

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Tinjauan Tentang Model-Model Pembelajaran

1. Pengertian Model-Model Pembelajaran

Model-model pengajaran sebenarnya juga bisa dianggap sebagai model pembelajaran. Saat kita membantu siswa memperoleh informasi, skill, gagasan, nilai, cara berfikir, dan tujuan mengekspresikan diri mereka sendiri, kita sebenarnya tengah mengajari mereka untuk belajar. Pada hakikatnya, hasil instruksi jangka panjang yang paling penting adalah bagaimana siswa mampu meningkatkan kapabilitas mereka untuk dapat belajar lebih mudah dan lebih efektif pada masa yang akan datang, baik karena pengetahuan dan skill yang mereka peroleh maupun karena penguasaan mereka tentang proses belajar yang lebih baik.

Cara penerapan suatu pembelajaran akan berpengaruh besar terhadap kemampuan siswa dalam mendidik diri mereka sendiri. Guru yang sukses bukan sekedar penyaji yang kharismatik dan persuasif. Lebih jauh, guru yang sukses adalah mereka yang melibatkan para siswa dalam tugas-tugas yang syarat muatan kognitif dan sosial, dan mengajari mereka bagaimana mengerjakan tugas-tugas tersebut secara produktif. Contohnya, walaupun kita perlu belajar untuk berceramah dengan jelas dan mahir, para siswa harus tetap belajar dari ceramah tersebut; pendidik yang sukses akan senantiasa mengajari siswa bagaimana menyerap dan menguasai informasi

yang berasal dari penjelasannya. Sedangkan para pembelajar efektif mampu menggambarkan informasi, gagasan, dan kebijaksanaan dari guru-guru mereka dan menggunakan sumber-sumber pembelajaran secara efektif. Dengan demikian, peran utama dalam mengajar adalah mencetak para pembelajar yang handal (*Powerfull Learners*).

Model pembelajaran adalah tata kelola urutan pembelajaran yang telah dibuat oleh seseorang/organisasi yang harus diikuti jika mau menggunakannya, tidak boleh memodifikasi atau mengadaptasinya untuk tetap menggunakan nama model tersebut.¹

Model pembelajaran merupakan suatu bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh teknis pembelajaran (guru) mengikuti apa yang telah dirancang oleh teknolog pembelajaran baik perancang/ahli pembelajaran atau oleh guru sendiri. Pada dasarnya model pembelajaran terbentuk dari pendekatan, strategi, metode, teknik, dan bahkan taktik yang terangkai menjadi satu kesatuan yang utuh.

Model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran yang telah dirancang oleh seorang atau kelompok, yang dapat diikuti langkah-langkah dan persyaratannya oleh guru dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam buku *Models of Teaching* model-model pembelajaran digolongkan menjadi empat rumpun. Keempat rumpun model pembelajaran

¹ Amatnyoto dan Wena Made, *Model-Model Pembelajaran*, Jurnal Pendidikan, (PSG Rayon 15, 2012), hal. 42

tersebut adalah: (1). Rumpun model pembelajaran pemrosesan/pengolahan informasi; (2). Rumpun model pembelajaran personal-humanistik; (3). Rumpun model pembelajaran interaksi sosial; dan (4). Rumpun model pembelajaran modifikasi perilaku.

Sebagai pengajar perlu mengenali gagasan-gagasan yang mendasari berbagai model pembelajarandan berusaha mengerti lebih baik tentang model-model tersebut dan cara penggunaannya.

Saat ini, pemikiran tentang siswa dan lingkungan pendidikan meliputi beberapa istilah penting, diantaranya adalah konstruktivisme, metakognitif, *scaffolding* (perancah), perbandingan terbalik yang optimal dengan tugas-tugas yang diberikan pada siswa (kadang-kadang dikenal dengan istilah zona perkembangan yang paling memungkinkan/*zone of proximal development*), dan peran performa ahli (*expert performance*) saat mengembangkan tujuan.²

B. Tinjauan Tentang Model Pembelajaran Blended e-Learning

1. Pengertian Blended e-Learning

Blended learning merupakan istilah 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

² Joyce and Weil, *Models of Teaching* (Model-Model Pengajaran), (Yogyakarta; Pustaka Pelajar. 2009), hal. 12

gabungan keunggulan pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka dan secara virtual.³

Menurut Moebs dan Weilbelzahi yang dikutip dari Husama *Blended learning* sebagai pencampuran *online* dan pertemuan tatap muka (*face to face meeting*) dalam satu aktivitas pembelajaran yang terintegrasi.⁴

Menurut Sulihin dalam jurnalnya yang berjudul “*Pengaruh Blended Learning Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Tingkat SMK*” *Blended Learning* merupakan kombinasi karakteristik pembelajaran tradisional dan lingkungan pembelajaran elektronik atau *Blended Learning*.⁵

Berbeda dengan Sulihin menurut Izudin Syarif dalam jurnalnya yang berjudul “*Pengaruh Blended Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Siswa SMK*” *Blended learning* merupakan suatu pendekatan yang fleksibel untuk merancang program yang mendukung campuran dari berbagai waktu dan tempat untuk belajar.⁶

Jadi, *Blended Learning* adalah model pembelajaran yang menggabungkan tatap muka dan tidak tatap muka dimana pembelajaran berbasis *online* atau *E-learning* menjadi media yang memiliki peran penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Sehingga ada perubahan dalam proses pembelajaran, *blended learning* juga merupakan pembelajaran yang

³ Husamah, *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*, (Jakarta; Prestasi Pustakarya. 2014), hal. 11

⁴ *Ibid*, hal. 12

⁵ Sulihin B. Sjukur, Pengaruh *Blended Learning* Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Tingkat SMK, *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol 2, Nomor 3, 2012, h. 371

⁶ Izudin Syarif, Pengaruh *Blended Learning* Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Siswa SMK, *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 2012, h. 238

mengkombinasikan pembelajaran sistem konvensional dan modern. Dengan *blended learning* siswa akan merasakan belajar yang baru.

Sesuai namanya, *blended learning* adalah metode pembelajaran yang memadukan pertemuan tatap muka dengan materi *online* secara harmonis. Perpaduan antara training konvensional di mana trainer dan trainee bertemu langsung dengan training online yang bisa diakses kapan saja, di mana saja 24 jam sehari, 7 hari seminggu. Adapun bentuk lain dari *blended learning* adalah pertemuan virtual antara *trainer* dengan *trainee*. Mereka mungkin saja berada di dua dunia berbeda, namun bisa saling memberi *feedback*, bertanya, atau menjawab. Semuanya dilakukan secara real time. Sebagian menyebutnya dengan long distance instructed learning, yang lain menyebutnya virtual instructor led training yang dipandu oleh instruktur betulan secara virtual karena antara peserta dan instruktur berada di tempat yang berbeda. Apapun namanya, model pembelajaran ini memanfaatkan teknologi IT lewat media *video conference*, *phone conference*, atau *chatting online*. Menurut Jared A. Carman, (2005), ada lima kunci untuk melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan *blended learning*⁷:

1. *Live Event*, pembelajaran langsung atau tatap muka (*instructor-led instruction*) secara sinkronous dalam waktu dan tempat yang sama (*classroom*) ataupun waktu sama tapi tempat berbeda (seperti

⁷ Izudin Syarif, Pengaruh *Blended Learning* Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Siswa SMK, *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 2012, h. 247

virtual *classroom*). Bagi beberapa orang tertentu, pola pembelajaran langsung seperti ini masih menjadi pola utama. Namun demikian, pola pembelajaran langsung inipun perlu didesain sedemikian rupa untuk mencapai tujuan sesuai kebutuhan. Pola ini, juga bisa saja mengkombinasikan teori *behaviorisme*, *kognitivism* dan *konstruktivism* sehingga terjadi pembelajaran yang bermakna.

