

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Pemahaman Siswa

##### 1. Arti Pemahaman

Pemahaman berasal dari kata paham, menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) mempunyai arti faham, mengerti, maklum, mengetahui, aliran ajaran. Sedangkan pemahaman mempunyai arti proses, perbuatan, cara memahami/ memahamkan.<sup>1</sup>

Pemahaman merupakan proses berpikir dan belajar. Dikatakan demikian karena untuk menuju kearah pemahaman perlu diikuti dengan belajar dan berpikir. Pemahaman merupakan proses, perbuatan dan cara memahami.<sup>2</sup>

Pemahaman adalah tingkatan kemampuan yang mengharapakan seseorang mampu memahami arti atau konsep, situasi serta fakta yang diketahuinya. Dalam hal ini ia tidak hanya hafal secara verbalitas, tetapi memahami konsep dari masalah atau fakta yang ditanyakan, maka operasionalnya dapat membedakan, mengubah, mempersiapkan, menyajikan, mengatur, menginterpretasikan, menjelaskan, mendemonstrasikan, memberi contoh, memperkirakan, menentukan, dan mengambil keputusan.<sup>3</sup>

Didalam ranah kognitif menunjukkan tingkatan-tingkatan kemampuan yang dicapai dari sekedar pengetahuan. Definisi pemahaman menurut Anas Sudjono adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Dengan kata lain, memahami adalah mengetahui tentang sesuatu yang dapat melihatnya dari berbagai segi.

---

<sup>1</sup> Daryanto, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Lengkap EYD& Pengetahuan Umum*, (Apollo Lestari, Surabaya, 1997), 454

<sup>2</sup> W.J.S. Porwadarminta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta : Balai Pustaka, 1991), 636

<sup>3</sup> Ngalim Purwanto, *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, (Bandung: PT.Remaja Rosdakarya, 1997), 44

Pemahaman merupakan jenjang kemampuan berpikir yang setingkat lebih tinggi dari ingatan dan hafalan.<sup>4</sup>

Menurut Saifuddin Azwar, seseorang dikatakan faham berarti dia sanggup menjelaskan, mengklasifikasikan, mengikhtisarkan, meramalkan dan membedakan.<sup>5</sup>

Dari berbagai pendapat diatas, indikator pemahaman pada dasarnya sama , yaitu dengan memahami sesuatu berarti seseorang dapat mempertahankan, membedakan, menduga, menerangkan, menafsirkan, memperkirakan, menentukan, memperluas, menyimpulkan, menganalisis, member contoh, menuliskan kembali, mengklasifikasikan, dan mengikhtisarkan. Indikator tersebut menunjukkan bahwa pemahaman mengandung arti yang lebih luas dari pengetahuan. Dengan pengetahuan, seseorang belum tentu memahami sesuatu yang dimaksud secara mendalam, hanya sekedar mengetahui tanpa bisa menangkap makna dan arti dari sesuatu yang dipelajari. Sedangkan pemahaman, seseorang tidak hanya bisa menghafal sesuatu yang dipelajari, tetapi juga mempunyai kemampuan untuk menangkap arti dari sesuatu yang dipelajari juga mampu memahami konsep dari pelajaran tersebut.

Pengertian Pemahaman siswa adalah kemampuan untuk menangkap makna dan arti dari bahan yang dipelajari (Winkel, 1996). Menurut Bloom dalam Winkel (1996) pemahaman termasuk dalam klasifikasi ranah kognitif level 2 setelah pengetahuan. Pengertian pemahaman siswa dapat diurai dari kata “faham” yang memiliki arti tanggap, mengerti benar, pandangan, ajaran. Disini ada pengertian tentang pemahaman yaitu : kemampuan memahami arti suatu bahan pelajaran, seperti menafsirkan, menjelaskan atau meringkas atau merangkum suatu pengertian kemampuan macam ini lebih tinggi dari pada pengetahuan. Pemahaman juga merupakan tingkat berikutnya dari tujuan ranah kognitif berupa kemampuan memahami atau mengerti tentang isi

---

<sup>4</sup> Anas Sudjono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta : PT. Raja Grafindo Pesada, 1996). 50

<sup>5</sup> Saifuddin Azwar, *Tes Prestasi*, (Yogyakarta : Liberty, 1987), 62

pelajaran yang dipelajari tanpa perlu mempertimbangkan atau memperhubungkannya dengan isi pelajaran lainnya.

Dan pemahaman ini dapat dibagi 3 kategori yaitu :

1. Tingkat Redah : Pemahaman terjemah mulai dari terjemahan dalam arti sebenarnya semisal, Bahasa asing dan Bahasa Indonesia
2. Tingkat Menengah : Pemahaman yang memiliki penafsiran, yakni menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan diketahui beberapa bagian dari grafik dengan kejadian atau peristiwa.
3. Tingkat Tinggi : Pemahaman ekstrapolasi dengan ekstrapolasi yang diharapkan seseorang mampu melihat di balik, yang tertulis dapat membuat ramalan konsekuensi atau dapat memperluas persepsi dalam arti waktu atau masalahnya.

Untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap pelajaran yang disampaikan guru dalam proses belajar-mengajar, maka diperlukan adanya penyusunan item tes pemahaman. Adanya sebagian item pemahaman dapat diberikan dalam bentuk gambar, denah, diagram, dan grafik, sedangkan bentuk dalam tes objektif biasanya digunakan tipe pilihan ganda dan tipe benar-salah. Hal ini dapat dijumpai dalam tes formatif, subformatif, dan sumatif.

