

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Metode *Blended Learning*

1. 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*).¹

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.²

2. Pengertian *Blended Learning*

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

¹ Izuddin Syarif, *Pengaruh Model Blended Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa SMK*. Jurnal Pendidikan Vokasi, Vol 2, Nomor 2, Juni 2012.

² Izuddin Syarif, *Pengaruh Model Blended Learning*

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.³

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*).⁴

Thorne, menjelaskan bahwa *blended learning* merupakan evolusi yang paling logis dalam pembelajaran. *Blended learning* memberikan solusi untuk tantangan menyesuaikan pembelajaran dan pengembangan untuk kebutuhan individu.⁵ *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*,

³ Apriliya Rizkiyah, Penerapan *Blended Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan, Vol 1 Nomer 1/JKPTB/15, 2015.

⁴ Izzudin Syarif, Pengaruh penerapan model *blended learning* terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa SMK. Jurnal Pendidikan Vokasi, Vol 2, Nomor 2, Juni 2012.

⁵ Kaye Thorne, *Blended Learning How to Integrate Online and Traditional Learning*. United States: Kogan Page, 2003.

animasi teks online yang dikombinasikan dengan bentuk-bentuk tradisional pelatihan di kelas.⁶

Menurut Carman, ada lima kunci untuk melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan *blended learning*, yaitu:⁷

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

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa *blended learning* adalah pembelajaran yang merupakan gabungan antara pembelajaran dengan elektronik berbasis web (*e-learning*) dengan

⁶ Aprilia Rizkiyah, Penerapan *Blended Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan, Vol 1 Nomer 1/JKPTB/15 (2015).

⁷ Aprilia Rizkiyah, Penerapan *Blended Learning* 42.

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.⁸

3. Model Pembelajaran *Blended Learning*

Model pembelajaran merupakan salah satu komponen utama dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan. Model pelajaran yang menarik dan variatif akan berimplikasi pada minat maupun motivasi peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar. Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai yang disajikan secara khas oleh guru. Joyce & Weil berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran pada praktiknya merupakan

⁸ Apriliya Rizkiyah, Penerapan *Blended Learning* 42.

pilihan para pengajar atau pengembang proses pembelajaran yang sesuai dan efektif untuk mencapai tujuan.⁹

Saripuddin menjelaskan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar.¹⁰ Dengan demikian model pembelajaran adalah seperangkat prosedur yang berurutan untuk melaksanakan proses pembelajaran.¹¹

Jadi Model atau pola ini menjadi pedoman bagi guru dan perancang pembelajaran dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran dimaksudkan sebagai pola interaksi siswa dengan guru yang menyangkut pendekatan, strategi, metode, teknik pembelajaran yang diterapkan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Kedudukan dan fungsi pembelajaran yang strategis adanya kerangka konseptual yang mendasar.

Setelah mengurai tentang model pembelajaran secara umum, selanjutnya akan diuraikan mengenai model pembelajaran *Blended Learning*. Mengingat kondisi setiap sekolah berbeda, implementasi