2. *Self-Paced Learning*, yaitu mengkombinasikan dengan pembelajaran mandiri (*self-paced learning*) yang memungkinkan peserta belajar kapan saja, dimana saja dengan menggunakan berbagai konten (bahan belajar) yang dirancang khusus untuk belajar mandiri baik yang bersifat *text-based* maupun *multimedia-based* (video, animasi, simulasi, gambar, audio, atau kombinasi dari kesemuanya). Bahan belajar tersebut, dalam konteks saat ini dapat *delivered* secara online (via web maupun via *mobile device* dalam bentuk: *streaming audio*, *streaming video*, *e-book*, dll) maupun *offline* (dalam bentuk CD, cetak, dll).
3. *Collaboration*, mengkombinasikan kolaborasi, baik kolaborasi pengajar, maupun kolaborasi antar peserta belajar yang kedua-duanya bisa 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 *tool-tool* komunikasi yang memungkinkan seperti *chatroom*, forum diskusi, *email*, *website/webblog*, *listserv*, *mobile phone*. Tentu

saja kolaborasi diarahkan untuk terjadinya konstruksi pengetahuan dan keterampilan melalui proses sosial atau interaksi sosial dengan orang lain, bisa untuk pendalaman materi, *problem solving*, *project-based learning*, dll.

4. *Assessment*, dalam *blended learning* perancang harus mampu meramu kombinasi jenis *assessment* baik yang bersifat tes maupun non-tes, atau tes yang lebih bersifat otentik (*authentic assessment/portfolio*) dalam bentuk *project*, *produk* dll. Disamping itu, juga perlu mempertimbangkan ramuan antara bentuk-bentuk *assessment online* dan *assessment offline*. Sehingga memberikan kemudahan dan fleksibilitas peserta belajar mengikuti atau melakukan *assessment* tersebut.
5. *Performance Support Materials*, jika kita ingin mengkombinasikan antara pembelajaran tatap muka dalam kelas dan tatap muka virtual, pastikan sumber daya untuk mendukung hal tersebut siap atau tidak, ada atau tidak. Bahan belajar disiapkan dalam bentuk digital, apakah bahan belajar tersebut dapat diakses oleh peserta belajar baik secara *offline* (dalam bentuk CD, MP3, DVD, dll) maupun secara online. Atau, jika pembelajaran online dibantu dengan suatu *Learning / Content Management System (LCMS)*, pastikan juga bahwa aplikasi sistem ini telah terinstal dengan baik, mudah diakses, dan lain sebagainya.

Blended learning merupakan pengembangan lebih lanjut dari metode *e-Learning*, yaitu metode pembelajaran yang menggabungkan antara sistem *e-Learning* dengan metode konvensional atau tatap muka (*face-to-face*). Beberapa ahli mendefinisikan *blended learning* sebagai berikut⁸:

- a. Valiathan, Purnima (2002) *blended learning is used to describe a solution that combines several different delivery methods, such as collaboration software, Web-based courses, EPSS (electronic performance support systems), and knowledge management practices.*
- b. Rooney, (2003), *Blended learning is a hybrid learning concept integrating traditional in-class sessions and e-Learning elements.*

Ahli lainnya memberikan definisi lebih luas lagi, seperti Whitelock & Jelfs (2003), memberikan tiga pengertian untuk *blended learning*, yaitu⁹:

- a. *The integrated combination of traditional learning with web-based online approaches (drawing on the work of Harrison);*
- b. *The combination of media and tools employed in an e-Learning environment;*
- c. *The combination of a number of pedagogic approaches, irrespective of learning technology use (drawing on the work of Driscoll).*

⁸ Husamah, *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*, (Jakarta: Prestasi Pustakarya. 2014), h. 15

⁹ *Ibid.*, h. 15

Martin Oliver dan Keith Trigwell dalam jurnal *e-Learning*, Volume 2, Number 1 tahun 2005, mendefinisikan *blended learning*:

- a. *Combining or mixing web-based technology to accomplish an educational goal;*
- b. *Combining pedagogical approaches ('e.g. constructivism, behaviorism, cognitivism') to produce an optimal learning outcome with or without instructional technology;*
- c. *Combining any form of instructional technology with face-to-face instructor-led training; and*
- d. *Combining instructional technology with actual job tasks.*

Dari berbagai definisi diatas, para ahli secara umum setuju bahwa *blended learning* lebih menekankan kepada penggabungan / penyatuan metode pembelajaran secara konvensional (*face-to-face*) dengan metode *e-Learning*.

Dari pendekatan diatas dapat dilihat bahwa *blended learning* memadukan berbagai metode pengajaran dengan memanfaatkan teknologi dan menyesuaikan kondisi yang disepakati semua pihak. Sedangkan teknologi virtual yang ada dapat dimanfaatkan untuk proses *blended learning*.

2. Manfaat Blended Learning

Bila saja *blended learning* ini dapat dilaksanakan dengan baik dan benar, maka paling tidak ada tiga manfaat yang dapat diperoleh, yaitu¹⁰:

- a. Meningkatkan hasil pembelajaran melalui pendidikan jarak jauh
- b. Meningkatkan kemudahan belajar sehingga siswa menjadi puas dalam belajar melalui pendidikan jarak jauh, dan
- c. Mengurangi biaya pembelajaran.

Profesor McGinnis (2005) dalam artikelnya yang berjudul '*Building A Successful Blended Learning Strategy*', menyarankan 6 hal yang perlu diperhatikan manakala orang menyelenggarakan *blended learning*. Keenam hal tersebut adalah sebagai berikut:

1. Penyampaian bahan ajar dan penyampaian pesan-pesan yang lain (seperti pengumuman yang berkaitan dengan kebijakan atau peraturan) secara konsisten.
2. Penyelenggaraan pembelajaran melalui *blended learning* harus dilaksanakan secara serius karena hal ini akan mendorong siswa cepat menyesuaikan diri dengan sistim pendidikan jarak jauh. Konsekuensinya, siswa lebih cepat mandiri.
3. Bahan ajar yang diberikan harus selalu mengalami perbaikan (updated), baik dari segi formatnya maupun ketersediaan bahan ajar yang memenuhi kaidah 'bahan ajar mandiri' (*self-learning materials*) seperti yang lazim digunakan pada pendidikan jarak jauh.

¹⁰ Husamah, *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*, (Jakarta: Prestasi Pustakarya, 2014), h. 20

4. Alokasi waktu bisa dimulai dengan formula awal 75:25 dalam artian bahwa 75% waktu digunakan untuk pembelajaran online 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 siswa menghendaki pembelajaran tatap muka), maka waktu yang tersedia sebesar 25% tersebut bisa dipakai untuk menyelesaikan kesulitan-kesulitan siswa dalam memahami isi bahan ajar. Jadi semacam penyelenggaraan '*remedial class*'.
6. Dalam blended learning diperlukan kepemimpinan yang mempunyai waktu dan perhatian untuk terus berupaya bagaimana meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kelebihan *blended learning* adalah sebagai berikut :

- a. Pembelajaran terjadi secara mandiri dan konvensional, yang keduanya memiliki kelebihan yang dapat saling melengkapi.
- b. Pembelajaran lebih efektif dan efisien.
- c. Meningkatkan aksesibilitas. Dengan adanya blended learning maka peserta belajar semakin mudah dalam mengakses materi pembelajaran.
- d. Proses belajar mengajar tidak hanya tatap muka, namun menambah waktu pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dunia maya.

- e. Mempermudah dan mempercepat proses komunikasi *non-stop* antara pengajar dan siswa.

Kekurangan *blended learning* adalah sebagai berikut :

- a. Media yang dibutuhkan sangat beragam, sehingga sulit diterapkan apabila sarana dan prasarana tidak mendukung.
- b. Kurangnya pengetahuan masyarakat terhadap penggunaan teknologi.
- c. Blended learning masih sulit digunakan dalam mata pelajaran eksakta.
- d. Tidak meratanya fasilitas yang dimiliki pelajar, seperti komputer dan akses internet.

3. Blended E-Learning

Secara etimologi istilah *blended learning* terdiri dari dua kata yaitu *blended* dan *learning*. Kata *blended* berarti campuran, bersama untuk meningkatkan kualitas agar bertambah baik (*Collins Dictionary*) atau formula suatu penyesuaian kombinasi atau perpaduan (*Oxford English Dictionary*) (Heinze and Procter, 2006:236). Sedangkan *learning* memiliki makna umum yakni belajar, dengan demikian sepintas mengandung makna pola pembelajaran yang mengandung unsur pencampuran, atau penggabungan antara satu pola dengan pola yang lainnya. Apa yang di campurkan? Elenena (2006) menyampaikan bahwa yang dicampurkan adalah dua unsur utama, yakni pembelajaran di kelas (*class room lesson*) dengan *online learning*.