## 2. Prinsip – prinsip untuk meningkatkan pemahaman

Empat prinsip untuk meningkatkan pemahaman konsep (Syayidah, 2010):

- a) Perhatian: menarik dengan cara menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi, menggunakan media yang relevan, tidak monoton dan tegang serta melibatkan seluruh siswa dalam bertanya jawab.
- b) Relevansi: mengemukakan relevansi pelajaran dengan kebutuhan dan manfaat setelah mengikuti pelajaran dalam hal ini kita menjelaskan terlebih dahulu tujuan intruksional.

- c) Percaya diri: menumbuhkan dan menguatkan rasa percaya diri pada siswa, hal ini dapat disiasati dengan menyampaikan pelajaran secara runtut dari yang mudah ke sukar. Tumbuhkembangkan kepercayaan siswa dengan pujian atas keberhasilannya.
- d) Kepuasan: memberi kepercayaan kepada siswa yang telah menguasai keterampilan tertentu untuk membantu teman-temannya yang belum berhasil dan gunakan pujian secara verbal dan umpan balik atas prestasinya tersebut.

Jadi dari pengertian tentang peningkatan pemahaman siswa diatas dapat disimpulkan bahwa suatu usaha atau cara siswa agar dapat mengerti serta mampu untuk menjelaskan kembali dengan kata-katanya sendiri materi pelajaran yang telah disampaikan guru, bahkan mampu menerapkan kedalam konsep-konsep lain dalam standarisasi master learning. Disini ada pengertian tentang Master Learning yang diantaranya: Master Learning yaitu penguasaan secara keseluruhan bahan yang dipelajari (yang diberikan guru) untuk siswa, ini yang sering disebut dengan “Belajar Tuntas”.<sup>6</sup>

## **B. Pendidikan Agama Islam**

### **1. Pengertian Pendidikan Agama Islam**

Pendidikan merupakan kunci dan modal utama dalam menyongsong generasi masa depan karena pendidikan selalu diorientasikan untuk mengembangkan pengetahuan dan sumber daya peserta didik agar dapat berperan menjadi insan yang aktif dalam mengembangkan potensi yang ada dalam diri peserta didik agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, berakhlak mulia, berkepribadian baik, dan keterampilan (skill) yang menarik sesuai tuntutan zaman yang dapat berguna bagi dirinya, masyarakat dan negara.

Pendidikan dapat diartikan sebagai bimbingan secara sadar oleh pendidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani peserta didik menuju terbentuknya kepribadian yang utama

---

<sup>6</sup>Fahrudin *Jendela dunia psikologi*, <http://www.psychologymania.com> (5 April 2018)

(Zuhairini,dkk., 2004:1). Dalam khazanah islam, ada tiga istilah yang mengandung arti pendidikan, diantaranya:

- a. Kata ta'lim, mengandung pengertian proses transfer pengetahuan kepada peserta didik. Dalam penstransferan ilmu untuk kata ta'lim lebih mengarah ke ranah kognitif yang menjadi titik tekan.
- b. Kata ta'dib, mengandung arti penstransferan ilmu melalui proses mendidik yang lebih tertuju pada pembinaan dan penyempurnaan akhlak atau budi pekerti siswa. Ta'dib disini, lebih diorientasikan pada pembentukan pribadi muslim yang berakhlakul karimah dan cakupannya pun lebih dominan ke ranah afeksi dibanding kognitif dan psikomotor.
- c. Kata tarbiyah, mengandung arti mengasuh, bertanggung jawab, member makan, mengembangkan, memelihara, membesarkan, menumbuhkan, dan memproduksi serta menjinakkan, baik yang mencakup semua aspek, yakni. kognitif, afektif maupun psikomotor.<sup>7</sup>

Pendidikan agama islam merupakan suatu usaha perubahan tingkah laku seseorang dalam kehidupan sehari-hari yang mencakup seluruh aspek kearah yang lebih baik dengan dilandasi pada ajaran-ajaran islam. Tafsir (2001:34) menyatakan bahwa pendidikan dalam islam merupakan serangkaian proses pemberdayaan manusia menuju *taklif* (kedewasaan), baik secara akal, mental maupun moral, untuk menjalankan fungsi kemanusiaan yang diemban sebagai hamba (*abd*) dihadapan Khaliq-Nya dan sebagai khalifah di muka bumi.

Pendidikan agama islam mempunyai peranan penting dalam kehidupan, yakni bukan hanya mencetak peserta didik pada satu bentuk, akan tetapi selalu berusaha untuk

---

<sup>7</sup> Ahmad Munjin Nasih, Lilik Nur Kholidah, (*Metode dan Teknik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Bandung, PT. Refika Aditama, 2009) 5

menumbuhkembangkan potensi yang ada pada diri mereka secara optimal mungkin dan mengarahkan peserta didik agar mengembangkan potensinya terus berjalan dengan nilai-nilai ajaran islam.

## 2. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama islam (PAI) sebagai suatu disiplin ilmu mempunyai karakteristik dan tujuan yang berbeda dari disiplin ilmu yang lain. Bahkan sangat mungkin berbeda sesuai dengan orientasi dari masing-masing lembaga yang menyelenggarakannya.