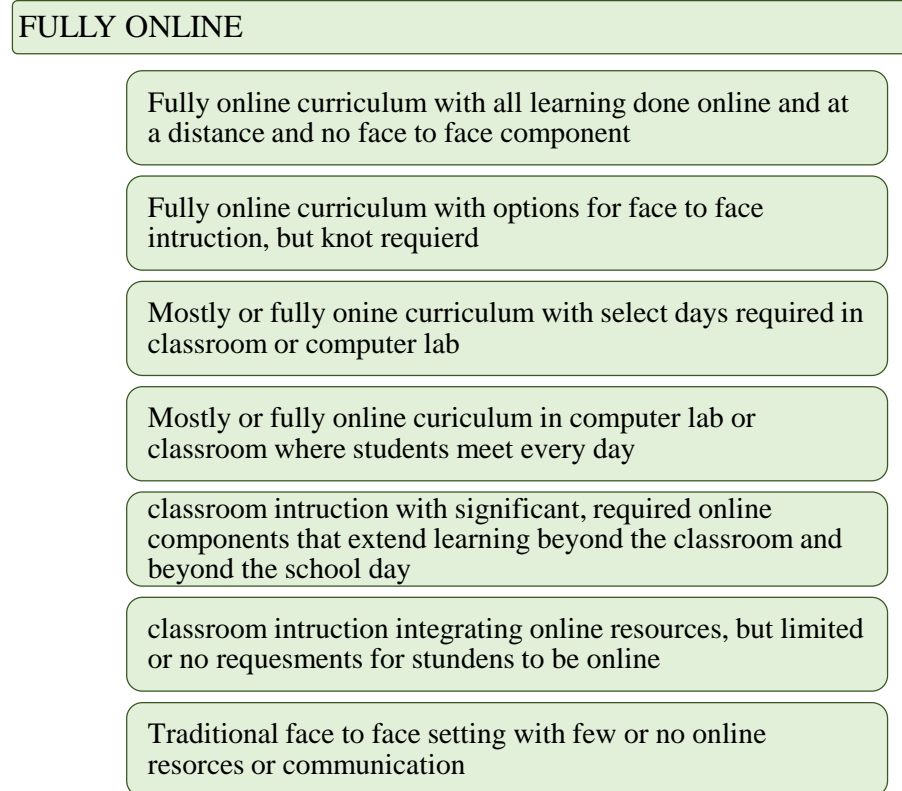
⁹ Rudi Susilana, (Koord.tim). *Kurikulum dan Pembelajaran*. (Bandung: Jurusan Kurtekipend FIP UPI.2006), 139.

¹⁰ Uduin Saripuddin W dan Sukamto, *Teori-teori Belajar dan Model-model Pembelajaran PAU Untuk Peningkatan dan Pengembangan Aktivitas Instruksional*. (Jakarta: Ditjen DIKTI.1996), 78

¹¹ Salamah, *Pengembangan Model-model Pembelajaran Alternatif Bagi Pendidikan Islam (Suatu Alternatif Solusi Permasalahan Pembelajaran Agama Islam)* (FIKRAH, Vol 5, No. 1, Januari-Juni 2006), 17

Blended Learning dapat dipilih sesuai dengan kondisi persekolahan.

Beberapa ragam *Blended Learning* adalah sebagaimana gambar dibawah.



Gambar 2.1 *Blended Learning Continuum*¹²

Ragam di atas menunjukkan bahwa *blended learning* memiliki segmen utama, yaitu antara sepenuhnya *online*, jarak jauh, dan sepenuhnya tatap muka program yang menggunakan sedikit atau tidak sumber daya berbasis internet. Pada tahap pertama, dengan menggunakan sepenuhnya online dengan kurikulum belajar semua dilakukan secara online dan jarak tidak ada komponen tatap muka. Kedua, sepenuhnya kurikulum online dengan pilihan tatap muka sekedar untuk intruksi, tapi tidak disyaratkan.

¹²John Watson, *Blended Learning: The Convergence of Online and Face to Face education*, http://www.inacol.org/recearsch/promisingpractices/NACOL_PP-BlendedLearning-lr.pdf (akses 23 Februari 2018).

Ketiga, sebagian besar atau sepenuhnya kurikulum online dengan pilih hari yang disyaratkan di laboratorium kelas atau komputer. Keempat, sebagian besar atau sepenuhnya kurikulum online di lab komputer atau kelas di mana siswa bertemu setiap hari. Kelima, intruksi di kelas secara intens, sekaligus dengan komponen secara online untuk memperpanjang belajar diluar ruang kelas dan di luar hari sekolah. Keenam, intruksi kelas mengintegrasikan secara sumber online. Ketujuh sekaligus terakhir ialah dengan tradisonal tatap muka tanpa sumber atau komunikasi online.

4. 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 mengkategorikan kekuatan dan kelemahan keduanya sebagai berikut:¹³

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.

¹³ Curtis J. Bonk and Charles R. Graham, *The Handbook of Blended Learning; Global perspectives, Local Designs*, (San Fransisco: John Wiley & Sons, 2006), 18.

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 dijumpai dengan *blended learning* memberikan kelebihan yang bermanfaat dalam praktik pembelajaran. Beberapa keuntungan pemanfaatan *blended learning* dalam pembelajaran diantaranya adalah sebagai berikut:¹⁴

¹⁴ Sentot Kusairi, "Seminar Nasional 2011_Pengembangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning Universitas Negeri Malang," <http://www.scribd.com/doc/73445704/Implementasi-Blended-Learning-Dalam-Pembelajaran.pdf> (akses 23 Februari 2018).