Pada perkembangannya istilah yang lebih populer adalah *Blended e-Learning* dibandingkan dengan *blended learning*. Kedua istilah tersebut merupakan isu pendidikan terbaru dalam perkembangan globalisasi dan teknologi *Blended e-Learning*. Zhao (2008:162) menjelaskan “*issu Blended e-Learning* sulit untuk di definisikan karena merupakan sesuatu yang baru”. Walau cukup sulit mendefinisikan pengertian *Blended e-Learning* tapi ada para ahli dan profesor yang meneliti tentang *Blended e-Learning* dan menyebutkan konsep dari *Blended e-learning*. Selain itu, pada penelitian Sharpen et.al (2006:18) ditemukan bahwa “intitusi yang telah mengembangkan dengan bahasa mereka sendiri, definisi atau tipologi praktek blended”. Definisi dari Ahmed, et.al (2008:1) menyebutkan : *Blended Blended e-Learning, on the other hand, merges aspects of blended e-lerning such as: web-based instruction, streaming video, audio, synchronous and asynchronous communication, etc: with tradisional, face-to-face”learning*.

Definisi lain yang hampir sama yaitu dari Soekartawi (2006:1) menjelaskan pengertian dari *Blended Blended e-Learning* yaitu: *One of newest models is called Blended Blended e-Learning (BEL). The model, BEL, is disigned basically based on combination of the best aspect of application of information technology blended e-learning, structured face-to-face activities, and real world practice*.

Dari definisi-definisi yang telah dijelaskan di atas maka dapat dikatakan secara sederhana *Blended e-Learning* adalah kombinasi atau

penggabungan pendekatan aspek *blended e-learning* yang berupa *we-based instruction*, video streaming, audio, komunikasi *synchronous* dan *asynchronous* dalam jalur *blended e-learning system* LSM dengan pembelajaran tradisional “tatap muka” termasuk juga metode mengajar, teori belajar dan dimensi pedagogik. Kesimpulan tersebut sama seperti yang dikemukakan oleh Bhonk dan Graham (2006) yaitu:

- a. *Combining instructional modalities or delivery media and technologies (traditional distance education, Internet, Web, CD ROM, video/audio, any other electronic medium, email, online booka etc.)*
- b. *Combining instruction methods, learning theories and pedagogical dimensions.*
- c. *Combining blended e-learning ang face-to-face learning.*

4. Karakteristik Blanded Learning

Sebelum dijelaskan mengenai karakteristik *Blended learning*, perlu di pahami terlebih dahulu mengenai arti dari kata karakteristik.

Dalam kamus lengkap psikologi karya Chaplin, dijelaskan bahwa karakteristik merupakan sinonim dari kata karakter, watak, dan sifat yang memiliki pengertian diantaranya:

1. Suatu kualitas atau sifat yang tetap terus-menerus dan kekal yang dapat dijadikan ciri untuk mengidentifikasi seorang pribadi, suatu objek, suatu kejadian.

2. Intergrasi atau sintese dari sifat-sifat individual dalam bentuk suatu untas atau kesatuan.
3. Kepribadian seseorang, dipertimbangkan dari titik pandang etis atau moral

Jadi di antara pengertian-pengertian diatas sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Chaplin, dapat disimpulkan bahwa karakteristik itu adalah suatu sifat yang khas, yang melekat pada seseorang atau objek. Misalnya karakteristik tafsir artinya suatu sifat yang khas yang terdapat dalam literature tafsir, seperti sistematika penulisan, sumber penafsiran, metode, corak penafsiran dan lain sebagainya.

Selanjutnya karakteristik *Blended learning* merupakan suatu sifat atau karakter yang melekat dan kekal yang dapat dijadikan ciri untuk mengidentifikasi suatu pembelajaran yang berbasis *Blended learning*.

Pembelajaran jarak jauh bukan hal yang sulit untuk dilakukan karena perkembangan teknologi informasi semakin pesat. Kemudahan mengakses internet menjadikan teknologi sebagai pilihan yang tepat dalam kegiatan pembelajaran sebab peserta didik dapat mengakses internet kapanpun dan dimanapun. Oleh sebab itu, model pembelajaran *Blended Learning* menjadi alternatif bagi guru untuk terus dapat terhubung dengan siswa. Menurut Husamah ada empat karakteristik *Blended learning* adalah sebagai berikut:¹¹

¹¹ Husamah, *Pembelajaran Baruan (Blended Learning)*, Jakarta: Prestasi Puskarya. 2014. h, 16

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

Menurut sharpen et.al (2006:18) karakteristik *Blended e-Learning*, adalah:

- a. Ketetapan sumber suplemen untuk program belajar yang berhubungan selama garis tradisional sebagian besar, melalui insitusional pendukung lingkungan belajar virtual.
- b. Rasformatif tingkat praktik pembelajaran didukung oleh rancangan pembelajaran sampai mendalam.
- c. Pandangan menyeluruh tentang teknologi untuk mendukung pembelajaran.
- d. *Blended e-Learning* berisi tatap muka, dimana beririsan dengan *blended e-learning*. Pada *blended e-learning* terdapat pembelajaran berbasis komputer yang berisikan dengan pembelajaran online. Dalam pembelajaran online terdapat pembelajaran berbasis internet yang di dalamnya ada pembelajaran

berbasis web. Diskripsi tersebut disimpulkan bahwa dalam *Blended e-Learning* terdapat tatap muka yang beririsan dengan *blended e-learning* dimana *blended e-learning* beserta komponen-komponennya yang berbasis komputer dan pembelajaran *online* berbasis web internet untuk pembelajaran.

Berdasarkan komponen yang ada dalam *Blended e-Learning* maka teori belajar yang mendasari moder pembelajaran tersebut adalah teori belajar *Konstruktivisme (individual learning)* dari Piaget, kognitif dari Bruner Gagne dan Blooms dal lingkungan belajar sosial atau Social Constructivisit (*collaborativ learning*) dari Vygtsky.

Karakteristik teori belajar konstruktivisme (*individual learning*) untuk *blended e-learning* (Hasibuan, 2006:4) adalah sebagai berikut.

- a. *Active learners*
- b. *Learners construc their knowledge*
- c. *Subjective, dynamic and expanding*
- d. *Processing and understanding of information*
- e. *Leaner has his own learning.*

Individual learning dalam teori ini pelajaran adalah peserta aktif, kalau dapat membangun pengetahuan mereka sendiri, secara subjektif, dinamis, dan berkembang. Kemudian memproses dan memahami suatau

informasi, sehingga pelajar memiliki pembelajaran sendiri. Pelajar membangun pengetahuan mereka berdasarkan atas pengetahuan dari pengalaman yang mereka alami sendiri. Teori belajar berikutnya yang melandasi model *blended learning* adalah teori belajar kognitif. Pendekatan kognitif menekankan bagan sebagai satu struktur pengetahuan yang diorganisasi (Bruner, 1990; Gagne et.al., 1993). Menurut Bloom (1956) mengidentifikasi enam tingkatan belajar kognitif yaitu “pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, dan sintesis”. Pandangan kognitif pada pembelajaran menunjukkan kegiatan mental, sebagai pemberian alasan analisis dan pemikiran kritis (Hadjerrouit; 2007, cerman 2005; 5).

Teori terakhir adalah teori belajar konstruktivisme sosial yang dikembangkan oleh *Vygotsky*. Menurut Vygotsky (1978) adalah sebagai berikut: *the way learners construct knowledge, think, reason, and reflect on is uniquely shaped by their relationship with others. He argued that guidance given by more capable others, allows the learner to engage in levels of activity that could not be managed alone.* Konstruktivisme sosial disebut juga *collaborative learning*. Karakteristik teori belajar tersebut adalah sebagai berikut (Hasibuan, 2006: 4)

Teori ini membuat pelajaran membangun pengetahuan,berfikir, mencari alasan, dan dicerminkan dengan bentuk yang unik melalui berhubungan yang lain. Pelajar belajar dari penyelesaian masalah yang nyata, pelajar juga bergabung pada suatu pembangkit pengetahuan. Pengajar juga masuk ke dalam sebagai pelajar bersama-sama dengan siswanya.