Pusat Kurikulum Departemen Pendidikan Nasional (2003:4) mengemukakan bahwa pendidikan agama islam di Indonesia adalah bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan, peserta didik melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalan serta pengalaman peserta didik tentang agama islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketaqwaannya kepada Allah SWT, serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Disamping menginternalisasikan (menanamkan dalam pribadi) nilai-nilai islami, pendidikan agama islam bertujuan mengembangkan anak didik agar mampu mengamalkan nilai-nilai itu secara dinamis dan fleksibel dalam batas-batas konfigurasi idealitas wahyu Tuhan. Dalam arti, pendidikan agama islam secara optimal harus mampu mendidik anak didik agar memiliki “kedewasan dan kematangan” dalam berpikir, beriman, dan bertaqwa kepada Allah SWT. Disamping mampu mengamalkan nilai-nilai yang mereka dapatkan dalam proses pendidikan, sehingga menjadi pemikir yang baik sekaligus pengamal ajaran islam yang mampu berdialog dengan perkembangan zaman (Arifin, 1993).<sup>8</sup>

## 3. Metode dan Faktor-Faktor Pendidikan Agama Islam

---

<sup>8</sup> Ahmad Munjin Nasih, Lilik Nur Kholidah, (*Metode dan Teknik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Bandung, PT. Refika Aditama, 2009), 8

Metode mengajar sangatlah bermacam-macam, tiap-tiap metode mempunyai kelebihan dan kelemahan. Ada metode yang cocok digunakan terhadap anak didik dalam jumlah besar dan ada pula metode yang cocok digunakan dalam jumlah yang kecil. Terkadang guru lebih baik menggunakan metode ceramah dibandingkan dengan memberikan kebebasan beraktivitas kepada anak didik. Kadang-kadang pula suatu bahan pengajaran lebih baik disampaikan dengan kombinasi beberapa metode daripada dengan hanya satu metode. Atas dasar itu, tugas guru adalah memilih metode yang tepat untuk digunakan dalam menciptakan proses belajar mengajar (DEPAG. 2001).

Pemilihan metode mengajar sangat berpengaruh pada efektivitas pengajaran. Dan ketepatan penggunaan metode pengajaran tersebut dipengaruhi oleh banyak faktor, antara lain :

a. Tujuan yang hendak dicapai

Tujuan intruksional umum (Kompetensi Dasar) hendaknya menjadi tumpuan perhatian karena akan memberikan arah dalam memperhitungkan efektivitas suatu metode. Setiap kompetensi dasar memberikan petunjuk bagi penetapan metode, baik dalam bentuk tanda-tanda yang jelas maupun masih tersembunyi sehingga memerlukan pengkajian secara seksama. Dengan kata lain, pengkajian terhadap kompetensi dasar hendaknya mampu menampilkan tanda-tanda yang memungkinkan guru melihat dengan jelas metode-metode yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan yang bersangkutan.

b. Keadaan Peserta Didik

Seorang guru hendaknya dapat menggerakkan anak didik apabila metode yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan anak didik, baik secara individu maupun secara kelompok. Guru hendaknya tidak memaksa anak didik untuk bergerak dalam aktivitas belajar menurut acuan metode. Pemaksaan tidak akan menghasilkan apa-apa, bahkan bisa merusak

perkembangan siswa terganggu. Guru hendaknya mahir membangkitkan motivasi intrinsik siswa.

c. Bahan Pengajaran

Dalam menetapkan metode mengajar guru hendaknya memperhatikan bahan pengajaran, baik isi, sifat maupun cakupannya. Guru hendaknya mampu menguraikan bahan pengajaran kedalam unsur-unsur secara rinci. Dari unsur-unsur itu tampak apakah bahan itu hanya berisi fakta-fakta dan kecakapan-kecakapan yang hanya membutuhkan daya mental untuk menguasainya ataukah berisi keterampilan dan kebiasaan-kebiasaan yang membutuhkan penguasaan secara motorik.

d. Situasi Belajar Mengajar

Situasi belajar mencakup suasana dan keadaan siswa dan guru di dalam proses belajar mengajar juga kondisi lingkungan sekitar. Seperti, bagaimana keadaan para siswa, apakah mereka masih bersemangat atau tidak dalam belajar, keadaan cuaca cerah atau hujan, keadaan guru yang sudah lelah atau sedang dalam menghadapi banyak masalah.

e. Fasilitas

Tiap lembaga pendidikan/sekolah memiliki fasilitas yang berbeda, ada yang lengkap dan ada juga yang belum lengkap, sesuai dengan kebutuhan proses belajar mengajar. Secara garis besar, fasilitas sekolah dibagi menjadi dua, yaitu :

1. Fasilitas fisik seperti ruang dan perlengkapan belajar di kelas, alat peraga pengajaran, buku pelajaran dan perpustakaan, tempat dan perlengkapan berbagai praktikum, laboratorium serta pusat-pusat keterampilan, kesenian, keagamaan, olah raga dengan segala perlengkapannya.

2. Fasilitas non fisik, seperti kesempatan, biaya, dan berbagai aturan serta kebijakan pimpinan sekolah.

f. Guru

Setiap guru memiliki kepribadian yang berbeda, sama halnya dalam belajar, setiap orang memiliki modalitas belajar yang dominan, demikian pula dalam mengajar guru memiliki kecenderungan modalitas mengajar yang dominan. Modalitas mengajar guru biasanya sama dengan modalitas belajarnya. Guru yang berdedikasi untuk kepentingan siswa tentu tidak akan menuruti kecenderungan modalitasnya di dalam belajar. Apabila guru menuruti modalitasnya dalam mengajar, maka siswa yang modalitasnya tidak sama dengan guru mungkin tidak akan dapat menangkap semua yang diajarkan atau mendapat tantangan besar dalam mempelajari bahan pelajaran, sebab secara harfiah mereka memproses dunia melalui bahasa yang berbeda dengan guru. Guru yang memiliki dedikasi tinggi tentu akan senang menjangkau semua pelajaran dengan modalitas yang berbeda-beda.<sup>9</sup>

### A. Konsep Blended Learning

#### 1. Pengertian Blended Learning

*Blended Learning* merupakan istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang terdiri dari dua suku kata, *blended* dan *learning*. *Blended* artinya campuran atau kombinasi yang baik. *Blended Learning* ini pada dasarnya merupakan gabungan keunggulan pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka dan secara virtual.

