

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING*  
BERBASIS EDMODO TEHADAP HASIL BELAJAR  
MATA PELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI KELAS VII  
DI SMP NEGERI 2 JEMBER TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

**SKRIPSI**



Oleh:  
**NURUL SABILA PUTRI**  
NIM. T20161113

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
APRIL 2020**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING*  
BERBASIS EDMODO TEHADAP HASIL BELAJAR  
MATA PELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI KELAS VII  
DI SMP NEGERI 2 JEMBER TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

**SKRIPSI**



Oleh:  
**NURUL SABILA PUTRI**  
NIM. T20161113

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
APRIL 2020**

**Pengaruh Model Pembelajaran *Blended Learning*  
Berbasis Edmodo Terhadap Hasil Belajar  
Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas VII  
di SMP Negeri 2 Jember Tahun Pelajaran 2019/2020**

**SKRIPSI**

diajukan kepada Institut Agama Islam Negeri Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi Pendidikan Agama Islam

Oleh :

**Nurul Sabila Putri**  
**NIM. T20161113**

Disetujui Pembimbing

  
**Dr. H. Moh Sahlan, M.Ag.**  
**NIP. 196303111993031003**

**Pengaruh Model Pembelajaran *Blended Learning*  
Berbasis Edmodo Terhadap Hasil Belajar  
Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas VII  
di SMP Negeri 2 Jember Tahun Pelajaran 2019/2020**

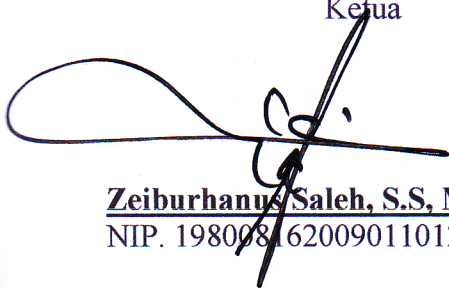
**SKRIPSI**

telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu  
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Islam  
Program Studi Pendidikan Agama Islam

Hari: Selasa  
Tanggal : 21 April 2020

Tim Penguji

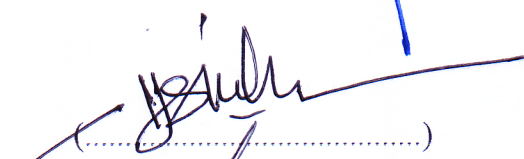
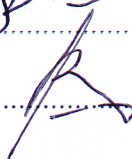
Ketua

  
**Zeiburhanu Saleh, S.S, M.Pd.**  
NIP. 198008162009011012

Sekertaris

  
**Imron Fauzi, M.Pd.I**  
NIP. 198705222015031005

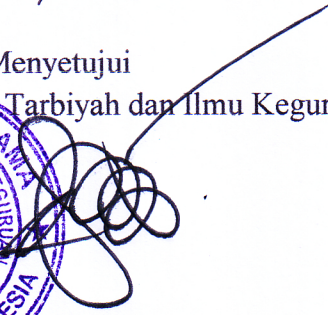
Anggota:

1. Dr. H. Saihan, M.Pd.I (..........)
2. Dr. H. Moh. Sahlan, M.Ag. (..........)

Menyetujui

Plh. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



  
**Dr. Mashudi, M.Pd**  
NIP. 197209182005011003

## MOTTO

قُلْ انظُرُوا مَاذَا فِي السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ ۗ وَمَا تُغْنِي الْآيَاتُ وَالنُّذُرُ عَنْ قَوْمٍ لَا يُؤْمِنُونَ

“Katakanlah, Perhatikanlah apa yang ada di langit dan di bumi. Tidaklah bermanfaat tanda kekuasaan Allah dan rasul-rasul yang memberi peringatan bagi orang-orang yang tidak beriman” (QS. Yunus Ayat 101)\*



---

\* Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Quran Tafsir Perkata Tajwid Kode Angka Al-Hidayah*, (Tangerang: Kalim), 220.

## PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur kepada Allah SWT, terselesaikannya karya sederhana ini dengan penuh semangat perjuangan dan pengorbanan dalam pembuatannya serta tulus dari hati yang paling dalam, karya ini kupersembahkan untuk:

1. Bapak Ibuku tercinta: Bapak Tomy Hermansyah dan Ibu Wiwik Widayati selaku panutan dalam setiap langkah kehidupanku, yang tiada henti selalu mendoakanku sepenuh hati, memberikan dukungan moral dan material sehingga saya dapat melaksanakan tugas akhir dan perkuliahan ini dengan baik dan Adik-Adikku tersayang Intan Amalia Putri, Fitria Rahila Maharani, Ayatul Karimah Mahadewi yang telah memberikan semangat tiada henti, serta kepada keluarga besar saya ucapkan terima kasih atas dukungannya dan motivasinya kepada saya.
2. Kepada guru saya yang tidak bisa disebutkan satu persatu saya sangat berterima kasih atas dukungan dan doanya sekaligus bimbingan ilmu.
3. Kepada sahabat-sahabatku khusus kelas A3 (PAI angkatan 2016) semoga ilmu dan pengalaman kita bisa mengantarkan kita menuju gerbang kesuksesan dan kelak dapat menjadi guru PAI yang profesional dan amanah.
4. Kepada semua pihak yang telah bersedia memberikan informasi, pengalaman serta ilmunya dalam pencarian data dalam skripsi ini. Kepada lembaga yang saya teliti yaitu SMPN 2 Jember yang telah memberikan kemudahan dalam pengerjaan skripsi ini.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya, perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian skripsi sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana, dapat terselesaikan dengan lancar.

Kesuksesan ini dapat penulis peroleh karena dukungan banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Babun Suharto, SE., MM., selaku Rektor IAIN Jember.
2. Ibu Dr. Hj. Mukni'ah, M. Pd. I., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan izin penelitian.
3. Bapak Drs. H. D. Fajar Ahwa, M. Pd. I., selaku ketua Prodi Pendidikan Agama Islam yang telah membantu dalam segala hal yang diperlukan sebagai syarat skripsi.
4. Bapak Dr. H. Moh. Sahlan, M.Ag., selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan pengarahan, motivasi, dan meluangkan waktunya untuk membimbing peneliti dalam menyelesaikan skripsi dengan baik.
5. Bapak Zeiburhanus Saleh, S.S, M.Pd, Bapak Dr. H. Saihan, M.Pd.I, Bapak Imron Fauzi, M.Pd.I selaku tim penguji sidang skripsi yang telah memberikan pengarahan untuk menyelesaikan skripsi dengan baik.
6. Seluruh Bapak dan Ibu dosen IAIN Jember yang telah berbagi ilmu pengetahuan dan pengalaman yang bermanfaat bagi peneliti.

Akhirnya, semoga segala amal baik yang telah Bapak/Ibu berikan kepada penulis mendapat balasan yang baik dari Allah.

Jember, 10 April 2020

Penulis



## ABSTRAK

**Nurul Sabila Putri, 2020:** “Pengaruh Model Pembelajaran *Blended Learning* Berbasis Edmodo Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas VII di SMP Negeri 2 Jember Tahun Pelajaran 2019//2020.”

Dari hasil wawancara yang dilakukan bersama guru mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas VII di SMP Negeri 2 Jember diketahui bahwa proses pembelajaran PAI di kelas VII, guru mayoritas menggunakan model pembelajaran konvensional berupa ceramah dan diskusi. Selain itu, dari hasil observasi, siswa SMP Negeri 2 Jember diperbolehkan membawa alat-alat elektronik seperti handphone dan laptop, akan tetapi alat elektronik tersebut kurang dimanfaatkan dalam pembelajaran, terkhusus dalam penelitian ini mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Mengantisipasi permasalahan tersebut, diperlukan model pembelajaran yang tepat untuk mengoptimalkan proses dengan penyajian materi yang menarik dan memanfaatkan alat-alat elektronik sehingga siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Model pembelajaran yang tepat guna untuk memecahkan permasalahan tersebut adalah model pembelajaran *blended learning* berbasis edmodo. Dengan model pembelajaran *blended learning* berbasis edmodo, siswa dapat memanfaatkan alat elektroniknya untuk mengakses media pembelajaran *e-learning* yaitu edmodo dan tetap melaksanakan pembelajaran secara tatap muka di kelas bersama dengan guru.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada perbedaan signifikan hasil belajar kognitif siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *blended learning* berbasis edmodo dengan yang dibelajarkan menggunakan metode ceramah pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas VII di SMP Negeri 2 Jember tahun pelajaran 2019/2020?. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *blended learning* berbasis edmodo terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian quasi eksperimen (eksperimen semu) dengan menggunakan *Non-Equivalent Control Grup Design* yaitu desain penelitian yang hampir sama dengan *Pretest-posttest Grup Design*, namun pada desain ini kelompok eksperimen dan kontrol tidak dipilih secara random. Dalam penentuan subyek data penelitian ini menggunakan *Purposive Sampling*. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas VII-D berjumlah 30 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas VII-F berjumlah 30 siswa sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan tes formatif, observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan menggunakan uji t.

Hasil analisis data diperoleh nilai  $t_{Hitung} = 6,942 > t_{Tabel} = 1,6723$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *blended learning* berbasis edmodo memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti.