Bentuk tugas juga akan seolah dan pengetahuan dinilai dan diciptakan lalu membangun pengetahuan yang baru.¹²

5. Penerapan *blended e-learning*

Blended e-learning kini banyak digunakan oleh para penyelenggara pendidikan terbuka dan jarak jauh. Kalau dahulu hanya Universitas Terbuka yang diizinkan menyelenggarakan pendidikan jarak jauh, maka ini dengan terbitnya surat keputusan Menteri pendidikan Nasional No.107/U/2001 (2 juli 2001) tentang penyelenggaraan program pendidikan Tinggi jarak jauh, maka perguruan tinggi tertentu yang mempunyai kapasitas menyelenggarakan pendidikan terbuka dan jarak jauh menggunakan *blended e-learning*, juga telah diizinkan menyelenggarakannya. Lembaga-lembaga pendidikan non-formal seperti kursus-kursus, juga telah memanfaatkan keunggulan *blended e-learning* ini untuk program-programnya.

Secara spesifik dalam pendidikan guru *blended e-learning* memiliki makna sebagai berikut.

1. *Blended e-learning* merupakan penyampaian informasi, komunikasi, pendidikan, pelatihan-pelatihan tentang materi keguruan baik substansi materi pelajaran maupun ilmu pendidikan secara *online*.

¹² Murdiono Purbo, dkk. *Perancangan dan Implementasi Content Pembelajaran Online Dengan Metode Blended Learning*. Jurnal Pendidikan, h. 1-2

2. *Blended e-learning* menyediakan seperangkat alat yang dapat memperkaya nilai belajar secara konvensional (model belajar konvensional, kajian terdapat buku teks, CD-ROM dan pelatihan berbasis komputer) sehingga dapat menjawab tantangan perkembangan globalisasi.
3. *Blended e-learning* tidak berarti menggantikan model belajar konvensional di dalam kelas, tetapi memperkaut model belajar tersebut melalui pengayaan konten dan pengembangan teknologi pendidikan.
4. Kapasitas guru amat bervariasi tergantung pada bentuk isi dan penyampaiannya. Makin baik keselarasan antar konten dan alat penyampai dengan gaya belajar, maka akan lebih baik kapasitas siswa yang pada gilirannya akan memberi hasil yang lebih baik.
5. Memanfaatkan jasa teknologi elektronik. Dimana guru dan siswa, siswa dan sesama siswa atau guru dan sesama guru dapat berkomunikasi dengan relatif mudah dengan tanpa dibatasi oleh hal-hal yang protokoler.
6. Memanfaatkan keunggulan komputer (*digital media dan computer networks*).
7. Menggunakan bahan ajar bersifat mandiri (*self learning materials*) disimpan di komputer sehingga dapat diakses oleh guru dan siswa tanpa saja dan dimana saja bila yang bersangkutan memerlukannya.
8. Memanfaatkan jadwal pelajaran, kurikulum, hasil kemajuan belajar dan hal-hal yang berkaitan dengan administrasi pendidikan dapat dilihat setiap saat di komputer.

C. Tinjauan Tentang Internet dan Website beserta Turunannya

1. Pengertian Website

Website adalah sering juga disebut Web, dapat diartikan suatu kumpulan-kumpulan halaman yang menampilkan berbagai macam informasi teks, data, gambar diam ataupun bergerak, data animasi, suara, video maupun gabungan dari semuanya, baik itu yang bersifat statis maupun yang dinamis, yang dimana membentuk satu rangkaian bangunan yang saling berkaitan dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan halaman atau hyperlink.¹³

Atau definisi website adalah kumpulan dari berbagai macam halaman situs, yang terangkum didalam sebuah domain atau juga subdomain, yang lebih tempatnya berada di dalam WWW (World Wide Web) yang tentunya terdapat di dalam Internet. Halaman website biasanya berupa dokumen yang ditulis dalam format Hyper Text Markup Language (HTML), yang bisa diakses melalui HTTP, HTTP adalah suatu protokol yang menyampaikan berbagai informasi dari server website untuk ditampilkan kepada para user atau pemakai melalui web browser.¹⁴

2. Jenis atau macam-macam website

¹³ [https://oliviaagnez.wordpress.com/2016/02/18/pengertian-website-dan-contohnya/...](https://oliviaagnez.wordpress.com/2016/02/18/pengertian-website-dan-contohnya/)

Diakses pada tanggal 3 Mei 2017

¹⁴ Hamzah, *Teknologi komunikasi dan informasi pembelajaran*, (Jakarta, Bumi Aksara. 2011), hal. 189

Jenis-jenis website ada 3 (tiga) macam diantaranya, bisa dibaca dibawah ini:

- Website Statis adalah suatu website yang mempunyai halaman yang tidak berubah. Yang artinya adalah untuk melakukan sebuah perubahan pada suatu halaman hanya bisa dilakukan secara manual yaitu dengan cara mengedit kode-kode yang menjadi struktur dari website itu sendiri.
- Website Dinamis adalah merupakan suatu website yang secara strukturnya diperuntukan untuk update sesering mungkin. Biasanya selain dimana utamanya yang bisa diakses oleh para pengguna (user) pada umumnya, juga telah disediakan halaman backend yaitu untuk mengedit konten dari website tersebut. Contoh dari website dinamis seperti web berita yang didalamnya terdapat fasilitas berita, dsb.
- Website Interaktif adalah suatu website yang memang pada saat ini memang terkenal. Contohnya website interaktif seperti forum dan blog. Di website ini para pengguna bisa berinteraksi dan juga beradu argument mengenai apa yang menjadi pemikiran mereka.

Manfaat dari website biasanya sebagian orang memiliki suatu alasan untuk membuat web itu sendiri, diantaranya:¹⁵

¹⁵ <http://www.nesabamedia.com> diakses pada tanggal 3 Mei 2017

- Memperluas jangkauan promosi sesuatu, dengan memiliki website maka produk kita lebih bisa dikenal oleh masyarakat khususnya pengguna internet.
- Bisa menjadi media tanpa batas, sebab internet adalah media informasi yang tanpa batas. Dengan memiliki website kita berarti sama saja memiliki banyak karyawan yang mempromosikan produk kita selama 24 jam. Yang artinya diman website kita akan memberikan suatu informasi kepada calon konsumen selama 24 jam.
- Promosi yang luas, internet adalah suatu media promosi terluas di dunia jika dilihat dari jangkauan area.
- Media pengenalan perusahaan, Jika kita memiliki suatu perusahaan akan lebih mudah kita mengenalkan perusahaan lewat website, kerana jangkauannya internet yang luas dan pemakainya yang banyak, sehingga perusahaan kita akan dikenal oleh masyarakat banyak sehingga dapat mendatangkan calon konsumen dengan cara promosi produk lewat website.

3. Macam-Macam Domain Website

Domain website, contohnya bisa di baca di bawah ini:

- .co.id : Biasanya digunakan untuk badan usaha yang memiliki badan hukum sah.
- .go.id : Khusus digunakan untuk Lembaga Pemerintahan RI.
- .ac.id : Dipakai untuk Lembaga Pendidikan.

- .or.id: Dipakai untuk segala macam organisasi yang tidak termasuk kedalam kategori ”co.id”, ”go.id”, ”mil.id”, ”ac.id” dan sebagainya.
- .war.net.id : Dipakai untuk industri warung internet (warnet) yang ada di Indonesia.
- .sch.id: Dipakai khusus untuk Lembaga Pendidikan SD, SMP dan SMU atau SMK
- .web.id: Biasanya digunakan untuk organisasi, badan usaha, ataupun perseorangan yang melakukan kegiatannya di WWW.

D. Tinjauan tentang Penerapan *Weblog*

1. Pengertian *weblog*

Weblog atau yang biasa juga disebut *blog* adalah sebuah situs internet atau aplikasi web yang memuat tulisan tentang segala hal, seperti artikel, pengalaman hidup, catatan harian, curahan hati dan sebagainya.¹⁶ Namun seiring perkembangan zaman, *blog* tidak melulu menyajikan tulisan-tulisan, sekarang ini ada banyak *blog* yang difungsikan sebagai galeri foto, tempat download musik atau film terbaru.

Para pemilik *blog* biasanya mengisi *blog* mereka berdasarkan tema atau topik tertentu yang mereka pilih. Ada *blog* yang hanya berisikan

¹⁶ Priyatno, Duwi, *Cara Mudah Blogging gratis di Multiply, Wordpress, Blogger, Livejournal dan Blosome* (Yogyakarta: Gava Media, 2010), hal. 1.

tentang catatan harian, *blog* semacam ini dipergunakan layaknya sebuah *diary*. Ada pula yang menggunakan *blog* sebagai kumpulan artikel, kumpulan materi kuliah dan sebagainya. Namun ada pula para pemilik yang menjadikan *blog*nya sebagai penyedia layanan dari situs lain.