Semler menegaskan bahwa :” *Blended Learning* mengkombinasikan aspek terbaik dari pembelajaran online, aktivitas tatap muka terstruktur, dan praktek dunia nyata. Sistem pembelajaran online, latihan di kelas, dan pengalaman on-the-job akan memberikan

---

<sup>9</sup> Ahmad Munjin Nasih, Lilik Nur Kholidah, (*Metode dan Teknik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Bandung, PT. Refika Aditama, 2009), 45

*pengalaman berharga bagi mereka. Blended Learning menggunakan pendekatan yang memberdayakan berbagai sumber informasi yang lain.*

Moebis dan Weibelzahl mendefinisikan *blended learning* sebagai percampuran antara online dan pertemuan tatap muka (face to face) dalam suatu aktivitas pembelajaran yang terintegrasi. *Blended Learning* juga berarti menggunakan sebuah variasi metode yang mengkombinasikan pertemuan tatap muka langsung di kelas tradisional dan pengajaran online untuk mendapatkan objektivitas pembelajaran (Akkoyunlu dan Soylu, 2006). Sementara itu Graham mengatakan bahwa *blended learning* adalah sebuah pendekatan yang mengintegrasikan pengajaran tatap muka dan kegiatan pembelajaran berbasis komputer dalam sebuah lingkungan pedagogis.

Makna asli sekaligus yang paling umum dari *blended learning* ini mengacu pada pembelajaran yang mengkombinasikan atau mencampurkan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran berbasis komputer (online dan offline) (Dwiyo, 2011). Menurut Thorne, *Blended Learning* adalah perpaduan dari teknologi multimedia, CD Rom, video streaming, kelas virtual, voice-mail, e-mail dan telekonferens dan animasi teks *online*. Semua ini dikombinasikan dengan bentuk tradisional pelatihan di kelas dan pelatihan perorangan. *Blended learning* menjadi solusi yang paling tepat untuk proses pembelajaran yang sesuai tidak hanya dengan kebutuhan pembelajaran akan tetapi juga gaya belajar peserta didik.<sup>10</sup>

Signikansi dan pentingnya *blended learning* terletak pada potensinya. *blended learning* memberikan manfaat yang jelas untuk menciptakan pengalaman belajar dengan cara menyajikan pembelajaran yang tepat pada saat tepat dan waktu yang tepat kepada setiap individu. *Blended Learning* menjadi batasan yang benar-benar universal dan global dan membawa kelompok

---

<sup>10</sup> Husamah, *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*, (Jakarta, Prestasi Pustaka, 2014), 14

pembelajar bersama-sama melintas budaya dan zona waktu yang berbeda. Pada konteks ini, *Blended Learning* dapat menjadi salah satu pengembangan paling signifikan pada abad 21.

Purtadi menjelaskan bahwa *blended learning* adalah kombinasi berbagai media pembelajaran yang berbeda (teknologi, aktivitas, dan berbagai jenis peristiwa) untuk menciptakan program pembelajaran yang optimum untuk audiens (peserta didik) yang spesifik. Istilah *blended* sendiri berarti bahwa pembelajaran tradisional didukung dengan format elektronik yang lain. Program *blended learning* menggunakan berbagai bentuk *e-learning*, mungkin digabungkan dengan pelatihan yang terpusat pada instruktur dan format langsung lainnya. Purtadi menyimpulkan bahwa *blended learning* adalah penggunaan solusi pelatihan yang paling efektif yang diterapkan secara terkoordinasi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Pembelajaran berbasis *blended learning* dimulai sejak ditemukan komputer, walaupun sebelum itu juga sudah terjadi adanya kombinasi (*blended*). Terjadinya pembelajaran pada awalnya karena adanya tatap muka dan interaksi antara pengajar dan pembelajar. Setelah ditemukan mesin cetak peserta didik memanfaatkan media cetak. Saat ditemukan media audio visual, sumber belajar dalam pembelajaran menggabungkan pengajar, media cetak, dan audio visual. Namun terminology *blended learning* muncul setelah berkembangnya teknologi informasi sehingga sumber dapat diakses oleh pembelajar secara *offline* maupun *online*. Saat ini pembelajaran berbasis *blended learning* dilakukan dengan menggabungkan pembelajaran tatap muka, teknologi cetak, teknologi audio, teknologi audio visual, teknologi computer, dan teknologi *m-learning* (*mobile learning*).

Dwiyogo menggambarkan sejarah *blended learning* yang berkembang di dunia pelatihan seperti yang pernah dilakukan oleh lembaga pendidikan, dimana sumber belajar utamanya adalah

pelatih/fasilitator. Dengan ditemukannya teknologi computer, pelatihan dilakukan berdasarkan kerangka utama (*mainframr-based*) yang dapat melakukan kegiatan pelatihan secara individual, tidak bergantung pada waktu dan materi yang sama (tidak sinkron). Perkembangan pembelajaran selanjutnya masih tetap berbasis computer tetapi daya jangkauannya lebih luas pulau dan benua. Ini disebabkan oleh perkembangan teknologi satelit. Demikian pula, isi pelatihan dilakukan penyebarannya melalui CD ROM dan internet. Saat ini, pelatihan menggabungkan semua itu dilakukan agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien dengan konsep kombinasi (*blended*).

*Blended Learning* memiliki dua kategori utama, yaitu :

- a. Peningkatan bentuk aktivitas tatap muka (*face to face*). Banyak pengajar menggunakan istilah *blended learning* untuk merujuk pada penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam aktivitas tatap muka, baik dengan memanfaatkan jejaring-terikat (*web-dependent*) maupun jejaring pelengkap (*web-supplemented*) yang tidak mengubah model aktivitas.
- b. Pembelajaran campuran (*hybrid learning*): Pembelajaran model ini mengurangi aktivitas tatap muka tapi tidak menghilangkannya, sehingga memungkinkan peserta didik untuk belajar secara *online*.