**Kata Kunci :** *Blended Learning*, Edmodo, Hasil Belajar



## DAFTAR ISI

<b>JUDUL PENELITIAN.....</b>	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING.....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN TIM PENGUJI .....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan Penelitian .....	8
D. Manfaat Penelitian .....	8
E. Ruang Lingkup Penelitian.....	10
F. Definisi Operasional.....	12
G. Hipotesis .....	14
H. Sistematika Pembahasan .....	15

<b>BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN .....</b>	<b>16</b>
A. Penelitian Terdahulu .....	16
B. Kajian Teori .....	22
1. Model Pembelajaran <i>Blended Learning</i> .....	22
2. Metode Ceramah .....	31
3. Edmodo .....	34
4. Hasil Belajar PAI dan Budi Pekerti.....	40
5. Pengaruh Model Pembelajaran <i>Blended Learning</i> berbasis Edmodo terhadap Hasil Belajar PAI dan Budi Pekerti.....	45
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>48</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	48
B. Populasi dan Sampel .....	49
C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	50
D. Analisis Data .....	59
<b>BAB IV PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA .....</b>	<b>63</b>
<b>A. Penyajian Data .....</b>	<b>63</b>
1. Hasil Uji Soal .....	63
2. Hasil Belajar Siswa .....	68
3. Analisis Hasil Belajar Siswa .....	72
<b>B. Analisis dan Pengujian Hipotesis.....</b>	<b>74</b>
1. Hasil Uji Normalitas.....	74

2. Hasil Uji Homogenitas.....	75
3. Hasil Uji t.....	75
<b>C. Pembahasan Hasil Penelitian.....</b>	<b>77</b>
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>80</b>
A. Kesimpulan.....	80
B. Saran.....	80
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	



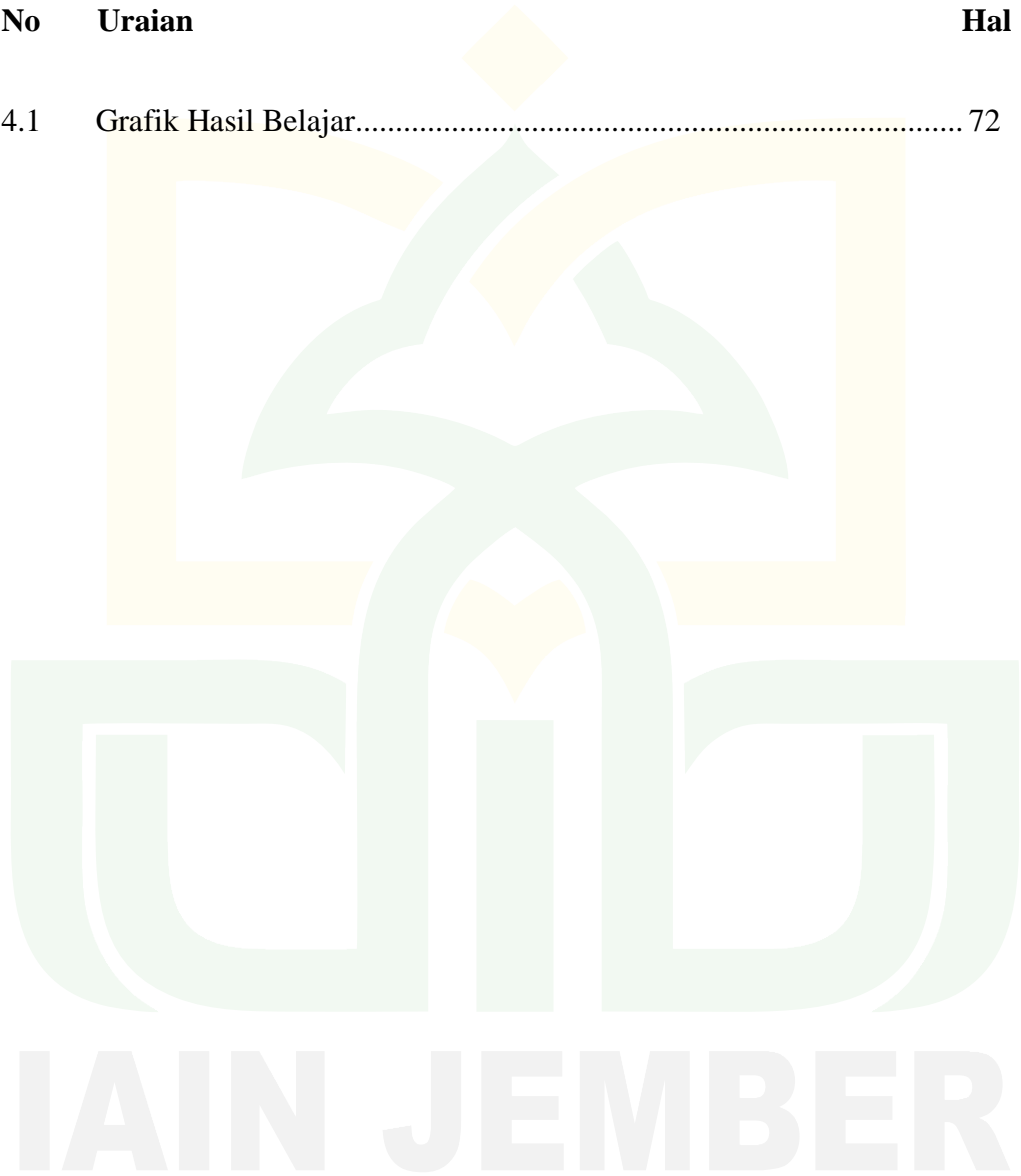
**IAIN JEMBER**

## DAFTAR TABEL

No	Uraian	Hal
2.1	Perbedaan, Persamaan, dan Hasil Penelitian Terdahulu dengan Penelitian yang Dilakukan Peneliti .....	17
3.1	Kisi-Kisi Instrumen Tes Formatif.....	51
3.2	Indeks Kesukaran .....	54
3.3	Angka Indeks Diskriminasi.....	55
4.1	Rekapitulasi Hasil Uji Validitas .....	62
4.2	Hasil Anates V4 Uji Validitas ... ..	63
4.3	Rekapitulasi Uji Taraf Kesukaran .....	64
4.4	Rekapitulasi Uji Taraf Kesukaran .....	65
4.5	Rekapitulasi Uji Daya Beda .....	66
4.6	Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	67
4.7	Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	70
4.8	Rekapitulasi Distribusi Data Hasil Preetest-Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.. ..	72
4.9	Hasil Uji Normalitas pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol...	73
4.10	Hasil Uji Homogenitas pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	74
4.11	Hasil Uji T.....	75

## DAFTAR GAMBAR

No	Uraian	Hal
4.1	Grafik Hasil Belajar.....	72



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Di era globalisasi ini, manusia akan selalu berhubungan dengan teknologi. Dengan teknologi, mengubah dari yang sulit menjadi mudah, dari yang jauh bisa menjadi dekat, dari yang lambat menjadi cepat dan dari yang tidak praktis pun menjadi praktis. Teknologi sekarang mengalami perkembangan yang sangat pesat dari waktu ke waktu dan mempengaruhi berbagai kehidupan sehingga memungkinkan semua orang dapat mengakses semua informasi yang tersebar. Seiring dengan mudahnya penggunaan teknologi informasi dan komunikasi berupa fasilitas internet yang membuat budaya media sosial semakin meluas ke semua kalangan, sehingga penyebaran informasi tidak dibatasi ruang dan waktu.

Dewasa ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sudah menjangkau di berbagai kehidupan. Pengaruhnya pun juga meluas ke berbagai kehidupan, termasuk pendidikan. Pendidikan tidak alergi pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, namun sebaliknya menjadi pelopor atau subyek dalam pengembangannya. Seperti yang tertera dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bab I tentang ketentuan umum pasal 1 ayat (1) disebutkan bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswasecara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Sekretariat Negara RI, Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Bidang pendidikan merupakan bidang yang penting dalam misi perubahan dan pembangunan sehingga akibat dari perkembangan teknologi ditandai dengan adanya perubahan paradigma pembelajaran, yang awalnya hanya berpusat pada guru/guru. Kini, berubah menjadi pembelajaran yang berpusat kepada siswa dengan menggunakan teknologi informasi yang dikenal dengan *E-Learning* atau bisa juga disebut pembelajaran jarak jauh. Tentunya dengan perkembangan teknologi, dapat memudahkan siswa dalam belajar atau mencari informasi yang diinginkan misalnya tugas-tugas sekolah terkhusus dalam penelitian ini mata pelajaran PAI & Budi Pekerti.

*E-Learning* merupakan pembelajaran yang berpusat kepada siswa dengan menggunakan elektronik atau pembelajaran berbasis teknologi informasi/berbasis multimedia.<sup>2</sup> *E-Learning* juga dapat didefinisikan sebagai seperangkat paket informasi untuk pembelajaran yang tersedia setiap saat dan dimana saja melalui sistem penyampaian elektronik dalam bentuk *web based learning, computer based learning, virtual calssroom* atau *digital colaboration*.<sup>3</sup> Dalam pembelajaran *e-learning*, guru dan siswa tidak perlu berada pada tempat dan waktu yang sama untuk melangsungkan proses pembelajaran, namun cukup dengan menggunakan internet sebagai medianya.<sup>4</sup> Guru cukup mengupload materi pembelajaran pada situs *e-learning*. Pembelajar dapat mempelajari materi pembelajaran dari guru yang bersangkutan dengan mempelajari situs *e-learning* tersebut. Tersedianya

---

<sup>2</sup>Muhammad Rusli, et.al., *Multimedia Pembelajaran yang Inovatif* (Yogyakarta : Penerbit Andi, 2017),74.

<sup>3</sup> Rusli,74.

<sup>4</sup> Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Bandung : Alfabeta, 2009), 170.



fasilitas *e-learning* memungkinkan peserta didik/siswa menerobos sekat-sekat waktu dan tempat untuk mengikuti *course* yang tersedia secara online.