Aktivitas membuat, mengisi, memperbaiki dan segala hal yang berkaitan dengan *blog* biasa disebut *blogging*, sedangkan para pegiatnya disebut *blogger*.

Media *blog* pertama kali dipopulerkan oleh *bloger.com*, yang dimiliki oleh *PyraLabs* sebelum akhirnya *PyraLab* diakusisi oleh Google pada akhir tahun 2002 yang lalu. Semenjak itu, banyak terdapat aplikasi-aplikasi yang bersifat *open source* yang diperuntukkan kepada perkembangan para pemilik *blog* tersebut tersebut.¹⁷

Blog mempunyai fungsi yang sangat beragam, dari sebuah catatan harian, media publikasi dalam sebuah kampanye politik, sampai dengan program-program media dan perusahaan-perusahaan. Sebagian *blog* dipelihara oleh seorang penulis tunggal, sementara sebagian lainnya oleh beberapa penulis. Banyak juga *weblog* yang memiliki fasilitas interaksi dengan para pengunjunnya, seperti menggunakan buku tamu dan kolom komentar yang dapat memperkenalkan para pengunjunnya untuk meninggalkan komentar atas isi dari tulisan yang dipublikasikan, namun demikian ada juga yang sebaliknya atau yang bersifat non-interaktif.

¹⁷ <https://id.wikipedia.org/wiki/Blog>, diakses 7 maret 2017

2. Beberapa *Weblog* Gratis

Di era banjir informasi seperti sekarang ini, kebutuhan akan internet tak dapat dihindarkan lagi, terlebih bagi mereka yang berkecimpung di dunia yang menuntut untuk terus *update* informasi. Sepertihalnya dunia pendidikan. Beberapa *provider* merespon geliat pasar ini dengan sangat bagus, dengan terus menyediakan akses internet murah dan lancar. Selain itu para pengembang juga menawarkan situs-situs gratis, salah satunya *blog*.

Layanan *blogging* gratis baik dari luar maupun dari Indonesia begitu banyak ditawarkan. Namun hanya ada beberapa diantara yang populer dan mendapat respon baik dari pengguna. Berikut ini adalah beberapa layanan *weblog* gratis:¹⁸

- a) Multiply
- b) Wordpress
- c) Blogger
- d) LiveJournal
- e) Blogsome
- f) BlogDetik (dari Indonesia)
- g) DagDigDug (dari Indonesia)

3. Syarat Membuat *Weblog*

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan sebelum membuat *weblog*, baik dalam keperluan pembelajaran maupun kepentingan lainnya. Persaratan

¹⁸ Priyatno, ...,hal. 4.

ini harus dipenuhi agar *blog* yang akan dibuat tersebut dapat eksis dan mencapai target pembuatannya. Berikut ini adalah syarat wajib membuat *blog*:¹⁹

- a. Memiliki akun *e-mail*. Saat pertama kali melakukan registrasi sebagai pengguna *blog*, setiap user diminta untuk mengisi *form* yang salah satunya berisikan akun *e-mail*. Ada *weblog* yang hanya bisa menggunakan akun *e-mail* tertentu, misalkan saja *bloger.com* yang hanya bisa menggunakan akun *gmail*, namun pada umumnya penyedia layanan memperbolehkan menggunakan sembarang akun *e-mail*.
- b. Komputer, laptop atau media elektronil lain yang terkoneksi ke jaringan internet, misalnya *handphone* atau PDA.
- c. Memiliki kemampuan untuk mengoperasikan komputer dan internet. Semua aktifitas *blogging* membutuhkan kemampuan mengoperasikan kedua perangkat tersebut.

4. Penerapan *Weblog*

a. Penerapan *weblog* dalam pembelajaran

Ditengah upaya dunia pendidikan untuk terus mengikuti perkembangan zaman, teknologi *weblog* muncul sebagai sebuah alternatif pembelajaran

¹⁹ Dipanegara, Arya, *LangsungJago Bikin Website Gratis dengan Web Open Source*, (Jakarta : Agobos Publishing, 2011), hal. 59.

yang menarik. Selain kemudahan dalam pengoprasianya, *weblog* relatif sangat murah dibanding teknologi berbasis internet lainnya. *Blog* di Indonesia sudah berkembang pesat dan kegiatan *blogging* juga telah menjamur di mana-mana dari berbagai kalangan dan setiap elemen masyarakat, tak terkecuali para pelajar. *Blog* dapat dimanfaatkan di dalam setiap bidang kehidupan, salah satunya adalah bidang pendidikan.

Pemanfaatan *blog* juga dapat bermanfaat bagi siswa, diantaranya adalah *weblog* dapat digunakan sebagai media belajar karena materi ajar yang akan diberikan di sekolah ditampilkan sebagai layout halaman web. Hal ini sebagai suatu solusi dalam pengajaran di luar kelas sekaligus memperkenalkan siswa pada dunia teknologi dan informasi khususnya dunia internet.

Merujuk dari ciri-ciri kedua metode di atas, maka *blogging* adalah sebuah alternatif metode proses belajar mengajar yang bersifat *e-learning* dan juga *student centered*. Perguruan tinggi yang ingin menggunakan TIK untuk penerapan *e-learning* biasanya menggunakan *Learning Management System* (LMS) untuk menyediakan *virtual classroom* (ruang kelas virtual) di internet. *Virtual classroom* yang dimiliki biasanya memiliki banyak metafora ruang kelas konvensional seperti forum diskusi, pengumpulan tugas, katalog perpustakaan, bahan ajar, katalog *hyperlink* dan lain sebagainya.

Jika pertanyaan tersebut diajukan, maka jawaban atas pertanyaan tersebut sesungguhnya telah tergambar jelas pada sebuah acara seminar. Selain untuk peningkatan proses belajar mengajar, “keharusan” dosen untuk *blogging* juga didasari pada beberapa alasan yang dirangkum oleh Yuyun

Estriyanto (2008) dalam sebuah tulisan. Menurut pandangannya, *blogging* itu adalah untuk alasan sebagai berikut: 1) *personal branding*, 2) *soft marketing*, 3) mengenalkan *core* kompetensi kepada publik, 4) memberikan pencerahan pemikiran kepada masyarakat.

Berikut ini adalah beberapa manfaat penerapan *weblog* dalam pembelajaran :²⁰

- a) Bukti portofolio seorang guru terkait profesionalitasnya
- b) Isinya bisa luas menyangkut banyak hal pengajaran
- c) Bisa dijadikan ajang menulis untuk menuangkan ide
- d) Relative lebih hemat biaya
- e) Menembus ruang dan waktu
- f) Pengembangan proses pembelajaran yang variatif
- g) Bisa mengembangkan jaringan luas antar guru di negara lain

E. Tinjauan Tentang Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar terkonstruksi atas dua unsur kata, untuk memahami pengertian hasil belajar, dapat dilakukan dengan cara menemukan arti dua unsur kata penyusunnya tersebut, yakni “Hasil” dan “Belajar”. Pengertian hasil (*product*) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktifitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional.²¹

²⁰ *Ibid.*, hal. 58.

²¹ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta :Pustaka Pelajar), hal. 45.

Sedangkan belajar memiliki pengertian suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan.

Dari uraian diatas dipahami bahwa hasil belajar memiliki pengertian perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah laku akibat belajar. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan. Hal ini dapat tercapai apabila siswa sudah memahami belajar dengan diiringi oleh perubahan tingkah laku yang lebih baik lagi.

Pendapat dari Horward Kingsley ini menunjukkan hasil perubahan dari semua proses belajar. Hasil belajar ini akan melekat terus pada diri siswa karena sudah menjadi bagian dalam kehidupan siswa tersebut.

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disintesisikan bahwa hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang. Serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan merubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik.

2. Manfaat Diketuinya Hasil Belajar Siswa

Ada banyak manfaat mengetahui hasil belajar siswa, baik buat pengajar maupun siswa. Hasil belajar dapat memberikan kontribusi dalam peningkatan belajar siswa dengan cara:²²

- a) Menjelaskan hasil belajar yang dimaksud
- b) Melengkapi tujuan jangka pendek untuk waktu yang akan datang
- c) Memberikan umpan balik terhadap kemajuan belajar
- d) Memberikan informasi tentang kesulitan belajar, sehingga dapat dipergunakan untuk memilih pengalaman belajar yang akan datang.