- a. Siswa leluasa untuk mempelajari secara mandiri memanfaatkan materi-materi yang tersedia secara *online*.
- b. Siswa dapat melakukan diskusi dengan guru atau siswa lain diluar jam tatap muka.
- c. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa di luar jam tatap muka dapat di administrasikan dan dikontrol dengan baik oleh guru.
- d. Guru dapat menambah materi pengayaan melalui fasilitas internet.
- e. Guru dapat meminta siswa membaca materi atau mengerjakan tes yang dilakukan sebelum pembelajaran.
- f. Guru dapat menyelenggarakan kuis, memberikan balikan, dan memanfaatkan hasil tes dengan efektif.
- g. Siswa dapat saling berbagi file dengan siswa lain, dan masih banyak keuntungan lain dengan memanfaatkan kelebihan pembelajaran berbasis internet.

Tidak jauh berbeda dengan apa yang di uraikan Kusairi di atas, Abraham dalam penelitian terbaru berhasil mengungkap manfaat *blended learning* secara global, yaitu:

- a. Berpikir kritis dapat dipupuk.
- b. Efektifitas sistem penilaian *online* dan tutorial akan didorong.
- c. Siswa dapat memiliki kontrol atas pembelajaran mereka.

5. Keunggulan *Blended Learning*

Keuntungan dari penggunaan *blended learning* seperti yang dikemukakan oleh Hariman adalah sebagai berikut:¹⁵

- 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.

6. Kekurangan *Blended Learning*

Berikut ini adalah kekurangan-kekurangan yang dimiliki oleh model pembelajaran *Blended Learning*:¹⁶

- a. Media yang dibutuhkan sangat beragam, sehingga sulit diterapkan apabila sarana dan prasarana tidak mendukung.

¹⁵ Taofan Ali Achmadi, *Pengaruh Penerapan Blended Learning Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI Teknik Permesinan SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta*, (Yogyakarta : Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta, 2015), Senin, 15 Januari 2018.

¹⁶ Husamah. *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*. Jakarta: Hasil Pustak, 2013), 36-37.

- b. 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*.
- c. Kurangnya pengetahuan sumber daya pembelajaran (pengajar, peserta didik dan orang tua) terhadap penggunaan teknologi.

7. Karakteristik *Blended Learning*

Terdapat beberapa macam pembelajaran konvensional, seperti pelatihan, pembelajaran di kelas, dan *mentoring*, tetapi juga terdapat macam-macam pilihan pembelajaran elektronik, mulai dari kelas *e-learning*, *online* sistem penunjang, *template*, alat bantu pendukung keputusan dan basis pengetahuan.¹⁷ Mc Sporrان dan King mengatakan bahwa *blended learning* adalah metode campuran yang dipilih dan digunakan dalam melaksanakan bermacam-macam pembelajaran sesuai kebutuhan pengguna yang berbeda-beda. Dengan demikian, *blended learning* berarti penggunaan dua atau lebih metode pembelajaran yang berbeda, termasuk kombinasi sebagai berikut:

- 1) Kombinasi pembelajaran tatap muka dikelas dengan pembelajaran *online*.

¹⁷ Sutopo, H. Ariesto. *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012), 167.

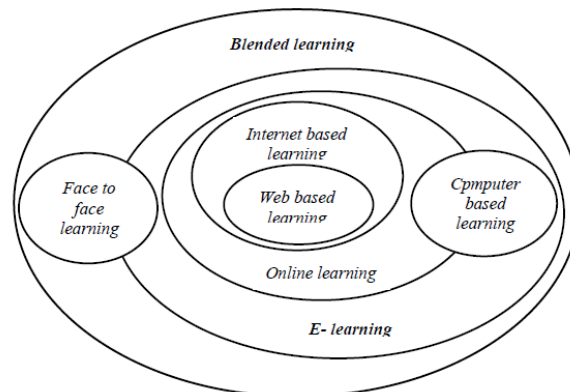
- 2) Kombinasi pembelajaran *online* dengan akses pada instruktur atau anggota belajar.
- 3) Kombinasi simulasi dengan pembelajaran terstruktur.
- 4) Kombinasi *on-the-job training* dengan sesi informal.
- 5) Kombinasi pelatihan manajerial dengan aktifitas *e-learning*.

