksi diantara kedua belah pihak. (Syarif, 2012)

Blended learning adalah kombinasi pembelajaran tradisional dengan elektronik. *Blended learning* menggabungkan aspek pembelajaran berbasis web/ internet, *streaming video*, komunikasi audio *synchronous* dan *asynchronous* dengan pembelajaran tradisional “tatap muka”. Penerapan *blended learning* diharapkan siswa dapat memahami materi dengan lebih baik dan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Rizkiyah, 2015).

Beberapa keuntungan pemanfaatan *blended learning* dalam pembelajaran diantaranya adalah sebagai berikut: (Khusairi, 2018)

- 1) Siswa leluasa untuk mempelajari secara mandiri memanfaatkan materi-materi yang tersedia secara *online*.
- 2) Siswa dapat melakukan diskusi dengan guru atau siswa lain

diluar jam tatap muka.

- 3) Kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa di luar jam tatap muka dapat di administrasikan dan dikontrol dengan baik olehguru.
- 4) Guru dapat menambah materi pengayaan melalui fasilitas internet.
- 5) Guru dapat meminta siswa membaca materi atau mengerjakan tes yang dilakukan sebelum pembelajaran.

3. Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran PAI di Kelas X IPS SMA Negeri 5 Sungai Penuh

Dari hasil uji hipotesis diperoleh sig. adalah $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya Terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Blended Learning* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran PAI di Kelas X IPS SMA Negeri 5 Sungai Penuh.

Hasil penelitian Khoiroh (2017) dengan judul Pengaruh model pembelajaran *blended learning* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 1 Gumukmas. Dengan hasil penelitian

- (1) Hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *blended learning* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran langsung;
- (2) Motivasi

siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *blended learning* lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran model pembelajaran langsung; (3) Terdapat interaksi antara pembelajaran *blended learning* dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini diharapkan bahwa: 1) sebagai perangkat pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran TIK; (2) sebagai bahan masukan untuk peningkatan mutu pendidikan di tingkat SMP/MTs dengan model pembelajaran *blended learning*; (3) sebagai bahan acuan untuk penelitian selanjutnya tentang pembelajaran *blended learning*.

Hasil penelitian Desi Novitasari, Sawitri Komarayanti, Gatot Sugeng Purwono, (2021) Seminar Nasional UM Jember, dengan judul

: “Pengaruh media pembelajaran *e-learning* berbasis *edmodo* terhadap motivasi siswa”. Hasil Penelitiannya menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan yang signifikan P-value atau Significance lebih kecil dari pada nilai α (0,05) maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Pada kelas eksperimen sebelum perlakuan 49,83 dan sesudah perlakuan 60,94, peningkatan motivasi belajar siswa kelas

eksperimen sebelum dan sesudah perlakuan sebesar 11,11. Sedangkan pada kelas kontrol sebelum perlakuan 44,3 dan sesudah perlakuan 47,05, peningkatan motivasi belajar siswa kelas kontrol sebelum dan sesudah perlakuan sebesar 2,75. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh media pembelajaran berbasisedmodo terhadap motivasi belajar siswa.