3. Prinsip-Prinsip Dasar Dalam Mengevaluasi Hasil Belajar

Diperlukan cara khusus agar dalam mengevaluasi hasil belajar peserta didik diperoleh hasil yang valid. Evaluasi hasil belajar dapat dikatakan berhasil dan terlaksana dengan baik ketika dalam pelaksanaannya berpijak pada tiga prinsip dasar berikut ini²³ : (1) Prinsip keseluruhan, (2) Prinsip Kesenambungan, dan (3) Prinsip Objektivitas.

4. Manfaat Diperolehnya Hasil Belajar

Menurut Dimiyati dan Mudjiono, hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi

²² Nashar, *Peranan Motivasi dan Kemampuan Akal dalam Kegiatan Pembelajaran*, (Jakarta: Dedia Press, 2004), hal. 80.

²³ Sudjiono, Anas, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (JAKARTA : PT Raja Grafindo Persada, 2005), hal. 31.

siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar.

Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesikannya bahan pelajaran.

Menurut Oemar Hamalik hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.

Berdasarkan teori *Taksonomi Bloom* hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain kognitif, afektif, psikomotor. Perinciannya adalah sebagai berikut:²⁴

1. Ranah Kognitif

Berkeaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian.

2. Ranah Afektif

Berkeaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai.

3. Ranah Psikomotor

²⁴ Sudjana, Nana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 23.

Meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi *neuromuscular* (menghubungkan, mengamati).

Tipe hasil belajar kognitif lebih dominan daripada afektif dan psikomotor karena lebih menonjol, namun hasil belajar psikomotor dan afektif juga harus menjadi bagian dari hasil penilaian dalam proses pembelajaran di sekolah.

F. Tinjauan Tentang Pembelajaran Aqidah Akhlak

1. Definisi Belajar

Belajar merupakan komponen ilmu pendidikan yang berkenaan dengan tujuan dan bahan acuan interaksi, baik yang eksplisit maupun implisit.²⁵ Para pakar mendefinisikan belajar secara berbeda. Menurut Gagne (1984), belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman.²⁶ Sedangkan Henry E. Garret berpendapat bahwa belajar merupakan proses yang berlangsung dalam jangka waktu lama melalui latihan maupun pengalaman yang membawa kepada perubahan diri dan perubahan cara mereaksi terhadap suatu perangsang tertentu. Kemudian Lester D. Crow mengemukakan belajar ialah upaya untuk memperoleh kebiasaan-kebiasaan, pengetahuan, dan sikap-sikap. Belajar

²⁵ Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran* (Bandung: CV ALFABETA, 2003), hal. 11.

²⁶ Ratna Willis Dahar, *Teori-teori Belajar* (Jakarta: Departemen pendidikan dan kebudayaan Direktorat jenderal pendidikan tinggi, 1988), hal. 12-13.

dikatakan berhasil manakala seseorang mampu mengulangi kembali materi yang telah dipelajarinya, maka belajar seperti itu disebut “*rote learning*”. Kemudian jika yang telah dipelajari itu mampu disampaikan dan diekspresikan dalam bahasa sendiri, maka disebut “*overlearning*”.²⁷

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, tampaknya definisi Gagne yang paling sederhana dan paling mengena. Jika ditelaah lebih lanjut, maka dapat dijelaskan seperti berikut:

a. Perubahan perilaku

Gagasan bahwa belajar menyangkut perubahan dalam suatu organisme, berarti bahwa belajar membutuhkan waktu. Untuk mengukur belajar, kita membandingkan cara organisme itu berperilaku pada waktu 1 dengan waktu 2 dalam suasana yang serupa. Jika perilaku dalam suasana yang serupa itu berbeda untuk kedua waktu itu, maka kita dapat berkesimpulan bahwa telah terjadi belajar.

b. Perilaku terbuka

Belajar yang kita simpulkan, terjadi bila perilaku hewan-hewan, termasuk manusia, berubah. Perilaku menyangkut aksi atau tindakan, aksi-aksi otot atau aksi-aksi kelenjar, dan gabungan dari kedua macam aksi itu. Yang menjadi perhatian utama ialah perilaku verbal dari manusia. Sebab dari tindakan-tindakan menulis dan berbicara manusia, dapat kita tentukan apakah perubahan-perubahan dalam perilaku telah terjadi.

²⁷ Sagala, ..., hal. 13.

Perilaku terbuka dari organisme selalu menjadi pusat perhatian kita. Beberapa ahli psikologi hanya memusatkan pada perilaku terbuka. Mereka disebut para ahli psikologi perilaku (behaviorist). Para ahli psikologi yang lain menganggap perilaku terbuka sebagai suatu tanda untuk menyimpulkan apa yang terjadi dalam pikiran seseorang. Mereka disebut ahli psikologi kognitif. Tetapi semua ahli psikologi perlu mengamati perilaku terbuka untuk dapat menentukan apakah terjadi perubahan.

c. Belajar dan pengalaman

Komponen terakhir dalam definisi belajar ialah “sebagai suatu hasil pengalaman”. Istilah pengalaman membatasi macam-macam perubahan perilaku yang dapat dianggap mewakili belajar. Batasan ini penting dan sulit untuk mendefinisikannya. Biasanya batasan ini dilakukan dengan memperhatikan penyebab-penyebab perubahan dalam perilaku yang tidak dapat dianggap sebagai hasil pengalaman.

d. Belajar dan kematangan

Proses lain yang menghasilkan perubahan perilaku, yang tidak termasuk belajar ialah kematangan. Perubahan perilaku yang disebabkan oleh kematangan terjadi, bila perilaku itu disebabkan oleh perubahan-perubahan yang berlangsung dalam proses pertumbuhan dan pengembangan dari organisme secara fisiologis. Berjalan dan berbicara berkembang dalam manusia pada umumnya lebih banyak disebabkan oleh kematangan ini daripada belajar.

Setelah semua bentuk-bentuk perubahan-perubahan (yaitu yang disebabkan oleh proses-proses fisiologis, mekanik, dan kematangan) dikeluarkan dari kategori perubahan-perubahan yang mencerminkan belajar, akhirnya perubahan-perubahan apakah yang tinggal sebagai hasil belajar? Jawabannya ialah, bahwa belajar dihasilkan dari pengalaman dengan lingkungan, di mana terjadi hubungan-hubungan antara stimulus-stimulus dan respon-respon.²⁸

Begitupun dengan Gagne, Hilgard mengungkapkan: “*Learning is the process by which an activity originates or changed through training procedure (whether in the laboratory or in the natural environment) as distinguished from changes by factors not attributable to training*”. Bagi Hilgard, belajar itu adalah proses perubahan melalui kegiatan atau prosedur latihan baik latihan di dalam laboratorium maupun dalam lingkungan alamiah.²⁹

Belajar bukanlah sekedar mengumpulkan pengetahuan. Belajar adalah proses mental yang terjadi dalam diri seseorang, sehingga menyebabkan munculnya perubahan perilaku. Aktivitas mental itu terjadi karena adanya interaksi individu dengan lingkungan yang disadari.³⁰

2. Definisi Pembelajaran

²⁸ Dahar,, hal. 14.

²⁹ Wina Sanjaya, *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi* (Jakarta: Kencana, 2005), hal. 89.

³⁰ *Ibid.*, hal. 89.

Kata “pembelajaran” adalah terjemahan dari “instruction”, yang banyak dipakai dalam dunia pendidikan di Amerika Serikat. Istilah ini banyak dipengaruhi oleh aliran psikologi *kognitif-holistik*, yang menempatkan siswa sebagai sumber dari kegiatan. Selain itu, istilah ini juga dipengaruhi oleh perkembangan teknologi yang diasumsikan dapat mempermudah siswa mempelajari segala sesuatu lewat berbagai macam media seperti bahan-bahan cetak, program televisi, gambar, audio, dan lain sebagainya, sehingga semua itu mendorong terjadinya perubahan peranan guru dalam mengelola proses belajar mengajar, dari guru sebagai sumber belajar menjadi guru sebagai fasilitator dalam belajar mengajar.³¹

Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid. Konsep pembelajaran menurut Corey (1986: 195) adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan. Mengajar menurut William H. Burton adalah upaya memberikan stimulus, bimbingan, pengarahan, dan dorongan kepada siswa agar terjadi proses belajar.³²

a. Konsep pembelajaran

³¹ *Ibid.*, hal. 78.