Menurut Sharpen et.al., karakteristik *blended e-learning* adalah:¹⁸

- 1) Ketetapan sumber suplemen untuk program belajar yang berhubungan selama garis tradisional sebagian besar melalui institusional pendukung lingkungan belajar virtual.
- 2) Transformatif tingkat praktik pembelajaran didukung oleh rancangan pembelajaran sampai mendalam.
- 3) Pandangan menyeluruh tentang teknologi untuk mendukung pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan diatas, karakteristik *blended blended e-learning* adalah sumber suplemen, dengan pendekatan tradisional juga mendukung lingkungan belajar virtual melalui suatu lembaga, rancangan pembelajaran yang mendalam pada saat perubahan tingkat praktik pembelajaran dan pandangan tentang semua teknologi digunakan untuk mendukung pembelajaran.

¹⁸ Rusman, Kurniawan D., & Riyana C.. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2012), 245



Gambar 2.2 Karakteristik *Blended Learning*

Karakteristik *blended learning* jika dilihat dari media yang digunakan, media pembelajaran yang digunakan untuk *blended learning* tidak terbatas pada teknologi termasuk:¹⁹

- 1) *Stand-alone, Asynchronous*, atau *Synchronous online learning /training*.
- 2) Perangkat lunak penunjang (*knowledge management tools*).
- 3) Kelas tradisional, laoratorium, atau alat peraga lainnya.
- 4) Bacaan, CD-ROOM atau pembelajaran mandiri lainnya.
- 5) *Teletraining (telelearning)*, atau media lain.

8. Pengertian Metode Ceramah²⁰

Metode ceramah yaitu sebuah metode mengajar di mana guru menyampaikan informasi dan pengetahuan secara lisan kepada sejumlah peserta didik, di mana pada umumnya peserta didik mengikuti proses pembelajaran secara pasif. Metode ceramah dapat dikatakan sebagai satu-

¹⁹ Sutopo, H. Ariesto. *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012), 172.

²⁰ Prof. Dr. H. Ali Mudlofir, M.Ag. dan Dr. Hj. Evi Fatimatur Rusyidin, M.Ag, *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori ke Praktik*, (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2016), 106.

satunya metode yang paling ekonomis untuk menyampaikan informasi, dan paling efektif dalam mengatasi kelangkaan literatur atau rujukan yang sesuai dengan jangkauan daya beli dan kemampuan mental kognitif peserta didik. Metode ceramah merupakan cara yang digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran ekspositori.

a. Langkah Menggunakan Metode Ceramah²¹

- 1) Tahap persiapan, meliputi merumuskan tujuan yang ingin dicapai, menentukan pokok-pokok materi yang akan diceramahkan dan mempersiapkan alat bantu yang digunakan.
- 2) Tahap pelaksanaan, meliputi pembukaan ceramah yang intinya menjelaskan tujuan pembelajaran, penyajian materi pembelajaran dan penutupan ceramah yang merupakan sarana untuk mengevaluasi keberhasilan penyampaian materi pelajaran.

b. Kelebihan Metode Ceramah²²

- 1) Guru mudah menguasai kelas, hal ini disebabkan kelas merupakan tanggung jawab guru yang memberi ceramah.
- 2) Guru mudah menerangkan materi pelajaran yang berjumlah besar, karena guru dapat merangkum pokok-pokok materi persoalan untuk disampaikan ke peserta didik dalam waktu yang singkat.
- 3) Dapat diikuti peserta didik dalam jumlah besar.

²¹ Prof. Dr. H. Ali Mudlofir, M.Ag. dan Dr. Hj. Evi Fatimatur Rusyidin, M.Ag, *Desain Pembelajaran Inovatif* 108.

²² Prof. Dr. H. Ali Mudlofir, M.Ag. dan Dr. Hj. Evi Fatimatur Rusyidin, M.Ag, *Desain Pembelajaran Inovatif* 107.