BAB V

PENUTUP

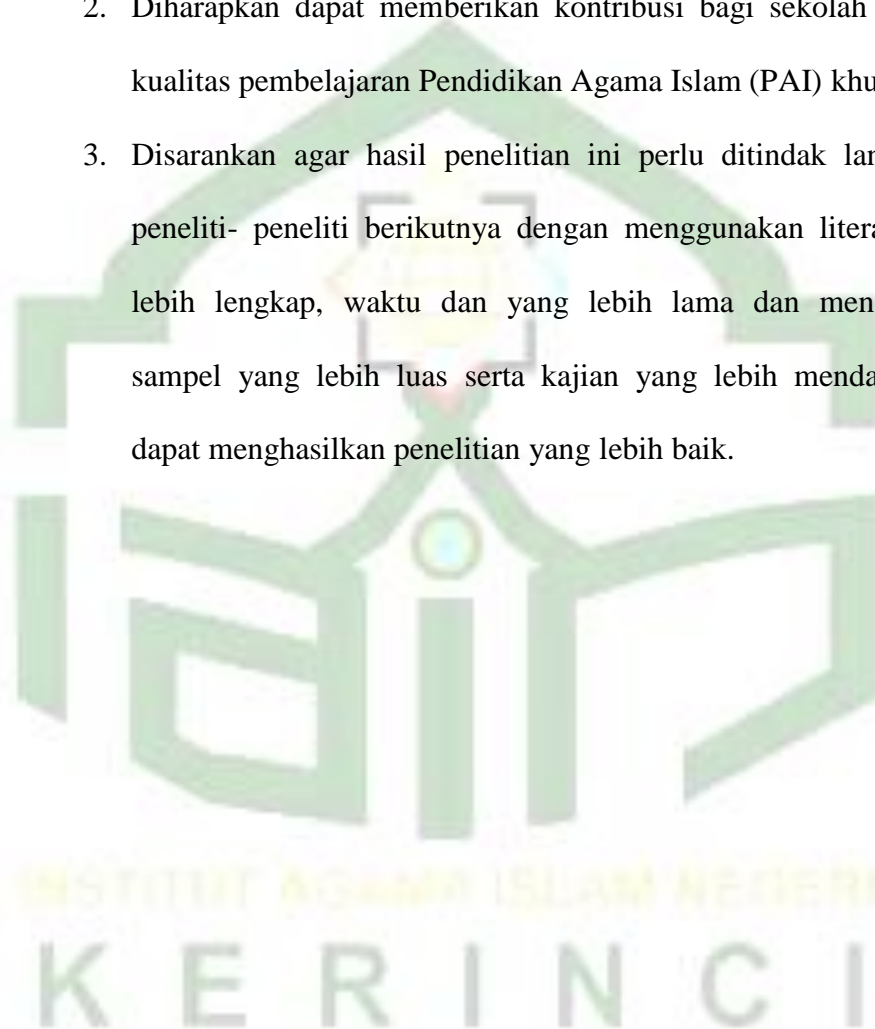
A. Kesimpulan

1. Motivasi belajar PAI siswa yang tidak menggunakan model pembelajaran *blended learning* di kelas X IPS SMA Negeri 5 Sungai Penuh dari 22 orang siswa diperoleh 5 orang motivasi belajar dengan kategori rendah, 15 orang motivasi belajar dengan kategori sedang dan 2 orang motivasi belajar dengan kategori tinggi.
2. Motivasi belajar PAI siswa yang menggunakan model pembelajaran *blended learning* di kelas X IPS SMA Negeri 5 Sungai Penuh dari 20 orang siswa diperoleh 2 orang motivasi belajar dengan kategori rendah, 10 orang motivasi belajar dengan kategori sedang dan 8 orang motivasi belajar dengan kategori tinggi.
3. Dari hasil uji hipotesis diperoleh sig. adalah $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya Terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Blended Learning* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran PAI di Kelas X IPS SMA Negeri 5 Sungai Penuh.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan maka penulis mengajukan saran-saran sebagai berikut :

1. Dengan menggunakan model pembelajaran yang lebih bervariasi motivasi belajar siswa dapat meningkat, diantaranya dengan menggunakan model pembelajaran *Blended Learning*
2. Diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi sekolah dan bagi kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) khususnya.
3. Disarankan agar hasil penelitian ini perlu ditindak lanjuti oleh peneliti- peneliti berikutnya dengan menggunakan literatur yang lebih lengkap, waktu dan yang lebih lama dan menggunakan sampel yang lebih luas serta kajian yang lebih mendalam agar dapat menghasilkan penelitian yang lebih baik.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdul barir Hakim. 2016. *Efektifitas penggunaan E-learning Moodle, Google Classroom dan Edmodo*, I-Statement 2
- Burhan Bungin. 2006. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Jakarta: Kencana
- Deden Sutrisna. 2018. “*Meningkatkan kemampuan Literasi Mahasiswa Menggunakan Google Classroom*”, *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, vol.13, no.2
- Erfin Nurfalih, Optimalisasi E-Learning berbasis Virtual Class dengan Google Classroom sebagai Media Pembelajaran Fisika, *Physics Education Research Journal* Vol. 1 No. 1 2019
- Iskandar. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan & Sosial (Kuantitatif dan Kualitatif)*, Jakarta Gaung Persada Press
- Koran, Jaya Kumar C. 2017. *Aplikasi E-learning dalam pengajaran dan pembelajaran di sekolah-sekolah Malaysia*, Eleraning
- Kusmana, Ade. 2016. *E-learning dalam pembelajaran*, Yogyakarta: Lentera Pendidikan
- Lexy J. Moleong. 1995. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Maman Abdurrahman dan Sambas Ali Muhidin. 2011. *Panduan Praktis Memahami Penelitian*. Bandung: Pustaka Setia
- Mustakim. 2020. efektivitas pembelajaran daring menggunakan media *online* selama pandemi covid-19 pada mata pelajaran matematika, *Al asma: Journal of Islamic Education* Vol. 2, No. 1
- Nurbaeti, Pengaruh Media Pembelajaran *Google Classroom* Dalam Pembelajaran Analisis Real Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika* Volume 2 Nomor 1, Februari 2019
- Purwanto, dkk. 2020. Studi Eksploratif Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *Journal of Education, Phsycology, and Counselling*, 2(1), 2716-4446

- Pusvyta Sari. 2015. *Memotivasi belajar dengan menggunakan e-learning* , Ummul Quro 6(Jurnal Ummul Qura Vol.4I, No 2
- Rahmasari, Gartika, and Rita Rismiati. 2018. *E-learning Pembelajaran Jarak Jauh untuk SMA*, Bandung:penerbit Yrama Widya
- Rini Utami, Analisis Respon Mahasiswa terhadap Penggunaan Google Classroom pada Mata Kuliah Psikologi Pembelajaran Matematika, PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika 2, 2019
- Riyanto, Djalal Er, Eko Adi sarwoko, and Kushartantya. 2006. *Elearning sebagai model proses pembelajaran berbasis teknologi informasi*, (Seminar Nasional SP MIPA
- Satori, Djam'an dan Aan Komariah. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Schwieren, Joachim, Gottfried Vossen. 2017. *Using Software testing techniques for efficient handing of programming exercises in an E-learning Platform*
- Shapa Iftakhar. 2016. *Google Classroom: What Works And How?*, Journal of Education and Social Sciences, Vol. 3
- Sri Narwanti. 2011. *Penelitian Karakter Pengintegrasian 18 Nilai Pembentuk Karakter dalam Mata Pelajaran*. Yogyakarta: Familia
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*, Bandung, Alfabeta
- Swita Amallia Hapsari, Heri Pamungkas, Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Online Di Universitas Dian Nuswantoro, *Jurnal WACANA*, Volume 18 No. 2, Desember 2019
- Tim Redaksi Nuansa Aulia. 2010. *Himpunan Perundang-undangan RI tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) Undang-undang RI No.20 Tahun 2003 Beserta Penjelsannya.Cet.VI*, Bandung: Nuansa Aulia
- Wahyu Hidayat dan Nugroho Arif Sudibyo. 2018. "Implementasi Pembelajaran Interaktif Elektronika Dasar Menggunakan Adobe Flash CS6 pada Kelas Semu dengan Google Classroom Berbasis Framework", *Jurnal Sains dan Edukasi Sains*, vol.1, no.2