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat dewasa ini, khususnya perkembangan teknologi internet turut mendorong berkembangnya konsep pembelajaran jarak jauh ini. Ciri teknologi internet ynag selalu dapat diakses kapan saja dan dimana saja, memiliki banyak pengguna (*multiuser*) dan menawarkan segala kemudahannya telah membuat internet menjadi suatu media yang sangat tepat bagi perkembangan pendidikan jarak jauh selanjutnya.

Itulah mengapa sistem pembelajaran yang disebut *blended learning* saat ini masih sangat baik diterapkan di Indonesia agar lebih dapat terkontrol secara tradisional juga.

Berdasarkan pemaparan tersebut, karakteristik *blended learning* adalah sebagai berikut :

- a. Pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pengajaran, gaya pembelajaran, serta berbagai media berbasis teknologi yang beragam.
- b. Sebuah kombinasi pengajaran langsung atau bertatap muka (face toface), belajar mandiri dan belajar via online.
- c. Pembelajaran yang didukung oleh kombinasi efektif dan cara penyampaian, cara mengajar dan gaya pembelajaran.
- d. Pengajar dan orang tua peserta belajar memiliki peran yang sama penting, pengajar sebagai fasilitator, dan orang tua sebagai pendukung.

Prinsip dasar *blended learning* adalah komunikasi langsung tatap muka dan komunikasi tertulis *online*. Konsep *blended learning* kelihatannya sederhana tetapi penerapannya lebih kompleks. Asumsi utama dari desain *blended learning* adalah (1) pemikiran menggabungkan belajar tatap muka dan *online*, (2) pemikiran ulang mendasar tentang desain mata kuliah untuk mengoptimalkan keterlibatan peserta didik, dan (3) struktuisasi dan pengaturan ulang jam perkuliahan tradisional (Garrison dan Vaughan, 2008).

### C. Tujuan dan Kategori Blended Learning

Menurut Garnham, tujuan dikembangkannya *blended learning* adalah menggabungkan cirri-ciri terbaik dari pembelajaran di kelas (tatap muka) dan ciri-ciri terbaik pembelajaran *online* untuk meningkatkan pembelajaran mandiri secara aktif oleh peserta didik dan mengurangi jumlah waktu tatap muka di kelas. Dengan teknologi berbasis komputer, pengajar menggunakan model perkuliahan campuran (*hybrid0* untuk merancang ulang mata pelajarannya sehingga ada

kegiatan *onlinenya* berupa studi kasus, tutorial, latihan mandiri, simulasi, atau kolaborasi kelompok *online*.

Shibley dkk. Mengatakan bahwa mata kuliah *blended learning* difokuskan untuk mengubah bentuk pembelajaran klasik sehingga peserta didik lebih aktif mempelajari materi pembelajaran di dalam dan di luar kelas. Tujuan akhirnya adalah meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai materi pembelajaran yang ditunjukkan dengan meningkatnya nilai mata pelajaran yang dirancang ulang.

Dengan demikian, tujuan dari penggunaan *blended learning* dapat dirumuskan sebagai berikut :

- a. Membantu peserta didik untuk berkembang lebih baik di dalam proses belajar sesuai dengan gaya belajar dan preferensi dalam belajar.
- b. Menyediakan peluang yang praktis-realistis bagi pengajar dan peserta didik untuk pembelajaran secara mandiri, bermanfaat, dan terus berkembang.
- c. Peningkatan penjadwalan fleksibilitas bagi peserta didik dengan menggabungkan aspek terbaik dari tatap muka dan pembelajaran *online*. Kelas tatap muka dapat digunakan untuk melibatkan para peserta didik dalam pengalaman interaktif. Sedangkan porsi *online* memberikan para peserta didik dengan konten multimedia yang kaya akan pengetahuan kapan pun dan dimana pun selama peserta didik memiliki akses internet.

*Blended learning* memiliki dua kategori utama, yaitu :

- 1) Peningkatan bentuk aktivitas tatap muka. Kebanyakan pengajar menggunakan istilah *blended learning* untuk merujuk pada penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam aktivitas tatap muka , baik dengan memanfaatkan jejaring terikat (*web-dependent*) maupun sebagai jejaring-pelengkap (*web-supplemented*) yang tidak mengubah model aktivitas.

2) Pembelajaran campuran (*hybrid learning*). Pembelajaran model ini mengurangi aktivitas tatap muka tapi tidak menghilangkannya, serta memungkinkan peserta didik untuk belajar secara *online*.

Kategori diatas dikembangkan menjadi bermacam-macam model *blended learning* sebagaimana diilustrasikan pada gambar berikut :

Fully online curriculum with option face to face instruction	Mostly or fully online curriculum wit some time required in either the classroom or computer lab	Mostly fully online curriculum with students meating daily in the classroom or computer lab	Classroom instruction with substantial online components that extend beyond the classroom and/or the school day	Classroom instruction that includes online resources, with limited or no requirements for student to be online
Model 1	Model 2	Model 3	Model 4	Model 5