Awalnya, pemanfaatan *e-learning* sangat diunggulkan dibanding dengan pembelajaran konvensional secara tatap muka (*face to face*).<sup>5</sup> Hal ini karena dengan pembelajaran *e-learning* dapat lebih fleksibel dan dapat terjadi dimana saja, kapan saja serta dengan siapa saja. Intinya, mengubah paradigma pendidikan dari *teacher centered learning* menjadi *student centered learning*. Walaupun *e-learning* memberikan kemudahan bagi siswa untuk mengikuti pembelajaran dimana saja dan kapan saja, siswa sebagai manusia, tetap memiliki keinginan untuk berada dalam satu komunitas belajar yang sesungguhnya untuk berinteraksi dengan pembelajar yang lain secara langsung dan sosok guru meski tidak dominan tetap diperlukan untuk pembinaan perilaku atau sikap siswa. Pembelajaran 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 untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu terus menerus belajar sepanjang hayat agar dapat meningkatkan layanannya terhadap siswayang dipercayakan kepadanya untuk dibelajarkan. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan pelayanan adalah dengan mengembangkan model pembelajaran *blended learning*.

Pada konteks ini, *blended learning* dapat menjadi salah satu pengembangan paling signifikan pada abad 21 karena sejalan dengan enam unsur

---

<sup>5</sup> Husamah, *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)* (Jakarta : Prestasi Pustakaraya, 2014), 6.

pembelajaran abad 21 yaitu 1)menakankan pada mata pelajaran utama (*core subject knowledge*); 2) menekankan pada pengembangan keterampilan belajar; 3) memanfaatkan alat belajar abad 21 untuk mengembangkan keterampilan belajar; 4) membelajarkan siswadalam konteks abad 21; 5) membelajarkan konten abad 21; dan 6) menggunakan asesmen abad 21 yang mengukur keterampilan abad 21.<sup>6</sup> *Blended learning* sudah banyak digunakan dan populer didunia pendidikan dan pelatihan beberapa tahun terakhir. Berdasarkan hasil-hasil penelitian yang dilakukan Dziuban, Hartman, dan Moskal menemukan bahwa program *blended learning* memiliki potensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan juga menurunkan tingkat putus sekolah dibandingkan dengan pembelajaran yang sepenuhnya pembelajaran online.<sup>7</sup> *Blended learning, hybrid learning dan mixed mode learning* adalah suatu istilah yang memiliki maksud yang sama.<sup>8</sup> *Blended learning* menggabungkan ciri-ciri terbaik belajar di kelas (tatap muka) dan ciri-ciri terbaik pembelajaran online untuk meningkatkan pembelajaran mandiri secara aktif oleh siswa dan membantu memakasmalkan jumlah waktu tatap muka yang digunakan di kelas. Model pembelajaran *blended learning* memerlukan media *e-learning* berupa aplikasi berbasis internet yang mendukung dalam proses pembelajaran. Bentuk aplikasi ini berupa *software* manajemen pembelajaran yang lebih dikenal dengan istilah LMS (*Learning Management System*) yang merupakan aplikasi berbasis web yang mampu menyediakan kegiatan aktifitas kelas secara nyata. Salah satu aplikasi LMS ini adalah Edmodo dengan sistem *free*

---

<sup>6</sup> Husamah, 9.

<sup>7</sup> Wasis D. Dwiyojo, *Pembelajaran Berbasis Blended Learning* (Depok: PT Raja Grafindo,2018), 61.

<sup>8</sup> Dwiyojo,12.

akses yang artinya dapat digunakan secara gratis tanpa harus membayar layaknya aplikasi LMS yang lain.

Edmodo adalah sebuah aplikasi pembelajaran berbasis internet yang dikembangkan oleh Nicholas Borg and Jeff O'Hara sebagai *platform* pembelajaran untuk berkolaborasi dan terhubung antara siswa dan guru dalam berbagai konten pendidikan, mengelola proyek atau tugas dan menangani pemberitahuan setiap aktivitas.<sup>9</sup> Untuk menggunakan aplikasi Edmodo sangatlah mudah karena sistem kerjanya seperti *platform* media sosial *facebook* yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Akan tetapi, ada nilai lebih besar dalam aplikasi edukasi berbasis jejaring sosial ini. Guru akan lebih mudah memonitor interaksi siswa dan tidak ada yang bisa masuk ke ruang tanpa undangan serta siswa tidak dapat menggunakannya untuk berhubungan dengan orang asing seperti di *facebook*. Dengan edmodo, pendidik dapat meminta siswa membaca materi atau mengerjakan teks yang dilakukan sebelum pembelajaran.

Berkaitan dengan hal tersebut, SMP Negeri 2 Jember merupakan salah satu sekolah negeri yang terletak tepat di jantung kota Jember yang beralamat di Jl. PB Sudirman No. 26, Jember Lor, Patrang Jember. Berdasarkan hasil observasi selama melaksanakan Magang II di sekolah tersebut, siswa di SMP Negeri 2 Jember diperbolehkan membawa alat-alat elektronik seperti *handphone* dan laptop ke sekolah dan memperbolehkan siswa mengoperasikan gadgetnya untuk mencari informasi lain terkait pembelajaran yang sedang berlangsung. Namun, alat elektronik tersebut kurang dimanfaatkan dalam menunjang kegiatan pembelajaran

---

<sup>9</sup> Rini Ekayati, "Implementasi Blended Learning Berbasis Aplikasi Edmodo," *Jurnal EduTech* 4, no. 2 (September 2018):50.

di kelas, terkhusus dalam penelitian ini mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Selain itu, hasil wawancara yang dilakukan terhadap Bapak Ahmad Fawaid selaku guru PAI kelas 7 di SMP Negeri 2 Jember, model pembelajaran yang dilakukan ialah model pembelajaran konvensional berupa ceramah dan diskusi kemudian siswa mencatat materi yang telah disampaikan oleh guru tersebut. Sehingga mengakibatkan siswa hanya diam dan mendengarkan penjelasan dari guru. Hal ini dilakukan untuk menyingkat waktu yang hanya satu kali tatap muka setiap minggu, sedangkan materi yang diberikan lumayan banyak. Dampak dari semua itu, hasil pembelajaranpun tergolong rendah terutama pada materi tentang sejarah islam.<sup>10</sup> Hal ini lah mengapa memilih SMP Negeri 2 Jember sebagai obyek lokasi penelitian.

Untuk mengatasi kondisi tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan uji coba salah satu model pembelajaran yaitu model pembelajaran *blended learning* berbasis edmodo. Model pembelajaran tersebut dipilih berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang telah dilakukan dan hasilnya berpengaruh terhadap hasil belajar. Seperti penelitian yang pernah dilakukan oleh Utami Alam Daulay,dkk., pada tahun 2016. Hasil penelitian menyatakan bahwa hasil belajar IPA siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *blended learning* berbasis edmodo signifikan lebih tinggi daripada yang dibelajarkan dengan model pembelajaran langsung.<sup>11</sup> Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Evi Susilawati pada tahun 2018. Hasil penelitian menyatakan bahwa hasil belajar mata kuliah PKn

---

<sup>10</sup> Ahmad Fawaid, diwawancarai oleh Nurul Sabila Putri, Jember, 25 September 2019.

<sup>11</sup> Utami Alam Daulay, et.al., "Pengaruh Blended Learning Berbasis Edmodo Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA Biologi dan Retensi Siswa pada Sistem Peredaran Darah Manusia di Kelas VIII SMPN 5 Medan," *Jurnal Pendidikan Biologi* 6, no. 1(2016):265.

mahasiswa program studi PPKn yang menggunakan model pembelajaran *blended learning* berbasis edmodo lebih tinggi dari pada mahasiswa program studi Pendidikan Sejarah yang menggunakan model pembelajaran konvensional.<sup>12</sup>

Namun, terdapat perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian-penelitian terdahulu. Dalam penelitian ini, ingin mencari tahu bagaimana pengaruh model pembelajaran *blended learning* menggunakan media pembelajaran e-learning yaitu Edmodo ditinjau dari hasil belajar PAI dan Budi Pekerti siswa. Oleh karena itu, sangat tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengambil judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Blended Learning* berbasis Edmodo terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas VII di SMP Negeri 2 Jember Tahun Pelajaran 2019/2020”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dipaparkan diatas, maka dapat ditetapkan rumusan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut:

Apakah ada perbedaan signifikan hasil belajar kognitif siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *blended learning* berbasis edmodo dengan yang dibelajarkan menggunakan metode ceramah pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas VII di SMP Negeri 2 Jember tahun pelajaran 2019/2020 ?

---

<sup>12</sup> Evi Susilawati, *Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Berbasis Edmodo Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa, Jurnal Edutech* 17, no.2 (Juni 2018):368.

### C. Tujuan Penelitian

Tujuan pokok penelitian ialah mencari permasalahan yang diajukan.<sup>13</sup> Ditinjau dari rumusan masalah diatas maka tujuan dari penelitian ini yaitu :

Untuk mendeskripsikan perbedaan signifikan hasil belajar kognitif siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *blended learning* berbasis edmodo dengan yang dibelajarkan menggunakan metode ceramah pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas VII di SMP Negeri 2 Jember tahun pelajaran 2019/2020.

### D. Manfaat Penelitian

Setiap penelitian diharapkan memiliki manfaat. Manfaat penelitian berisi tentang kontribusi apa yang akan diberikan setelah selesai melakukan penelitian. Kegunaan dapat berupa kegunaan yang bersifat teoritis maupun praktis, tidak hanya itu penelitian juga harus realistis. Dari penjabaran tersebut, maka tersusunlah manfaat penelitian yaitu sebagai berikut :

#### 1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih bagi pengembangan ilmu khususnya bagi pihak-pihak yang kompeten dengan permasalahan yang diangkat diatas serta dapat memperkaya wawasan ilmu pengetahuan yang kemudian menjadi bahan kajian dan pengembangan keilmuan terutama dalam bidang pendidikan tentang pengaruh model

---

<sup>13</sup> Moh. Kasiram, *Metodologi Penelitian Kuantitatif-Kualitatif* (Malang: UIN Maliki Press, 2010), 250.

pembelajaran *blended learning* berbasis Edmodo terhadap hasil belajar PAI dan Budi Pekerti.