³² Sagala, ..., hal. 61.

Sering dikatakan mengajar adalah mengorganisasi aktivitas siswa dalam arti luas. Peranan guru bukan semata-mata memberikan informasi, melainkan juga mengarahkan dan memberi fasilitas belajar (*directing and facilitating the learning*) agar proses belajar lebih memadai. Pembelajaran mengandung arti setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan atau nilai yang baru. Proses pembelajaran pada awalnya meminta guru untuk mengetahui kemampuan dasar yang dimiliki oleh siswa meliputi kemampuan dasarnya, motivasinya, latar belakang akademisnya, latar belakang sosial ekonominya, dan lain sebagainya. Kesiapan guru untuk mengenal karakteristik siswa dalam pembelajaran merupakan modal utama penyampaian bahan belajar dan menjadi indikator suksesnya pelaksanaan pembelajaran.

Bahan pelajaran dalam proses pembelajaran hanya merupakan perangsang tindakan pendidik atau guru, juga hanya merupakan tindakan memberikan dorongan dalam belajar yang tertuju pada pencapaian tujuan belajar. Antara belajar dan mengajar dengan pendidikan bukan sesuatu yang terpisah atau bertentangan. Justru proses pembelajaran adalah merupakan aspek yang terintegrasi dari proses pendidikan.³³

Seharusnya dalam kegiatan pembelajaran, yang lebih dipengaruhi oleh perkembangan hasil-hasil teknologi adalah yang dapat dimanfaatkan untuk kebutuhan belajar, siswa diposisikan sebagai subjek belajar yang memegang peranan yang utama, sehingga dalam *setting* proses belajar mengajar siswa

³³ *Ibid.*, hal. 62.

dituntut beraktivitas secara penuh bahkan secara individual mempelajari bahan pelajaran.³⁴ Dengan demikian, dalam “pembelajaran” guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator, memanager berbagai sumber dan fasilitas untuk dipelajari siswa.

Untuk memahami lebih mendalam apa itu pembelajaran, maka kita telusuri konsep dan pengertiannya. Pembelajaran menurut Dimiyati dan Mudjiono (1999: 297) adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain intruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. UUSPN No. 20 tahun 2003 menyatakan pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, seta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pembelajaran.

Dalam kegiatan pembelajaran, guru harus memahami hakikat materi pelajaran yang diajarkannya sebagai suatu pelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir siswa dan memahami berbagai model pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan siswa untuk belajar dengan perencanaan pengajaran yang matang oleh guru. Pendapat ini sejalan dengan Jerome Bruner (1960) mengatakan bahwa perlu adanya teori pembelajaran yang akan menjelaskan asas-asas untuk merancang

³⁴ Sanjaya, ..., hal. 78.

pembelajaran yang efektif di kelas. Menurut pandangan Bruner, teori belajar itu bersifat deskriptif, sedangkan teori pembelajaran itu preskriptif.

Hal ini menggambarkan bahwa orang yang berpengetahuan adalah orang yang terampil memecahkan masalah, mampu berinteraksi dengan lingkungannya dalam menguji hipotesis dan menarik generalisasi dengan benar. Jadi belajar dan pembelajaran diarahkan untuk membangun kemampuan berpikir dan kemampuan menguasai materi pelajaran, dimana pengetahuan itu sumbernya dari luar diri, tetapi dikonstruksikan dalam diri individu siswa. Pengetahuan tidak diperoleh dengan cara dibeikan atau ditransfer dari orang lain, tetapi “*dibentuk dan dikonstruksi*” oleh individu itu sendiri, sehingga siswa itu mampu mengembangkan intelektualnya.

Pembelajaran mempunyai dua karakteristik, yaitu:

- ***Pertama***, dalam poses pembelajaran melibatkan proses mental siswa secara maksimal, bukan hanya menuntut siswa sekedar mendengar, mencatat, akan tetapi menghendaki aktivitas siswa dalam proses berpikir.
- ***Kedua***, dalam pembelajaran membangun suasana dialogis dan proses tanya jawab terus menerus yang diarahkan untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan berpikir siswa, yang pada gilirannya kemampuan berpikir itu dapat membantu siswa untuk memperoleh pengetahuan yang mereka konstruksi sendiri.³⁵

³⁵ *Ibid.*, hal. 62-63.

Dunkin dan Biddle mengatakan bahwa proses pembelajaran akan berlangsung dengan baik jika pendidik mempunyai dua kompetensi utama, yaitu:

1. Kompetensi substansi materi pembelajaran atau penguasaan materi pembelajaran
2. Kompetensi metodologi pembelajaran

Artinya, jika guru menguasai materi pelajaran, diharuskan juga menguasai metode pengajaran sesuai kebutuhan materi ajar yang mengacu pada prinsip pedagogik, yaitu memahami karakteristik peserta didik. Jika metode dalam pembelajaran tidak dikuasai, maka penyampaian materi ajar menjadi tidak maksimal. Metode yang digunakan sebagai strategi yang adapat memudahkan peserta didik untuk menguasai ilmu pengetahuan yang diberikan oleh guru. Hal ini menggambarkan bahwa pembelajaran terus mengalami perkembangan sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Karena itu dalam merespon perkembangan tersebut, tentu tidaklah memadai kalau sumber belajar berasal dari guru dan media buku teks belaka.³⁶ Di ranah ini lah internet memainkan perannya.

b. Empat Pilar Pembelajaran

Empat pilar pendidikan universal yang dirumuskan Unesco (1996), yaitu:

1. *Learning to know*

³⁶ *Ibid.*, hal. 63-64.

Mengandung pengertian bahwa belajar itu pada dasarnya tidak hanya berorientasi kepada produk atau hasil belajar, akan tetapi juga harus berorientasi kepada proses belajar. Dengan proses belajar, siswa bukan hanya sadar akan apa yang harus dipelajari, akan tetapi juga memiliki kesadaran dan kemampuan bagaimana cara mempelajari yang harus dipelajari itu.

2. *Learning to do*

Mengandung pengertian bahwa belajar itu bukan hanya sekedar mendengar dan melihat dengan tujuan akumulasi pengetahuan, akan tetapi belajar untuk berbuat dengan tujuan akhir penguasaan kompetensi yang diperlukan dalam era persaingan global.

3. *Learning to be*

Mengandung pengertian bahwa belajar adalah membentuk manusia yang “menjadi dirinya sendiri”, dengan kata lain belajar untuk mengaktualisasikan dirinya sendiri sebagai individu dengan kepribadian yang memiliki tanggung jawab sebagai manusia.

4. *Learning to live together*

Adalah belajar untuk bekerja sama. Hal ini sangat diperlukan sesuai dengan tuntutan kebutuhan manusia dalam masyarakat global di mana manusia baik secara individual maupun secara kelompok tidak mungkin dapat hidup sendiri atau mengasingkan diri bersama kelompoknya.

Namun dalam sumber lainya masih ada 2 pilar pendidikan lain.³⁷

Yakni :

5. *Learning How to Learn*

Mengandung pengertian bahwa proses belajar haruslah mampu membawa peserta didik pada kemampuan untuk dapat mengembangkan strategi dan kiat belajar yang lebih independen, kreatif, inovatif, efektif, efisien dan penuh percaya diri, karena masyarakat adalah Learning Society.

Dalam pilar ini menekankan adanya pergeseran model pembelajaran, dari yang awalnya “menghafal” menjadi pembelajaran mencari atau meneliti.

6. *Learning Troughout Life*

Pada pilar ini dimaksudkan proses belajar adalah kegiatan sepanjang hayat. Learning Troughout Life ini meuntun dan memberi pencerahan kepada peserta didik bahwa ilmu bukanlah hasil ciptaan manusia, melainkan hasil pencarian manusia.

Karena ilmu adalah ilmu tuhan yang tidak terbatas dan harus dicari, maka upaya mencarinya juga tidak mengenal kata berhenti.

³⁷ Suwarno, Wiji, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2009), hal. 78.