**Gambar 1.1 Beberapa Model Implementasi *Blended Learning***

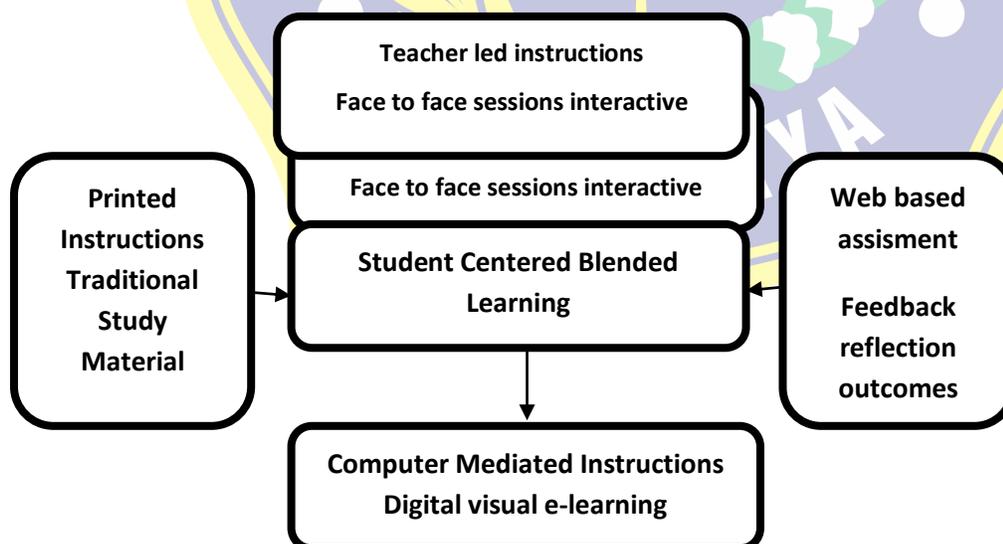
**(Sumber: Kusairi, 2011)**

Model implementasi yang paling sederhana adalah model 5 yakni pemanfaatan bahan-bahan *online* tanpa harus mensyaratkan peserta didik untuk terhubung dengan internet. Hal ini berarti pengajar melakukan pembelajaran tatap muka dengan melibatkan peserta didik yang

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

#### D. Implementasi Blended Learning

*Blended Learning* merupakan suatu upaya untuk menggabungkan kegiatan belajar konvensional (tatap muka) dengan belajar menggunakan komputer atau perlengkapan elektronik berdasarkan petunjuk dari pendidik di mana materi dapat berbentuk media digital yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar konvensional. Sebagai contoh, kegiatan proses belajar mengajar secara konvensional yang biasa dilakukan sebanyak 7 kali pertemuan di dalam kelas dapat diubah menjadi 5-6 kali tatap muka dan 1 kali tatap muka berupa pertemuan *online* dan hal ini bisa disesuaikan dengan kebutuhan proses belajar mengajar yang ada. Ilustrasi penerapan *blended learning* dapat dilihat pada gambar 1.2 di bawah ini.



**Gambar 1.2 Menciptakan Pembelajaran Berpusat Peserta didik dengan Penerapan  
*Blended Learning* (Catchen, 2012).**

*E-Learning* sering kali diperbandingkan dengan pembelajaran tradisional yang menggunakan tatap muka (*face to face*). Tetapi, pada prinsipnya, akan lebih berarti ketika *e-learning* digunakan bersama-sama dengan pembelajaran tradisional secara harmonis yang bisa diakses kapan saja dan dimana saja selama 24 jam sehari, 7 hari seminggu untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses belajar mengajar. Proses pembelajaran yang demikian disebut *blended learning*.

*Blended learning* dibutuhkan pada saat :

1. Proses belajar mengajar tidak hanya tatap muka, namun dengan menambahkan waktu pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dunia maya.
2. Membuat proses komunikasi *non-stop* antara pengajar dan peserta didik menjadi mudah dan cepat.
3. Peserta didik dan pengajar dapat diposisikan sebagai pihak yang belajar (bukan hanya peserta didik saja yang belajar).
4. Membantu proses percepatan pengajaran.

Mc Ginnis menyarankan 6 hal yang perlu diperhatikan manakala orang menerapkan *blended learning* sebagai berikut : (1) Penyampaian bahan aja dan penyampaian pesan-pesan yang lain (seperti pengumuman dikaitkan dengan kebijakan atau peraturan) secara konsisten. (2) Penyelenggaraan pembelajaran harus dilaksanakan secara serius karena hal ini akan mendorong peserta didik cepat menyesuaikan diri. Konsekuensinya, peserta didik lebih cepat mandiri. (3) Bahan ajar yang diberikan harus selalu diperbarui (*updated*), baik itu formatnya, isinya maupun

ketersediaan bahan ajar yang memenuhi kaidah bahan ajar mandiri' (*self-learning materials*). (4) Alokasi waktu bisa dimulai dengan formula awal 75:25, yang berarti 75% waktu digunakan untuk pembelajaran dan 25% waktu digunakan untuk pembelajaran secara tatap muka (tutorial). Karena alokasi waktu ini belum ada yang baku, maka penyelenggara pendidikan bisa membuat 'uji coba' sendiri, sehingga diperoleh alokasi waktu yang ideal. (5) Alokasi waktu tutorial sebesar 25% untuk tutorial, dapat digunakan khusus bagi mereka yang tertinggal, namun bila tidak memungkinkan (misalnya sebagian besar peserta didik menghendaki pembelajaran tatap muka), maka waktu yang tersedia sebesar 25% tersebut bisa dipakai untuk menyelesaikan kesulitan-kesulitan peserta didik dalam memahami isi bahan ajar. Jadi, ini adalah semacam penyelenggaraan 'kelas remedi' (*remedial class*). (6) Implementasi *blended learning* membutuhkan kepemimpinan yang mempunyai waktu dan perhatian untuk terus berupaya bagaimana meningkatkan kualitas pembelajaran.