## 2. Secara Praktis

Adapun manfaat praktisnya :

### a. Bagi Peneliti

- 1) Penelitian ini memberikan pengalaman tersendiri bagi peneliti yang dapat digunakan sebagai bekal untuk meningkatkan pengetahuan sesuai dengan disiplin ilmu yang ditekuni yaitu dalam bidang ketarbiyahan program studi Pendidikan Agama Islam.
- 2) Penelitian ini memberikan pengalaman dan pengetahuan dalam menulis karya ilmiah secara teori maupun praktek latihan dalam melakukan sebuah penelitian.

### b. Bagi Institut Agama Islam Negeri Jember (IAIN) Jember

Penelitian ini dapat menjadi salah satu bentuk kontribusi pemikiran untuk menunjukkan eksistensi kesajaraan seseorang serta refrensi bagi seluruh aktifitas akademika yang ingin mengembangkan ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan pengaruh model pembelajaran *blended learning* berbasis Edmodo terhadap hasil belajar PAI dan Budi Pekerti.

### c. Bagi Lembaga Pendidikan

Dapat memberikan wawasan dan masukan sebagai acuan dalam memahami dan menyikapi akan kemajuan teknologi yang semakin pesat dan memberikan informasi tentang pengaruh model pembelajaran *blended learning* berbasis Edmodo terhadap hasil belajar PAI dan Budi Pekerti.



d. Bagi Masyarakat

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan informasi yang aktual dan faktual kepada masyarakat secara keseluruhan tentang pengaruh model pembelajaran *blended learning* berbasis Edmodo terhadap hasil belajar PAI dan Budi Pekerti.

## E. Ruang Lingkup Penelitian

### 1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>14</sup> Dinamakan variabel karena ada variasinya. Untuk dapat bervariasi, maka penelitian harus didasarkan pada sekelompok sumber data atau obyek yang bervariasi. Variabel penelitian juga dapat didefinisikan sebagai suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>15</sup>

Menurut hubungan antara satu variabel dengan variabel yang lain maka macam-macam variabel dalam penelitian yaitu :

#### a. Variabel Independen

Variabel ini sering disebut sebagai variabel *stimulus*, *prediktor*, *antecedent*. Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel

<sup>14</sup> Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung : Alfabeta, 2017), 2.

<sup>15</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung : Alfabeta, 2018), 61.

bebas. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya dependen (terikat). Dalam penelitian ini variabel bebasnya adalah model pembelajaran *blended learning* berbasis Edmodo.

#### b. Variabel Dependen

Variabel ini sering disebut sebagai variabel output, kriteria, konsekuen. Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel terikat. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini variabel terikatnya adalah hasil belajar PAI dan Budi Pekerti.

### 2. Indikator Variabel

Menurut Suharsimi Arikunto yang dikutip oleh Riduwan. Indikator adalah menunjukkan atau menyatakan sesuatu yang menjadi petunjuk bagi sub variabel dimensi atau variabel itu sendiri.<sup>16</sup> Adapun rincian indikator variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Model Pembelajaran *Blended Learning* berbasis Edmodo (Variabel X), indikatornya yaitu :

- 1) Perencanaan pembelajaran *blended learning* berbasis Edmodo meliputi menetapkan bahan ajar tatap muka dan online serta menyusun rancangan perencanaan pembelajaran (RPP).
- 2) Pelaksanaan pembelajaran *blended learning* berbasis Edmodo yaitu proses pembelajaran dilaksanakan dengan formula 50:50, yang

<sup>16</sup> Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2013), 36.

berarti 50% digunakan pembelajaran tatap muka dan 50% digunakan pembelajaran online.

- 3) Evaluasi pembelajaran *blended learning* berbasis Edmodo dengan menggunakan tes tulis yang disesuaikan dengan kisi-kisi soal atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

b. Hasil Belajar (Variabel Y), indikatornya yaitu :

- 1) Hasil belajar mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Akan tetapi, dalam penelitian ini yang digunakan hanya berbentuk ranah kognitif (pengetahuan) dikarenakan keterbatasan waktu penelitian yang dimiliki. Ranah kognitif penilaiannya mencakup pengetahuan, pemahaman, dan penerapan siswa setelah pembelajaran PAI dan Budi Pekerti mengenai materi sejarah perjuangan rasulullah periode madinah.

## **F. Definisi Operasional**

Definisi operasional adalah definisi yang digunakan sebagai pijakan pengukuran secara empiris terhadap variabel penelitian dengan rumusan yang didasarkan pada indikator variabel. Tujuannya adalah untuk menghindari adanya kesalah artian dan kesalah fahaman dalam menginterpretasi dari karya tulis ini. Adapun istilah-istilah penting yang menjadi titik perhatian peneliti dalam judul penelitian adalah sebagai berikut:

## 1. Model pembelajaran *Blended Learning* berbasis Edmodo

### a. Model pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.

### b. Metode ceramah

Metode ceramah yang dimaksud dalam penelitian ini ialah metode pembelajaran yang menjadikan guru sebagai media utama dalam menyampaikan materi pembelajaran baik berupa fakta, konsep, prinsip dan prosedur kepada siswa.

### c. Model pembelajaran *Blended Learning* berbasis Edmodo

Model pembelajaran *Blended Learning* berbasis Edmodo adalah sebuah model pembelajaran yang mengkombinasikan penyampaian pembelajaran kegiatan tatap muka dan online yang berbantuan edmodo untuk melengkapi materi yang sudah disajikan saat tatap muka .

## 2. Hasil belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

### a. Hasil belajar

Hasil belajar adalah suatu perubahan pada siswa dalam kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik setelah pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

### b. PAI dan Budi Pekerti

Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti adalah mata pelajaran yang memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan siswa dalam mengamalkan agama Islam

c. Hasil belajar Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti

Hasil belajar PAI dan Budi Pekerti adalah hasil dari suatu kegiatan pembelajaran PAI dan Budi Pekerti mengenai materi sejarah perjuangan Nabi Muhammad Saw. Periode Madinah yang telah dicapai siswa dari aspek kognitif.

## G. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta yang empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.<sup>17</sup> Formulasi atau perumusan hipotesis statistik dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu sebagai berikut:

1. Hipotesis nol atau hipotesis nihil

Hipotesis nol, yang disimbolkan dengan  $H_0$  adalah hipotesis yang dirumuskan sebagai suatu pernyataan yang akan diuji. Disebut hipotesis nol karena hipotesis tersebut tidak memiliki perbedaan atau perbedaannya nol dengan hipotesis sebenarnya. Hipotesis nol ini menyatakan tidak ada pengaruh antara variabel X dengan Y. Dalam penelitian ini hipotesis nolnya

<sup>17</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2018), 96.

( $H_0$ ) yaitu “Tidak terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *blended learning* berbasis edmodo terhadap hasil belajar Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas VII di SMP Negeri 2 Jember tahun pelajaran 2019/2020.”

## 2. Hipotesis alternatif atau hipotesis tandingan

Hipotesis alternatif disimbolkan dengan  $H_1$  atau  $H_a$  adalah hipotesis yang dirumuskan sebagai lawan atau tandingan dari hipotesis nol. Hipotesis alternatif ini menyatakan adanya pengaruh antara variabel X dan Y. Dalam penelitian ini hipotesis alternatifnya ( $H_a$ ) yaitu “Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *blended learning* berbasis edmodo terhadap hasil belajar Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas VII di SMP Negeri 2 Jember tahun pelajaran 2019/2020.”

## H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan berisi tentang deskripsi alur pembahasan skripsi yang dimulai dari bab pendahuluan hingga pada bab penutup. Format penulisan sistematika pembahasan adalah dalam bentuk deskripsif naratif bukan seperti pada daftar isi. Dengan kata lain pada bab ini berisi tentang rangkuman dari seluruh isi proposal penelitian. Adapun sistematika pembahasan dalam proposal penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bab satu, pendahuluan terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, definisi operasional, asumsi penelitian dan diakhiri sistematika pembahasan.

Bab dua, kajian kepustakaan yang terdiri dari penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang akan dilakukan dan kajian teori yang dijadikan sebagai pijakan dalam melakukan penelitian.

Bab tiga, metode penelitian. Bab ini memuat pendekatan dan jenis penelitian, populasi dan sampel, teknik dan instrumen pengumpulan data dan analisis data.

Bab empat, penyajian data dan analisis. Bab ini memuat gambaran obyek penelitian, penyaian data, analisis, dan pengujian hipotesis serta berisi pembahasan.

Bab lima, penutup. Bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dan saran.





## BAB II

### KAJIAN KEPUSTAKAAN

#### A. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah upaya peneliti untuk mencari perbandingan dan menemukan inspirasi baru untuk penelitian selanjutnya. Pada bagian ini peneliti mencantumkan berbagai hasil penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang hendak dilakukan, kemudian membuat ringkasannya, baik penelitian yang sudah terpublikasi atau belum terpublikasikan (skripsi, tesis, disertasi dan sebagainya). Dengan melakukan langkah ini, maka akan dapat dilihat sampai sejauh mana orisinalitas dan posisi penelitian yang hendak dilakukan.