G. Tinjauan Tentang Aqidah Akhlak

1. Definisi aqidah akhlak

Kata aqidah akhlak menurut bahasa berasal dari Bahasa Arab : *aqada-yaqidu-uqdatan-qa'qidatun* artinya ikatan atau perjanjian, maksudnya sesuatu yang terjadi tempat bagi hati dan hati nurani terikat kepadanya.³⁸

Istilah aqidah di dalam istilah umum disepakati untuk menyebut “keputusan pikiran yang mantap, benar atau salah”.³⁹ Sedangkan dalam Pendidikan Agama Islam, “inti aqidah adalah percaya dan pengakuan terhadap keesaan Allah atau disebut tauhid yang merupakan landasan keimanan terhadap keimanan lainnya seperti iman terhadap malaikat, rasul, kitab, hari akhir, serta qodo’ dan qodhar”.⁴⁰

Pengertian akhlak secara bahasa *Enguistik*, kata akhlak dari Bahasa Arab yaitu Isim masdar (bentuk infinitif) dari kata akhlak *yukhliq*, *ikhlikan* yang berarti al-sajiyah (parangai), al thabiah (kelakuan), tabiat (watak dasar), al’adat (kebiasaan, kezaliman), al maru’ah (peradapan yang baik), al-din (agama).⁴¹

Akhlak adalah budi pekerti atau tingkah laku.⁴² Secara bahasa atau etimologi kata Akhlak berasal dari Bahasa Arab, yang menurut bahasa berarti budi pekerti, perangai, tingkah laku atau tabiat. Perumusan

³⁸ Rosihon Anwar, *Aqidah Akhlak*. (Bandung: PT Pustaka Setia, 2008), hal. 13

³⁹ *Ibid*, hal. 13

⁴⁰ Aminudin, dkk., *Pendidikan Agama Islam*. (Bogor: PT Ghalia Indonesia, 2002), hal. 81

⁴¹ *Ibid*, hal. 152

⁴² *Ibid*, hal. 20

pengertian akhlak timbul sebagai media yang memungkinkan adanya hubungan baik antara khaliq dengan mahluk dan antara mahluk dengan mahluk. Menurut Imam Al-Ghozali yang dikutip oleh Chabib Thoha mengemukakan definisi akhlak ialah suatu sifat yang tertanam dalam jiwa yang dari padanya timbul perbuatan-perbuatan dengan mudah dengan tidak memerlukan pertimbangan pikiran (lebih dahulu). Sehingga dapat disimpulkan bahwa definisi akhlak secara kehendak jiwa manusia yang dapat menimbulkan perbuatan dengan mudah karena kebiasaan, tanpa memerlukan pertimbangan pikiran terlebih dahulu.⁴³

Berdasarkan rumusan diatas, maka yang dimaksud dengan aqidah akhlak adalah suatu kepercayaan seseorang sehingga menciptakan kesadaran diri bagi manusia tersebut untuk berpegang teguh kepada norma dan nilai-nilai budi pekerti yang luhur tanpa membutuhkan pertimbangan dan pemikiran, sehingga muncul kebiasaan-kebiasaan dari seseorang tersebut dalam bertingkah laku.

Jadi dapat disimpulkan bahwa aqidah akhlak merupakan salah satu muatan mata pelajaran yang membahas mengenai keyakinan dan tingkah laku seseorang yang baik.

2. Tinjauan dasar aqidah akhlak

⁴³ Chabib Thoha, *Metodologi Pengajaran Agama...*, hal. 109

Cara Rasulullah menyempurnakan Akhlak itu dilakukan dengan perbuatan nyata (uswah hasanah), ajakan dan ketepatan-ketepatan. Dengan demikian terbentuknya pribadi yang berakhlak, masyarakat yang berakhlak, kekuasaan yang berakhlak merupakan salah satu tugas utama Islam dan umatnya. Dalam konteks pendidikan, salah satu tujuan utamanya adalah pembentukan akhlak atau budi pekerti yang sanggup menghasilkan orang-orang yang bermoral: yaitu jiwa yang bersih, rendah hati, percaya diri, sopan dalam berbicara dan perbuatan, mulia dalam tingkah laku dan perangai, bijaksana, berkemauan keras dalam belajar dan sukses, bercita-cita mulia, tahu arti kewibawaan dan pelaksanaannya, menghormati hak-hak manusia, tahu membedakan yang baik dan yang buruk, memilih perbuatan yang paling utama, senantiasa waspada pada perbuatan yang tercela termasuk dalam memilih teman dalam bergaul, senantiasa mawas diri atas posisinya sebagai kaum terpelajar dan generasi masa depan.

Pentingnya akhlak dalam Islam adalah nomor dua setelah iman. Seseorang tidaklah dikatakan beriman kepada Allah kecuali ia berakhlak mulai. Sebab diantara tanda-tanda iman yang paling utama terletak pada akhlak yang mulia, dan diantara tanda-tanda nifak yang paling menonjol adalah akhlak buruk. Diantara perhiasan yang paling mulia bagi manusia sesudah iman, taat dan takut (kagum) kepada Allah adalah akhlak yang mulia. Dengan akhlak ini terciptalah kemanusiaan manusia dan sekaligus membedakan dengan binatang. Dalam Al-Qur'an terdapat 1504 ayat atau

hampir seperempat keseluruhan ayat dalam Al-Qur'an yang berhubungan dengan akhlak baik dari segi teori maupun praktis. Hal ini tidak berlebihan, sebab misi Nabi sendiri adalah menyempurnakan akhlak yang mulia.⁴⁴ Itulah sebabnya Allah secara tegas menyatakan dalam Al-Qur'an surat Al-Qalam: 4 dengan arti "dan Sesungguhnya kamu benar-benar berbudi pekerti yang agung".⁴⁵

Dasar dari aqidah akhlak yaitu Al-Qur'an dan As-Sunnah. Seperti yang dibahas di atas, bahwa Rasulullah SAW. adalah suri tauladan yang baik bagi setiap umatnya, baik dalam perkataan maupun perbuatan. Jadi dapat disimpulkan bahwa aqidah akhlak merupakan salah satu muatan mata pelajaran yang membahas mengenai keyakinan dan tingkah laku seseorang yang baik.

Setiap norma dan nilai-nilai budi pekerti dapat dipastikan mempunyai tujuan tersendiri, dalam proses pencapaiannya tujuan tersebut, tidak dapat di lepaskan dari keyakinan atas ide-ide dasar pencapaian sesuatu yang ingin diperoleh. Tujuan akhidah akhlak adalah terciptanya insan kamil yaitu manusia yang memiliki jiwa maupun perbuatan yang sesuai dengan tuntunan Al-Qur'an dan Aa-Sunnah. Adapun tujuan dari mata pelajaran akhidah akhlak adalah:

- (b) Menumbuh kembangkan akhidah melalui pemberian, pemupukan, dan pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengalaman

⁴⁴ Thobtoni, Pendidikan Islam. (Malang: UMM Press, 2008), hal. 71

⁴⁵ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemah*. (Surakarta: Media Insani Publishing, 2007)., hal. 564

pembiasaan, serta pengalaman peserta didik tentang aqidah Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang keimanan dan ketakwaannya kepada Allah SWT.

- (c) Mewujudkan manusia Indonesia yang berakhlak mulia dan menghindari akhlak tercela dalam kehidupan sehari-hari baik dalam kehidupan individu maupun social, sebagai manifestasi dari ajaran dan nilai-nilai aqidah akhlak.⁴⁶

3. Ruang lingkup aqidah akhlak

Ruang lingkup aqidah akhlak antara lain: “mengetahui dan memercayai, tentang ketauhitan lafal Asmaul Husna, bukti sifat Asmaul Husna, bukti kebenaran 99 Asmaul Husna”.

Ruang lingkup akhlak antara lain: “akhlak tercela, terpuji, etika, moral, budi pekerti, husnudzon, tobat, riya’, aniaya, diskriminasi.⁴⁷

Dengan pemaparan diatas dapat diambil sebuah pengertian mengenai Guru Aqidah Akhlak adalah suatu komponen manusia dalam proses belajar mengajar, yang ikut berperan dalam usaha pembentukan sumber daya manusia yang potensial dalam bidang pelajaran aqidah akhlak.

⁴⁶ STIT Al-Taqwa, ”SK dan KD Aqidah Akhlak, MA Kelas X”.

⁴⁷ Usman dan Inayahwati, *Aqidah Akhlak*. (Jakarta: PT Penerbitan Erlangga, 2008), hal. 1