Sementara itu, Carmen menyebutkan lima kunci sebagai pedoman bagi kita untuk meramu resep yang tepat bagi *blended learning* yang akan kita lakukan. *Pertama* adalah *live event*, yakni pembelajaran langsung atau tatap muka (*instructor-led instruction*) yang berlangsung secara sinkron dalam waktu dan tempat yang sama (yakni ruang kelas) ataupun waktu sama tapi tempatnya berbeda (seperti kelas maya (*virtual classroom*)). Bagi beberapa orang tertentu, pola pembelajaran langsung seperti ini masih menjadi pola utama. Namun demikian, pola pembelajaran langsung ini pun perlu didesain sedemikian rupa untuk mencapai tujuan sesuai kebutuhan. Pola ini juga bisa saja mengkombinasikan teori behaviorisme, kognitif dan konstruktivisme sehingga terjadi pembelajaran yang bermakna.

*Kedua* adalah pembelajaran mandiri (*self-paced learning*), yaitu mengkombinasikan pembelajaran mandiri yang memungkinkan peserta didik belajar kapan saja dan di mana saja

dengan menggunakan berbagai konten (bahan belajar) yang dirancang khusus untuk belajar mandiri baik berdasarkan teks maupun multi media (video, animasi, simulasi, gambar, audio, atau kombinasi dari kesemuanya). Dalam konteks saat ini, bahan belajar tersebut dapat disampaikan secara *online* (via web maupun via perangkat *mobile* dalam bentuk *audio streaming*, *video streaming*, *e-book*, dan lain-lain) maupun *offline* (dalam bentuk CD, cetak, dan lain-lain).

*Ketiga* adalah kolaborasi (*collaboration*), yakni mengkombinasikan kolaborasi, baik kolaborasi pengajar maupun kolaborasi antar peserta belajar yang kedua-duanya bersifat lintas sekolah/kampus. Dengan demikian perancang *blended learning* harus meramu bentuk-bentuk kolaborasi, baik kolaborasi antar teman sejawat atau kolaborasi antar peserta belajar dan pengajar melalui alat komunikasi yang memungkinkan seperti *chatroom*, forum diskusi, e-mail, website/weblog, *listserv*, dan *mobile phone*. Tentu saja, kolaborasi diarahkan untuk terjadinya konstruksi pengetahuan dan keterampilan melalui proses sosial atau interaksi sosial dengan orang lain untuk mendalami pemecahan masalah, pembelajaran berbasis-proyek, dan lain-lain.

*Keempat* adalah asesmen, yakni cara untuk mengukur keberhasilan belajar (teknik asesmen) dalam proses pembelajaran. Dalam *blended learning*, perancang harus mampu meramu kombinasi jenis asesmen, baik yang bersifat tes maupun non tes, atau tes yang lebih bersifat otentik (asesmen/portofolio otentik) dalam bentuk proyek, produk dan lain-lain. Di samping itu, ramuan antara bentuk-bentuk asesmen *online* dan asesmen *offline* juga perlu dipertimbangkan. Sehingga, ini dapat memberikan kemudahan dan fleksibilitas peserta belajar mengikuti atau melakukan asesmen tersebut.

*Kelima* adalah materi pendukung kinerja (*performance support materials*), yakni memastikan sumber daya yang ada untuk mengkombinasikan pembelajaran tatap muka dalam

kelas dan tatap muka virtual. Bahan belajar disiapkan dalam bentuk digital yang dapat diakses oleh peserta belajar baik secara *offline* (dalam bentuk CD, MP3, DVD, dan lain-lain) maupun secara *online* (via website resmi tertentu). Atau, jika pembelajaran *online* dibantu dengan sesuatu *learning/Content Management System* (LCMS), maka dipastikan juga bahwa aplikasi sistem ini telah terinstal dengan baik, mudah diakses, dan lain sebagainya.<sup>11</sup>

#### E. Kelebihan dan Kekurangan *Blended Learning*

##### 1. Kelebihan *Blended Learning*

Kusairi mengungkapkan bahwa banyak kelebihan dari *blended learning* jika dibandingkan dengan pembelajaran tatap muka (konvensional) maupun dengan *e-learning*, baik *online*, *offline*, ataupun *m-learning*. Berbagai penelitian juga menunjukkan bahwa *blended learning* adalah lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran tatap muka maupun *e-learning*.

Adapun kelebihan dari *blended learning* ini adalah sebagai berikut :

- a. Peserta didik leluasa untuk mempelajari materi pelajaran secara mandiri dengan memanfaatkan materi-materi yang tersedia secara *online*.
- b. Peserta didik dapat melakukan diskusi dengan pengajar atau peserta didik lain diluar jam tatap muka.
- c. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan peserta didik di luar jam tatap muka dapat dikelola dan dikontrol dengan baik oleh pengajar.
- d. Pengajar dapat menambahkan materi pengayaan melalui fasilitas internet.
- e. Pengajar dapat meminta peserta didik membaca materi atau mengerjakan tes yang dilakukan sebelum pembelajaran.
- f. Pengajar dapat menyelenggarakan kuis, dan memanfaatkan hasil tes dengan efektif.
- g. Peserta didik dapat saling berbagi file dengan peserta didik lain.

---

<sup>11</sup> Husamah, *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*, (Jakarta, Prestasi Pustaka, 2014), 24

- h. Dan masih banyak keuntungan lain dengan memanfaatkan kelebihan pembelajaran berbasis internet.

## 2. Kekurangan *Blended Learning*

Noer mengemukakan beberapa kekurangan *blended learning* sebagai berikut :

- a. Media yang dibutuhkan sangat beragam, sehingga sulit diterapkan apabila sarana dan prasarana tidak mendukung.
- b. Tidak meratanya fasilitas yang dimiliki peserta didik, seperti komputer dan akses internet. Padahal, *blended learning* memerlukan akses internet yang memadai, ini tentu akan menyulitkan peserta didik dalam mengikuti pelajaran mandiri via *online*.
- c. Kurangnya pengetahuan sumber daya pembelajaran (pengajar peserta didik dan orang tua) terhadap penggunaan teknologi.