Beberapa penelitian yang telah dilakukan terkait dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Penelitian Jurnal yang ditulis oleh Muh Yusuf Andrian, et.al., dengan judul “*Pengaruh Model Pembelajaran Hybrid Learning Berbantuan Media Schoology terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI MIA MAN Pangkep*”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil belajar peserta didik yang diajar dengan model *hybrid learning* berbantuan media *schoology* kelas XI MIA MAN Pangkep, untuk mendeskripsikan hasil belajar peserta didik yang diajar dengan model konvensional kelas XI MIA MAN Pangkep, untuk mengetahui adakah perbedaan hasil belajar peserta didik yang diajar dengan model *hybrid learning* berbantuan media *schoology* dan model konvensional kelas XI MIA MAN Pangkep. Design penelitian ini adalah *The Nonequivalent Posttest-Only Control Group Design*. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa kelas eksperimen berada pada kategori tinggi sedang dengan nilai rata-rata peserta didik adalah sebesar 86,17 sedangkan pada kelas kontrol berada pada kategori sedang dengan nilai rata-rata peserta didik adalah sebesar 78,06. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *hybrid learning* berbantuan media *schoolology* lebih efektif terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI MIA MAN Pangkep dibandingkan model konvensional berbantuan *powerpoint*.<sup>18</sup>

- b. Penelitian Skripsi yang ditulis oleh Maria Pere Toby, jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan tahun 2019 dengan judul “*Dampak Penerapan Blended Learning dalam Pembelajaran Gerak Lurus Beraturan terhadap Hasil Belajar dan Kemandirian Belajar Peserta Didik di Kelas X IPA SMAN 1 Nagawutung*”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dan kuantitatif. Penelitian kualitatif mengenai deskripsi pengamatan kemandirian belajar peserta didik selama di kelas. Penelitian kuantitatif mengenai hasil belajar dan kuesioner kemandirian belajar. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa dampak *blended learning* terhadap hasil belajar peserta didik pada *posttest* lebih tinggi daripada *pretest* dengan skor rata-rata yang diperoleh pada *pretest* adalah 23.99% dan skor rata-rata *posttest* adalah 81.36%. Sehingga model pembelajaran *blended learning* lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik kelas X IPA 1 dengan tingkat signifikan  $\alpha=0,05$  dan nilai  $t_{observasi}$  lebih besar dari  $t_{kritis}$  dengan nilai  $22.122 > 2.110$ .

<sup>18</sup> Muh Yusuf Hidayat, “Pengaruh Model Pembelajaran *Hybrid Learning* Berbantuan Media *Schoolology* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI MIA MAN Pangkep,” *Jurnal Guruan Fisika* 7, no. 2 (September 2019): 140.

Sedangkan dampak *blended learning* terhadap kemandirian belajar peserta didik kelas X IPA 1 mengalami peningkatan. Dimana pada awalnya keberanian, disiplin, inisiatif, dan tanggung jawab peserta didik rendah. Selama 5 pertemuan menggunakan *blended learning*, peserta didik terlatih untuk untuk terbiasa dalam hal keberanian, disiplin, inisiatif, dan tanggung jawab. Hasil kuesioner kemandirian belajar peserta didik tergolong tinggi dengan skor rata-rata 64.94%. Jadi, penerapan *blended learning* pada peserta didik kelas X IPA SMAN 1 Nagawurung pada pokok bahasan gerak lurus beraturan dapat meningkatkan hasil belajar dan kemandirian belajar peserta didik.<sup>19</sup>

- c. Penelitian Tesis yang ditulis oleh Efendi, jurusan Pendidikan Agama Islam IAIN Tulungagung Fakultas Tarbiyah tahun 2019 dengan judul “*Pembelajaran PAI Berbasis Blended Learning dalam Membentuk Multiple Intelligence Siswa (Studi Multi Situs di MTsN 1 Tulungagung dan MTsN 3 Tulungagung)*”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan rancangan penelitian studi multi situs dimana peneliti berkedudukan sebagai instrumen kunci. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa dengan pembelajaran PAI berbasis *blended learning* dapat membentuk *multiple intelligence* siswa. Adapun *multiple intelligence* yang terbentuk adalah

---

<sup>19</sup> Maria Pere Toby, “Dampak Penerapan Blended Learning dalam Pembelajaran Gerak Lurus Beraturan terhadap Hasil Belajar dan Kemandirian Belajar Siswadi Kelas X IPA SMAN 1 Nagawutung.”(Skripsi, Universitas Sanata Dharma,2019),83.

kecerdasan linguistik, kecerdasan interpersonal, kecerdasan spasial dan kecerdasan intra personal.<sup>20</sup>

Ketiga penelitian diatas akan dicari persamaan dan perbedaan dengan penelitian sekarang yang akan disajikan pada tabel dibawah ini:

**Tabel 1.1**  
**Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu dan Penelitian Sekarang**

<b>NO</b>	<b>Nama Peneliti dan Judul Penelitian</b>	<b>Persamaan</b>	<b>Perbedaan</b>
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
1	Muh Yusuf Andrian dkk., "Pengaruh Model Pembelajaran Hybrid Learning Berbantuan Media Schoology terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI MIA MAN Pangkep"	1. Sama-sama meneliti tentang <i>Blended learning</i> atau <i>Hybrid Learning</i> . 2. Sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian quasi eksperimen	1. Pada penelitian terdahulu berbantuan <i>Schoology</i> sedangkan pada penelitian ini adalah Edmodo. 2. Pada penelitian terdahulu subyek penelitiannya adalah siswa MA sedangkan penelitian ini adalah siswa SMP.

<sup>20</sup> Efendi, "Pembelajaran PAI Berbasis Blended Learning dalam Membentuk Multiple Intellegence Siswa (Studi Multi Situs di MTsN 1 Tulungagung dan MTsN 3 Tulungagung", (Tesis, IAIN Tulungagung, 2019),121.

1	2	3	4
2	<p> <i>           Maria Pere Toby,            “Dampak            Penerapan            Blended Learning            dalam            Pembelajaran            Gerak Lurus            Beraturan            terhadap Hasil            Belajar dan            Kemandirian            Belajar Peserta            Didik di Kelas X            IPA SMAN 1            Nagawutung”         </i> </p>	<p>           1. Sama-sama            meneliti            tentang  <i>Blended            Learning.</i>            2. Sama-sama            menggunakan            teknik            pengumpulan            data berupa tes            tertulis dan            dokumentasi.         </p>	<p>           1. Pada penelitian            terdahulu variabel            dependennya            adalah hasil belajar            dan kemandirian            belajarsedangkan            pada penelitian ini            adalah hasil            belajar.            2. Pada penelitian            terdahulu metode            penelitiannya            menggunakan            pendekatan            kualitatif dan            kuantitatifsedangka            n pada penelitian            ini adalah            menggunakan            pendekatan            kuantitatif.            3. Pada penelitian            terdahulu subyek            penelitiannya            adalah siswa SMA            sedangkan            penelitian ini            adalah siswa            SMP.         </p>

IAIN JEMBER

1	2	3	4
3	Efendi, “ <i>Pembelajaran PAI Berbasis Blended Learning dalam Membentuk Multiple Intelligence Siswa (Studi Multi Situs di MTsN 1 Tulungagung dan MTsN 3 Tulungagung)</i> ”	1. Sama-sama meneliti tentang <i>Blended Learning</i> .  2. Subyek penelitiannya sama-sama siswa SMP/MTs.	1. Pada penelitian terdahulu menggunakan pendekatan kualitatif sedangkan pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif.  2. Pada penelitian terdahulu variabel dependennya adalah <i>Multiple Intelligence Siswa</i> sedangkan pada penelitian ini adalah hasil belajar.

## B. Kajian Teori

Bagian ini berisi tentang pembahasan teori yang dijadikan sebagai dasar pijakan dalam penelitian. Pembahasan secara lebih luas dan mendalam akan semakin memperdalam wawasan peneliti dalam mengkaji permasalahan yang hendak dipecahkan sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian. Adapun kajian teori dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### a. Kajian Teori Model Pembelajaran *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 virtual.<sup>21</sup> Dalam definisi lain, *blended learning* adalah sebuah konsep yang relatif baru dalam pembelajaran dimana pengajaran yang disampaikan melalui gabungan pembelajaran online dan tradisional yang dalam pelaksanaannya dilakukan oleh instruktur atau pengajar.<sup>22</sup>

Pembelajaran berbasis *blended learning* adalah pembelajaran yang menggabungkan strategi penyampaian pembelajaran menggunakan kegiatan tatap muka, pembelajaran berbasis komputer (*offline*) dan komputer secara online (*internet* dan *mobile learning*).<sup>23</sup> Purjadi dalam Husamah mengungkapkan 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.<sup>24</sup>

Dari beberapa definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa *blended learning* adalah pembelajaran yang mengkombinasikan antara pembelajaran tatap muka dan pembelajaran online untuk mengoptimalkan pembelajaran di kelas.

## 2) Tujuan dan Kategori *Blended Learning*

Menurut Garnham dalam Husamah, tujuan dikembangkannya *blended learning* adalah menggabungkan ciri-ciri terbaik dari

<sup>21</sup> Husamah, *Pembelajaran Bauran*, 11.

<sup>22</sup> Ester Lilis Chorniantini, "Pemanfaatan Pembelajaran Blended Learning yang Dilengkapi Dengan Aplikasi Edmodo Pada Pokok Bahasan Bangun Ruang Sisi Datar di Kelas VIII C SMP Pangudi Luhur 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017" (Skripsi, Universitas Sanata Dharma, 2017), 78.

<sup>23</sup> Dwiyo, *Pembelajaran*, 60.

<sup>24</sup> Husamah, *Pembelajaran Bauran*, 14.



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 demikian tujuan dari penggunaan *blended learning* dapat dirumuskan sebagai berikut:<sup>25</sup>

- a) Membantu peserta didik untuk berkembang lebih baik di dalam proses belajar sesuai dengan gaya belajar dan preferensi dalam belajar.
- b) Menyediakan peluang yang praktik-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.

*Blended learning* memiliki dua kategori utama, yaitu:<sup>26</sup>

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

---

<sup>25</sup> Husamah, 21.

<sup>26</sup> Husamah, 22.