- 4) Mudah dan murah dilaksanakan karena metode ini hanya mengandalkan suara guru dan tidak memerlukan banyak peralatan sehingga bisa menekan biaya dan mudah dilaksanakan.
 - 5) Ceramah tidak perlu memerlukan *setting* kelas yang beragam dan tidak memerlukan persiapan-persiapan yang rumit.
- c. Kelemahan Metode Ceramah²³
- 1) Membuat peserta didik pasif dan apa yang didapat peserta didik akan sangat terbatas pada apa yang dikuasai guru.
 - 2) Sukar mengontrol sejauh mana pemerolehan belajar anak didik.
 - 3) Kegiatan pengajaran menjadi verbalisme karena dalam proses penyajiannya guru hanya mengandalkan bahasa verbal dan peserta didik hanya mengandalkan kemampuan auditifnya. Permasalahannya setiap memiliki kemampuan yang tidak sama dalam menangkap materi pelajaran melalui pendengaran.
 - 4) Bila guru tidak memiliki kemampuan bertutur baik, ceramah bisa dianggap sebagai metode yang membosankan.

B. Media Pembelajaran *Screencast O-Matic*

Kata “media” berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”.

²³ Prof. Dr. H. Ali Mudlofir, M.Ag. dan Dr. Hj. Evi Fatimatur Rusyidin, M.Ag, *Desain Pembelajaran Inovatif* 107.

Pengertian tentang media pembelajaran akan didefinisikan secara proposional.

Beberapa definisi tentang media pembelajaran adalah sebagai berikut:²⁴

1. AECT (*Association for Education Communication and Technology*) mendefinisikan media pembelajaran sebagai bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi.
2. NEA (*National Education Association*) memberikan definisi media pembelajaran adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya.
3. *Schramm* mendefinisikan media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.
4. Sadiman, dkk menyatakan bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Screencast O-Matic adalah sebuah aplikasi berbasis Java yang digunakan untuk membuat screencasts pada system operasi *Windows*, *Mac*, dan *Linux*. *Screencast O-Matic* memberikan layanan software gratis yang memungkinkan pengguna untuk merekam semua tampilan dan gerakan dari layar monitor, baik itu gerakan kursor dan klik indicator, mudah untuk digunakan, dapat menambahkan keterangan atau komentar dengan mudah. Software dapat didownload di: <http://www.screencast-o-matic.com/>. Video dapat disimpan dalam format MP4, AVI, FLV, atau dan kemudian upload ke

²⁴ Prof. Dr. H. Ali Mudlofir, M.Ag. dan Dr. Hj. Evi Fatimatur Rusyidin, M.Ag, *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori ke Praktik*, (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2016), 121-122.

Creencast O-Matic, *web space* atau *YouTube*.²⁵ *Screencast O-Matic* video dapat dibuat dan dilihat kapan saja dan dimana saja oleh pengguna yang memiliki koneksi Internet dan browser.

C. Hasil Belajar Al-Islam

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Sedangkan menurut Horwart Kingsley dibagi menjadi tiga macam hasil belajar mengajar: 1) Keterampilan dan kebiasaan, 2) Pengetahuan dan pengajaran, 3) Sikap dan cita-cita.²⁶

Hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.²⁷ Perubahan pengetahuan dan keterampilan akan terjadi setelah proses pembelajaran.

Hasil belajar dapat diketahui apabila dilakukan evaluasi hasil belajar. Evaluasi hasil belajar merupakan suatu proses untuk mengumpulkan informasi, mengadakan pertimbangan-pertimbangan mengenai informasi tadi, serta mengambil keputusan berdasarkan pertimbangan yang telah dilakukan.²⁸

²⁵ Naufal mubarok, <http://naufalmubarok21.blogspot.com/2016/05/pengertian-dan-cara-install-screecast.html>. Minggu, 15 Januari 2018.

²⁶ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: Sinar Baru Algensido Offset, 1989), 22.

²⁷ Oemar Hamalik. *Proses belajar mengajar*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), 30.

²⁸ Daryanto. *Panduan proses pembelajaran kreatif & inovatif*. (Jakarta: AV Publisher, 2009), 175.