Selanjutnya, Kusni mengungkapkan bahwa *blended learning* juga menyebabkan berbagai masalah terutama bagi pengajar, antara lain :

- a. Pengajar perlu memiliki keterampilan dalam menyelenggarakan *e-learning*.
- b. Pengajar perlu menyiapkan referensi digital yang dapat menjadi acuan bagi peserta didik.
- c. Pengajar perlu merancang referensi yang sesuai atau terintegrasi dengan tatap muka.
- d. Pengajar perlu menyiapkan waktu untuk mengelola pembelajaran berbasis internet, misalnya untuk mengembangkan materi, mengembangkan instrument asesmen dan menjawab berbagai pertanyaan yang diajukan oleh peserta didik.<sup>12</sup>

## F. Konsep Metode TANDUR

### 1. Pengertian Metode TANDUR

---

<sup>12</sup> Husamah, *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*, (Jakarta, Prestasi Pustaka, 2014), 36

Teknik TANDUR merupakan bagian dari metode pembelajaran Quantum Teaching, yang mencakup petunjuk spesifik bagi guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang efektif, merancang kurikulum, menyampaikan isi dari materi pembelajaran dan memudahkan proses pembelajaran. Quantum Teaching mempunyai beberapa prinsip, diantaranya :

- a. **Segalanya berbicara**, artinya dari lingkungan kelas hingga bahasa tubuh pendidik, dari kertas yang dibagikan oleh pendidik hingga rancangan pelajaran semuanya mengandung pesan untuk belajar.
- b. **Segalanya bertujuan**, artinya apapun yang terjadi dalam pengubahan anda mempunyai tujuan semuanya.
- c. **Pengalaman sebelum pemberian nama**, artinya siswa dianjurkan untuk mencari informasi sebanyak mungkin seputar materi yang akan diajarkan di kelas.
- d. **Akui setiap usaha**, artinya belajar mengandung banyak hal yang membuat peserta didik untuk berani melangkah kearah yang lebih baik, maka di setiap usaha mereka pantas mendapat pengakuan atas kecakapan dan kepercayaan diri mereka sekecil apapun itu.
- e. **Jika layak dipelajari, maka layak pula dirayakan**, artinya perayaan merupakan umpan balik mengenai kemajuan dan meningkatkan asosiasi emosi positif dengan belajar.<sup>13</sup>
- f. Kerangka perancangan quantum teaching disingkat dengan TANDUR yang mempunyai kepanjangan :

**T: Tumbuhkan**

Tumbuhkan minat siswa dengan memuaskan “Apakah Manfaatnya Bagiku” dan manfaatkan kehidupan siswa.

---

<sup>13</sup> Bobi DePorter, Mark Reardon & Sarah Singer-Nourie, *Quantum Teaching:Mempraktikkan Quantum Learning di Ruang-Ruang Kelas* (Bandung, Kaifa PT. Mizan Pustaka, 2010),

### **A: Alami**

Ciptakan atau datangkan pengalaman umum yang dapat dimengerti semua siswa. Artinya, bagaimana guru bisa menghadirkan suasana yang alamiah yang tidak membedakan antara satu dengan yang lain.

### **N: Namai**

Sediakan kata kunci, konsep, model, rumus, atau strategi terlebih dahulu terhadap sesuatu yang akan diberikan kepada siswa. Guru sedapat mungkin memberikan pengantar terhadap materi yang hendak disampaikan. Hal ini dimaksudkan agar ada informasi pendahuluan yang bisa diterima oleh siswa.

### **D: Demonstrasikan**

/ Sediakan kesempatan bagi siswa untuk “menunjukkan bahwa mereka tahu.” Sering kali dijumpai ada siswa yang mempunyai beragam kemampuan, akan tetapi mereka tidak mempunyai keberanian untuk menunjukkannya. Dalam kondisi ini, guru harus tanggap dan memberikan kesempatan kepada mereka untuk unjuk kerja dan memberikan motivasi agar berani menunjukkan karya mereka kepada orang lain.

### **U: Ulangi**

Tunjukkan kepada siswa bagaimana cara mengulang materi secara efektif. Pengulangan materi dalam suatu pembelajaran akan sangat membantu siswa mengingat materi yang disampaikan guru dengan mudah.

## **R: Rayakan**

Keberhasilan dan prestasi yang diraih siswa, sekecil apapun, harus diberi apresiasi oleh guru. Bagi siswa perayaan akan mendorong mereka memperkuat rasa tanggung jawab. Perayaan akan mengajarkan kepada mereka mengenai motivasi hakiki tanpa “insentif”.

### **2. Kelebihan dan Kekurangan Metode TANDUR**

Menurut Sunandar, model *quantum teaching* memiliki kelebihan dan kekurangan, kelebihanannya antara lain sebagai berikut : (1) Selalu berpusat pada apa yang masuk akal bagi siswa (2) Menumbuhkan dan menimbulkan antusias siswa (3) Adanya kerja sama (4) Menawarkan ide dan proses cemerlang dalam bentuk yang baik dipahami siswa (5) Menciptakan tingkah laku dan sikap kepercayaan dalam diri sendiri (6) Belajar terasa menyenangkan (7) Ketenangan psikologi (8) Adanya kebebasan dalam berekspresi. Sedangkan kekurangan dari metode *quantum teaching* antara lain : (1) Memerlukan persiapan yang matang bagi guru dan lingkungan mendukung. (2) Memerlukan fasilitas yang memadai (3) Model ini banyak dilakukan di luar negeri sehingga kurang beradaptasi dengan kehidupan di Indonesia (4) Kurang dapat mengontrol siswa.<sup>14</sup>

---

<sup>14</sup> Della Fauziah, “Pengaruh Model Pembelajaran Quantum UN Syarif Hidayatullah, Jakarta, 2017), 45