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

### 3) Langkah-Langkah Pembelajaran *Blended Learning*

Penerapan pembelajaran *blended learning* dibutuhkan pada saat proses belajar-mengajar tidak hanya tatap muka, namun dengan menambahkan waktu pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dunia maya sehingga membantu proses percepatan pengajaran. Tidak ada aturan baku tentang pembelajaran secara *blended* dan hal ini disesuaikan dengan kebutuhan yang ada. Akan tetapi, McGinnis dalam Husamah menyarankan 6 hal yang perlu diperhatikan dalam menerapkan *blended learning* sebagai berikut.<sup>27</sup>

- a) Penyampaian bahan ajar dan pengumuman terkait kebijakan dan peraturan dilakukan secara konsisten.
- b) Penyelenggaraan pembelajarannya harus dilaksanakan serius agar peserta didik dapat cepat menyesuaikan diri.
- c) Bahan ajar yang diberikan harus selalu diperbarui (update).
- d) Alokasi waktu bisa dimulai dengan formula awal 75:25, yang berarti bahwa 75% waktu digunakan untuk pembelajaran online dan 25% waktu digunakan untuk pembelajaran tatap muka.
- e) Adanya alokasi waktu untuk tutorial atau penyelenggaraan kelas remidi.

---

<sup>27</sup>Husamah,25.

- f) Implementasi *blended learning* membutuhkan kepemimpinan yang mempunyai waktu dan perhatian untuk terus berupaya bagaimana meningkatkan kualitas pembelajaran.

Adapun langkah-langkah dalam merancang dan menyelenggarakan *blended learning* agar hasilnya optimal adalah sebagai berikut:

- a) Menetapkan macam dan materi bahan ajar, kemudian menyiapkan atau mengubah bahan ajar tersebut menjadi bahan ajar yang memenuhi syarat. Karena model pembelajarannya adalah *blended learning*, bahan ajar sebaiknya dibedakan atau dirancang untuk tiga macam bahan ajar, yaitu:

- (1) bahan ajar yang dapat dipelajari sendiri oleh peserta didik.
- (2) bahan ajar yang dapat dipelajari dengan berinteraksi melalui tatap muka.
- (3) bahan ajar yang dapat dipelajari dengan cara berinteraksi melalui pembelajaran online atau berbasis web.

- b) Menetapkan rancangan *blended learning* yang digunakan. Dalam membuat rancangan pembelajaran ini, perlu diperhatikan hal-hal yang berkaitan dengan:

- (1) Bagaimana bahan ajar tersebut disajikan.
- (2) Bahan ajar mana yang wajib dipelajari dan mana yang sifatnya anjuran guna memperkaya pengetahuan peserta didik.

- (3) Bagaimana peserta didik bisa mengakses dua komponen pembelajaran tersebut.
  - (4) Faktor pendukung apa yang diperlukan. Misalnya perangkat lunak (*software*) apa yang digunakan, apakah kerja kelompok diperlukan, apakah pusat sumber belajar diperlukan di daerah-daerah tertentu.
- c) Tetapkan format pembelajaran online. Apakah bahan ajar tersedia dalam format HTML (sehingga mudah di *cut and paste*) atau dalam format PDF (tidak bisa di *cut and paste*). Yang perlu juga diberitahukan kepada peserta didik dan pengajar adalah apa *hosting* yang dipakai, apakah pembelajaran online itu menggunakan jaringan internet dan apa jaringan itu, apakah Yahoo, Google, MSN atau lainnya.
  - d) Lakukan uji coba terhadap rancangan yang dibuat. Maksudnya apakah rancangan pembelajaran tersebut bisa dilaksanakan dengan mudah atau sebaliknya.
  - e) Menyelenggarakan blended learning dengan baik.
  - f) Menyiapkan kriteria untuk melakukan evaluasi pelaksanaan *blended learning*. Banyak cara tentang bagaimana membuat evaluasi ini, namun Semler dalam Husamah menyarankan sebagai berikut:

- (1) mudah dikendalikan (*easy to navigate*). Seberapa mudah peserta didik bisa mengakses semua informasi yang disediakan dalam paket pembelajaran yang disiapkan di

komputer. Kriterianya, semakin mudah aksesnya, maka semakin baik pula hasilnya.

(2) Pemakaian konten/isi (*content/substance*). Bagaimana kualitas isi pembelajaran yang dipakai, bagaimana petunjuk untuk mempelajari isi bahan ajar, bagaimana bahan ajar itu disiapkan, apakah bahan ajar yang ada sesuai dengan tujuan pembelajaran dan sebagainya. Kriterianya, semakin dekat isi bahan ajar itu dengan tujuan pembelajaran, maka semakin baik hasilnya.

(3) Rancangan/format/penampilan (*layout/format/ appearance*). Apakah paket pembelajaran (bahan ajar, petunjuk belajar, atau informasi lainnya) disajikan secara profesional. Kriterianya, semakin baik penyajian bahan ajarnya, maka semakin baik pula hasilnya.

(4) Ketertarikan (*interest*). Sebesar apakah paket pembelajaran (bahan ajar, petunjuk belajar, atau informasi lainnya) yang disajikan mampu menimbulkan daya tarik peserta didik untuk belajar. Kriterianya adalah semakin besar daya tarik terhadap paket pembelajaran yang disajikan bagi peserta didik untuk terus belajar, maka semakin baik pula hasilnya.

(5) Aplikabilitas (*applicability*). Seberapa jauh paket pembelajaran (bahan ajar, petunjuk belajar atau informasi lainnya) yang disajikan bisa dipraktikkan secara mudah.

Kriterianya, semakin mudah dipraktekkan, semakin baik pula hasilnya.

(6) Murah/bermanfaat (*cost-effectiveness/value*). Seberapa murah biaya yang dikeluarkan untuk mengikuti paket pembelajaran tersebut.<sup>28</sup>

#### 4) Kelebihan dan Kekurangan *Blended Learning*

Kusairi dalam Husamah mengungkapkan bahwa banyak kelebihan dari *blended learning* jika dibandingkan dengan pembelajaran tatap muka (konvensional) maupun dengan *e-learning*, baik online, offline, ataupun *m-learning*. Adapun kelebihan dari *blended learning* adalah sebagai berikut:

- a) Peserta didik leluasa untuk mempelajari materi pembelajaran 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 diluar jam tatap muka dapat dikelola dan dikontrol dengan baik oleh pengajar.
- d) Pengajar dapat menambahkan materi pengayaan melalui fasilitas internet.

---

<sup>28</sup>Husamah,, 27-30.

- e) Pengajar dapat meminta peserta didik membaca materi atau mengerjakan teks yang dilakukan sebelum pembelajaran.
- f) Pengajar dapat menyelenggarakan kuis, memberikan balikan, dan memanfaatkan hasil tes dengan efektif.
- g) Peserta didik dapat saling berbagi file dengan peserta didik lain.
- h) Dan masih banyak keuntungan lain dengan memanfaatkan kelebihan pembelajaran berbasis internet.

Adapun kekurangan dari *blended learning* adalah 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 dan bila jaringan kurang memadai, itu tentu akan menyulitkan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran mandiri via online.
- c) Kurangnya pengetahuan sumber daya pembelajaran (pengajar, peserta didik, dan orang tua) terhadap penggunaan teknologi.

Selain itu, Kusni dalam Husamah 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 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 instrumen asesmen dan menjawab berbagai pertanyaan yang diajukan oleh peserta didik.<sup>29</sup>

## **b. Kajian Teori Metode Ceramah**

### 1) Pengertian Metode Ceramah

Metode ceramah ialah cara menyampaikan bahan pelajaran dengan komunikasi lisan.<sup>30</sup> Dalam definisi lain, metode ceramah ialah cara menyampaikan pengertian-pengertian materi kepada peserta didik dengan jalan penerangan dan penuturan secara lisan. Dalam pelaksanaan ceramah untuk menjelaskan uraian, guru dapat menggunakan alat-alat pembantu, seperti gambar-gambar. Tetapi alat-alat utama untuk berhubungan dengan para peserta didik adalah lisan. Peranan peserta didik dalam metode ceramah adalah mendengarkan dengan teliti serta mencatat pokok-pokok penting yang dikemukakan oleh guru.<sup>31</sup> Metode ceramah berbentuk penjelasan konsep, prinsip dan fakta yang ditutup dengan tanya jawab antara guru dan siswa.<sup>32</sup> Sehingga dapat disimpulkan

<sup>29</sup>Husamah, 35-37.

<sup>30</sup>JJ. Hasibuan, *Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), 13.

<sup>31</sup>Sukarno, *Metodologi Pembelajaran Guruan Agama Islam*, (Surabaya:eLKAF,2012), 125.

<sup>32</sup>Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), 156.



bahwa metode ceramah ialah cara menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik baik yang berbentuk fakta, konsep, prinsip dan prosedur dengan penuturan secara lisan oleh pendidik.

## 2) Langkah-Langkah Metode Ceramah

Adapun langkah-langkah dalam melaksanakan metode ceramah adalah sebagai berikut:

### (1) Tahap persiapan

Pada tahap ini yang diharuskan adalah :

- (a) Merumuskan tujuan yang ingin dicapai.
- (b) Menentukan pokok-pokok materi yang akan diceramahkan.
- (c) Mempersiapkan alat bantu.

### (2) Tahap pelaksanaan

Pada tahap ini ada tiga langkah yang harus dilakukan:

#### (a) Langkah pembukaan

Langkah pembukaan dalam metode ceramah merupakan langkah yang menentukan. Keberhasilan pelaksanaan ceramah sangat ditentukan oleh langkah ini.

#### (b) Langkah penyajian

Langkah penyajian adalah tahap penyampaian materi pembelajaran dengan cara bertutur. Agar ceramah berkualitas sebagai metode pembelajaran, maka guru harus menjaga perhatian siswa agar tetap terarah pada materi pembelajaran yang disampaikan.