Hasil belajar adalah hasil dari proses belajar yang menunjukkan adanya kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar ditunjukkan dengan perubahan apa yang telah terjadi pada diri orang tersebut dibanding sebelumnya. Oleh karena itu, diperlukan adanya kegiatan penilaian untuk mengetahui sejauh mana kompetensi tersebut telah dikuasai peserta didik.²⁹

2. Faktor-Faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar

Hasil Belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor yakni, faktor dari diri siswa sendiri dan faktor dari luar diri siswa.³⁰ Dari pendapat ini faktor yang dimaksud adalah faktor dalam diri siswa perubahan kemampuan yang dimilikinya seperti yang dikemukakan oleh Clark menyatakan bahwa hasil belajar siswa disekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan. Demikian juga faktor dari luar diri siswa yakni lingkungan yang paling dominan berupa kualitas pembelajaran.³¹

Menurut Dalyono, berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan oleh beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar yaitu berasal dari dalam diri orang yang belajar (*internal*) dan dari luar (*eksternal*).³²

²⁹ Apriliya Rizkiyah, Penerapan *Blended Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan, Vol 1 Nomer 1/JKPTB/15 (2015), 41.

³⁰ Apriliya Rizkiyah, Penerapan *Blended Learning* 39.

³¹ Apriliya Rizkiyah, Penerapan *Blended Learning* 39.

³² M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta : Rineka Cipta, 1997), 55-60.

a. **Faktor Internal** antara lain :

1) Kesehatan

Kesehatan jasmani dan rohani sangat besar pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Karena itu, pemeliharaan kesehatan sangat penting bagi setiap orang baik fisik maupun mental, agar badan tetap kuat, pikiran tetap segar dan semangat belajar tetap tumbuh dalam dada.

2) Intelegensi dan Bakat

Bila seseorang mempunyai intelegensi tinggi dan bakatnya ada dalam bidang yang ditekuni, maka proses belajarnya akan lancar dan sukses.

3) Minat dan Motivasi

Minat yang besar merupakan modal dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Minat belajar yang besar cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi. Sedangkan motivasi adalah penggerak atau pendorong untuk melakukan sesuatu. Seseorang yang belajar dengan motivasi yang kuat, akan mampu melaksanakan semua kegiatan belajarnya dengan sungguh-sungguh.

4) Cara Belajar

Cara belajar mempengaruhi hasil belajar. Belajar tanpa memperhatikan teknik dan faktor psikologis, fisiologis, dan ilmu kesehatan akan memperoleh hasil yang kurang memuaskan.

b. **Faktor Eksternal** antara lain :

1) Keluarga

Faktor keluarga sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan belajar, misalnya tinggi rendahnya pendidikan orangtua, cukup atau tidaknya perhatian orang tua, kehidupan yang harmonis dalam keluarga maupun kondisi rumah.

2) Sekolah

Keadaan sekolah juga berpengaruh dalam membangun kondisi belajar anak dan keberhasilan dalam belajarnya, misalnya keadaan fasilitas sekolah, keadaan ruangan, jumlah murid perkelas, kualitas guru, metode pengajaran dan sebagainya.

3) Lingkungan sekitar

Keadaan lingkungan tempat tinggal juga mempengaruhi prestasi belajar, misalnya keadaan lingkungan, bangunan rumah, suasana sekitar, tempat yang sepi dengan iklim yang sejuk akan menunjang proses belajar.

3. Indikator Hasil Belajar

Menurut Sudjana indikator hasil belajar adalah:³³

a. Kriteria ditinjau dari prosesnya

Kriteria dari sudut prosesnya menekankan kepada pengajaran sebagai suatu proses yang merupakan interaksi dinamis sehingga siswa

³³ Asep Jihad et.al., *Evaluasi Pembelajaran*. (Yogyakarta: Multi Presindo, 2009), 20-21.

sebagai subjek mampu mengembangkan potensinya melalui belajar sendiri.

b. Kriteria ditinjau dari hasilnya

Keberhasilan pengajaran dapat dilihat dari segi hasil. Berikut ini adalah beberapa persoalan yang dapat dipertimbangkan dalam menentukan hasil pengajaran ditinjau dari segi hasil atau produk yang dicapai siswa:

- 1) Apakah hasil belajar yang diperoleh siswa dari proses pengajaran nampak dalam bentuk perubahan tingkah laku secara menyeluruh?
- 2) Apakah hasil belajar yang dicapai siswa dari proses pengajaran dapat diaplikasikan dalam kehidupan siswa?
- 3) Apakah hasil belajar yang diperoleh siswa tahan lama diingat dan mengendap pada pikirannya, serta cukup dipengaruhi perilaku dirinya?
- 4) Apakah yakin perubahan yang ditunjukkan siswa merupakan akibat dari proses pembelajaran?