(c) Langkah mengakhiri atau menutup ceramah

Ceramah harus ditutup dengan ringkasan pokok-pokok materi agar materi pelajaran yang sudah dipahami dan dikuasai siswa tidak terbang kembali. Ciptakanlah kegiatan-kegiatan yang memungkinkan siswa tetap mengingat materi pembelajaran.<sup>33</sup>

3) Kelebihan dan Kekurangan Metode Ceramah

Adapun kelebihan metode ceramah, diantaranya :

- (a) Guru dapat menguasai semua kelas, karena ketertiban kelas mudah diaga.
- (b) Organisasi kelas sederhana. Ini berarti guru tidak perlu mengadakan pengelompokan peserta didik.
- (c) Dapat memberikan penjelasan yang sama kepada semua peserta didik tentang pelajaran yang sukar dan penting dalam waktu yang relatif singkat.
- (d) Hal-hal yang penting dan mendesak dapat disampaikan segera kepada para peserta didik.
- (e) Melatih peserta didik untuk menggunakan pendengaran secara baik.

Adapun kelemahan metode ceramah diantaranya:

- (a) Guru tidak dapat mengetahui secara pasti sampai dimana para peserta didik telah mengerti.
- (b) Dalam diri peserta didik besar kemungkinan akan terbentuk konsep-konsep yang lain daripada kata-kata yang dimaksudkan oleh guru,

<sup>33</sup> Surya Dharma, *Strategi Pembelajaran dan Pemilihannya*, (Jakarta: Direktur Tenaga Keguruan Ditjen PMPTK, 2008), 15.

kesukaran utama bagi peserta didik terletak dalam menafsirkan dan memahami istilah-istilah.

(c) Peserta didik enderung bersifat pasif.<sup>34</sup>

### c. Kajian Teori Edmodo

#### 1) Pengertian Edmodo

Edmodo didirikan oleh Nicholas Borg dan Jeff O'Hara pada tahun 2008, dimana mereka berkeyakinan untuk mengembangkan lingkungan sekolah yang terhubung dengan semua aktiitas di dunia, sehingga nantinya tidak ada kesenjangan antara kehidupan siswa di sekolah dengan kehidupan kesehariannya. Edmodo adalah media *social network microblogging* yang diamankan bagi siswa dan guru, orang tua juga dapat berkomunikasi dengan guru dan orang tua siswa lainnya, selain dengan putra putri mereka.<sup>35</sup>

Edmodo adalah platform pembelajaran gratis dan aman yang tersedia di situs [www.edmodo.com](http://www.edmodo.com) dimana situs tersebut mirip dengan *facebook* namun lebih pribadi dan aman untuk lingkungan belajar.<sup>36</sup> Dalam definisi lain, edmodo adalah aplikasi edukasi dengan platform media sosial dan *cloud* menyerupai facebook yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

<sup>34</sup> Sukarno, *Metodologi Pembelajaran*, 126-127.

<sup>35</sup> Yetti Ariani, *Desain Kelas Digital Menggunakan Edmodo dan Schoology* (Yogyakarta: Deepublish, 2019), 18.

<sup>36</sup> Mega Restu Anggraini, et.al., "Penerapan Blended Learning Berbasis Edmodo terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa SMAN 9 Pontianak", *Jurnal Guruan dan Pembelajaran Khatulistiwa* 7, no. 12 (2018), 2.

<sup>37</sup> Edmodo adalah sebuah jawaban bagi sebuah ruang kelas virtual yang nyaman dan aman, dikarenakan:

- a) Siswa dapat melakukan interaksi dalam pantauan gurunya (bebas *cyber crime* dan *cyber bullying*)
- b) Guru dapat mengunci siswa, dengan demikian ia hanya bisa membaca dan tidak bisa berkomentar pada seisi kelas namun tetap ia bisa berkomunikasi langsung dengan gurunya.
- c) Tidak ada orang luar yang bisa masuk dan melihat kelas virtual yang dibuat oleh seorang guru tanpa mendapat kode khusus dari guru yang bersangkutan.
- d) Guru dapat memulai pertanyaan, menaruh foto atau video, menaruh bahan presentasi bahan ajar, yang kesemuanya bebas diunduh oleh siswa dan dikomentari.
- e) Murid bisa kembali kapan saja untuk mengulang materi yang diberikan gurunya, bahkan PR bisa diberikan melalui edmodo.
- f) Murid juga bisa mengumpulkan PR nya lewat edmodo, tinggal unggah saja. Edmodo bisa dipadukan dengan situs lain seperti wall wisher, glogster, dan sebagainya.
- g) Edmodo memungkinkan guru menaruh bahan ajar yang sangat berguna bagi siswa yang tidak masuk atau berhalangan saat melakukan tatap muka.

---

<sup>37</sup> Ekayanti, “Implementasi Metode Blended Learning Berbasis Aplikasi Edmodo”, (Vol. 4 No. 2, 2018), 52.

- h) Guru dapat mengajarkan tata cara berlaku di dunia maya seperti cara berkomentar dan sederet tata krama di dunia maya yang perlu siswa ketahui.<sup>38</sup>

Dapat disimpulkan bahwa Edmodo adalah aplikasi yang mendukung pelaksanaan pembelajaran secara online dan cara mengoperasionalkan sangat mudah karena menyerupai *facebook*.

## 2) Sistem Kerja Edmodo

Untuk memulai menjalankan program edmodo ini, guru harus membuat kelas (*grub*) dimana nanti siswa mendaftarkan diri sebagai peserta dalam kelas tersebut. Sehingga guru dapat berinteraksi. Untuk dapat masuk ke program edmodo ini, masing-masing guru maupun siswa harus membuat akun dan syarat untuk membuat akun adalah email. Dengan platform ini, guru atau pendidik akan lebih mudah memonitoring interaksi siswa dalam edmodo *learning environment*. Tidak ada yang bisa masuk ke edmodo tanpa undangan dan siswa tidak dapat menggunakannya untuk berhubungan dengan orang asing seperti di *facebook*. Edmodo sangat komprehensif sebagai sebuah *course mangement system* seperti layaknya moodle. Edmodo dilengkapi dengan beberapa aktifitas pembelajaran seperti *quiz*, *assignment* dan *poll*. Sedangkan untuk *resource* (bahan ajar), edmodo mendukung bahan ajar berupa file dan link (*URL/embed media*).<sup>39</sup>

<sup>38</sup> Yetti, *Desain Kelas Digital*, 19-20.

<sup>39</sup> Yetti, 19.

Berikut ini adalah fitur-fitur yang terdapat dalam edmodo, yaitu:

a) *Polling*

Polling merupakan salah satu fitur yang hanya dapat digunakan oleh guru. Fitur ini biasanya digunakan oleh guru untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai hal tertentu.

b) *Gradebook*

Fitur ini mirip seperti catatan nilai siswa. Dengan fitur ini, guru dapat memberi nilai kepada siswa secara manual maupun otomatis. Fitur ini juga memungkinkan seorang guru untuk manajemen penilaian hasil belajar dari seluruh siswa. Penilaian tersebut juga dapat diexport menjadi *file.csv*. Pada fitur *Gradebook*, guru memegang akses penuh pada fitur ini sedangkan siswa hanya dapat melihat rekapan nilai dalam bentuk grafik dan penilaian langsung.

c) *Quiz*

Fitur ini hanya dapat dibuat oleh guru, sedangkan siswa tidak mempunyai akses untuk membuat *quiz*. Mereka hanya bisa mengerjakan soal *quiz* yang diberikan oleh guru. *Quiz* digunakan oleh guru untuk memberikan evaluasi *online* kepada siswa berupa pilihan ganda, isian singkat maupun soal ujian.

d) *File and Links*

Fitur ini berfungsi untuk mengirimkan *note* dengan lampiran file dan link. Biasanya file tersebut berekstensi doc., ppt., xls., pdf., dan lain-lain.

e) *Library*

Dengan fitur ini guru dapat mengunggah bahan ajar seperti materi, presentasi, gambar, video, sumber referensi, dan lain-lain. Fitur ini juga berfungsi sebagai wadah untuk menampung berbagai file dan link yang dimiliki oleh guru maupun siswa.

f) *Assignment*

Fitur ini digunakan oleh guru untuk memberikan tugas kepada siswa secara online. Kelebihan dari fitur ini yang dilengkapi dengan waktu *deadline*, fitur *attach file* yang memungkinkan siswa untuk mengirimkan tugas secara langsung kepada guru dalam bentuk file document (pdf, doc, xls, ppt) dan juga tombol “Turn in” pada kiriman assignment yang berfungsi menandai bahwa siswa telah menyelesaikan tugas mereka.

g) *Award Badge*

Untuk memberikan suatu penghargaan kepada siswa atau grup, biasanya guru menggunakan fitur award badges ini.

h) *Parent Code*

Dengan fitur ini, orang tua siswa dapat memantau aktifitas belajar yang dilakukan anak-anak mereka.

3) Kelebihan dan Kekurangan Edmodo

Adapun kelebihan edmodo antara lain sebagai berikut:

- a) Edmodo menjamin keamanan dan kemudahan atas aktifitas pembelajaran seperti berbagi ide atau yang lainnya baik dalam

lingkungan sekolah maupun diluar sekolah. Kemudahan mengakses edmodo dapat menggunakan komputer maupun telpon genggam, meskipun siswa sedang melaksanakan magang, siswa tetap belajar.

- b) Dosen /guru dapat mengumpulkan bahan/materi yang digunakan dalam pembelajaran, sehingga membantu siswa untuk mencari alteratif sumber pelajaran untuk dipelajari oleh siswa.
- c) Edmodo menyediakan akses yang cepat dan mudah seperti tugas, kuis, sumber belajar berbasis web.
- d) Dosen/guru dapat berbagi file, ide atau materi lainnya dengan guru lain. Hal ini memungkinkan mereka untuk memperluas perpustakaan dan strategi pembelajaran.
- e) *User Interface*. Dengan mengadaptasi tampilan seperti facebook, secara sederhana edmodo relatif mudah untuk digunakan bahkan untuk pemula sekalipun.<sup>40</sup>
- f) *Compatibility*. Edmodo mendukung preview berbagai jenis format file seperti, pdf, pptx, html dan sebagainya.

Sedangkan kekurangan edmodo adalah sebagai berikut:

- a) Edmodo tidak terintegrasi dengan jenis sosial media apapun, seperti *facebook, twitter* atau *google plus*.
- b) Penggunaan bahasa program yang masih berbahasa inggris sehingga terkadang menyulitkan guru dan siswa.

---

<sup>40</sup> Ekayanti, "Implementasi Metode Blended Learning Berbasis Aplikasi Edmodo", 52.



c) *Video Conference* belum tersedia. Hal ini cukup penting untuk berinteraksi dengan siswa jika guru tidak bisa hadir secara langsung di ruang kelas.

#### d. Kajian Teori Hasil Belajar PAI dan Budi Pekerti

##### 1) Pengertian Hasil Belajar PAI dan Budi Pekerti

Secara etimologis, hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya yaitu hasil dan belajar. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), hasil adalah suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktifitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Sehingga hasil adalah sesuatu yang diperoleh setelah melakukan proses atau usaha. Belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku.<sup>41</sup> Nana dalam Rusman mengungkapkan bahwa belajar adalah proses melihat, mengamati dan memahami sesuatu.<sup>42</sup>

Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan poses berbuat melalui berbagai pengalaman. Istilah belajar digunakan oleh para psikolog sebagai kata yang menunjukkan adanya beberapa perubahan dalam tingkah laku yang dihasilkan oleh latihan atau beberapa macam pengalaman atau interaksi dengan lingkungannya. tetapi perubahan yang terjadi karena kelemahan, kemasakan dan pertumbuhan fisik tidak termasuk belajar.<sup>43</sup> Ausebel dalam

Dwiyogo mengartikan belajar sebagai proses asimilasi pengetahuan baru

<sup>41</sup> Haryu Islamudiin, *Psikologi Guruan*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), 161.

<sup>42</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2012), 1.

<sup>43</sup> Makmun Khairani, *Psikologi Umum*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2013), 184.

dengan pengetahuan lama yang terdapat dalam struktur kognitif seseorang.<sup>44</sup> Sehingga belajar dapat diartikan perubahan tingkah laku dalam diri seseorang sebagai akibat dari proses interaksi terhadap lingkungan sekitar. Sedangkan secara terminologis, hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.<sup>45</sup>

Menurut Ahmad Tafsir yang dikutip oleh Fahrudin dkk., Pendidikan Agama Islam adalah bimbingan yang diberikan oleh seseorang kepada seseorang agar ia berkembang secara maksimal sesuai dengan ajaran agama Islam atau bimbingan terhadap seseorang agar menjadi muslim semaksimal mungkin.<sup>46</sup> Dalam Kurikulum 2013, PAI mendapatkan tambahan kalimat “dan Budi Pekerti” sehingga menjadi *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*, yang dapat diartikan sebagai pendidikan yang memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran agama Islam, yang dilaksanakan sekurang-kurangnya melalui mata pelajaran pada semua jenjang pendidikan.<sup>47</sup>

PAI dan Budi Pekerti adalah pendidikan yang berlandaskan pada akidah yang berisi tentang keesaan Allah SWT sebagai sumber utama nilai-nilai kehidupan bagi manusia dan alam semesta. Sumber lainnya

<sup>44</sup> Dwiyo, *Pembelajaran*, 22.

<sup>45</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*”, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), 22.

<sup>46</sup> Fahrudin, et.al., “Implementasi Kurikulum 2013 Guru Agama Islam dan Budi Pekerti dalam Menanamkan Akhlakul Karimah Siswa”, *Edu Religia*, 4 (Oktober-Desember 2017), 522.

<sup>47</sup> Fahrudin, 522-523

adalah akhlak yang merupakan manifestasi dari aqidah, yang sekaligus merupakan landasan pengembangan nilai-nilai karakter bangsa Indonesia. Dengan demikian, menurut Hamdan yang dikutip oleh Fahrudin dkk., Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti adalah pendidikan yang dituukan untuk dapat menserasikan, menselaraskan dan menyeimbangkan antara Iman, Islam, dan Ihsan.<sup>48</sup>

Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar PAI dan Budi Pekerti adalah suatu pencapaian perubahan tingkah laku peserta didik baik ranah kognitif, afektif dan psikomotorik akibat kegiatan belajar mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti yang dilakukan. Dalam penelitian ini, materi pembelajaran PAI dan Budi Pekerti mengenai hijrah ke Madinah, sebuah kisah yang membanggakan.

## 2) Jenis-Jenis Hasil Belajar

Berbagai ahli mengajukan konsep dan deskripsinya mengenai hasil belajar. Untuk menyebut hasil belajar, para ahli juga mengemukakan terminologi yang berbeda. Ada yang menyebut struktur intelektual (Guilford, 1967), Gagne (1975) menyebut sebagai kapabilitas manusia (*human capabilities*), Bloom (1979) menyebut sebagai *taxonomy of educational objectives*, sedangkan Merrill (1983) menyebut *level of performance*<sup>49</sup>.

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi

---

<sup>48</sup>Fahrudin, 524

<sup>49</sup>Dwiyogo, *Pembelajaran*, 26.

hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotoris.<sup>50</sup> Namun dalam penelitian yang akan dilakukan menitikberatkan pada aspek kognitif.

Aspek kognitif menitik beratkan pada proses intelektual peserta didik. Dengan kata lain, aspek kognitif mencakup mencakup semua tujuan yang bersangkutan dengan proses intelektual peserta didik. Bloom mengemukakan jenjang-jenjang tujuan kognitif, mulai dari tingkatan sederhana sampai ke tingkat paling kompleks sebagai berikut:

- a) Tingkatan pertama, pengetahuan (*knowledge*), merupakan tingkat terendah yakni berhubungan dengan kemampuan untuk mengingat bahan-bahan yang telah dipelajari sebelumnya, mulai dari fakta sampai ke teori yang menyangkut informasi yang bermanfaat, seperti istilah umum, fakta-fakta khusus, metode dan prosedur, konsep dan prinsip. Apa yang diketahui hanyalah sekedar informasi yang dapat diingat kembali dan sekedar menuntut hafalan.
- b) Tingkatan kedua, pemahaman (*comprehensif*) yakni kemampuan untuk memahami arti suatu bahan pengetahuan atau ide tanpa perlu melihat seluruh implikasinya, seperti menterjemahkan, menafsirkan, merangkum, membaca grafik.
- c) Tingkatan ketiga, penerapan (*application*) yakni mencakup penggunaan abstraksi di dalam situasi yang khusus atau konkret.

---

<sup>50</sup> Sudjana, *Penilaian Hasil*, 22.

Dengan kata lain, kemampuan untuk menggunakan bahan yang telah dipelajari ke dalam situasi yang baru yang nyata. Misalnya menerapkan suatu dalil, metode, konsep atau teori ke situasi praktis.

- d) Tingkatan keempat, analisis (*analysis*) yakni kemampuan menguraikan atau merinci bahan menjadi bagian-bagian supaya struktur organisasinya mudah dipahami dan jelas, meliputi identifikasi bagian-bagian, mengkaji hubungan antara bagian-bagian, mengenali prinsip-prinsip organisasi. Seperti bila seseorang peserta didik membedakan fakta dan opini dalam artikel.
- e) Tingkatan kelima, sintesis (*synthesis*) yakni kemampuan untuk mengkombinasikan bagian-bagian untuk membentuk suatu kesatuan yang baru dan asli, yang menitik beratkan pada tingkah laku kreatif dengan cara memformulasikan pola dan struktur baru berdasarkan atas berbagai informasi atau fakta.
- f) Tingkatan keenam, evaluasi (*evaluation*), sebagai tingkatan tertinggi yang berhubungan dengan kemampuan menguraikan perilaku dimana penilaian diadakan terhadap bahan atau metode yang digunakan. Kriteria dapat ditentukan oleh peserta didik sendiri atau orang lain. Misalnya menentukan mutu karangan berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya.<sup>51</sup>

---

<sup>51</sup> Moh. Sahlan, *Evaluasi Pembelajaran Panduan Praktis Bagi Guru dan Calon Guru*, (Jember: STAIN ember Press, 2015), 20-22.

**e. Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning berbasis Edmodo terhadap Hasil Belajar PAI dan Budi Pekerti**

Dalam mendukung penelitian ini, berikut ini disajikan hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang sudah dilakukan. Penelitian ini dirujuk pada penelitian jurnal yang dilakukan oleh Evi Susilawati, hasil penelitian mengungkapkan bahwa hasil belajar mata kuliah PKn mahasiswa program studi PPKn yang menggunakan model pembelajaran *blended learning* berbasis edmodo lebih tinggi dari pada mahasiswa program studi Pendidikan Sejarah. Hasil belajar mata kuliah PKn mengalami peningkatan setelah menggunakan model pembelajaran *blended learning* berbasis edmodo dikarenakan edmodo melibatkan mahasiswa secara aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri, sehingga mahasiswa mampu memahami apa yang dipelajarinya secara utuh. Penggunaan model pembelajaran *blended learning* berbasis edmodo ini memperoleh respon dan ditanggapi dengan antusias oleh mahasiswa sehingga mampu meningkatkan hasil belajar mereka.<sup>52</sup>

Selanjutnya penelitian yang dirujuk dari jurnal yang dilakukan oleh Utami Alam Daulay,dkk., hasil penelitian mengungkapkan bahwa hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *blended learning* berbasis edmodo signifikan lebih tinggi daripada yang dibelajarkan dengan model pembelajaran langsung. Hal ini disebabkan karena *blended learning* merupakan proses pembelajaran yang dilakukan dengan bantuan media elektronik atau proses pembelajaran yang dapat berlangsung secara online.

---

<sup>52</sup>Evi Susilawati, *Pengaruh Model Pembelajaran, Jurnal Edutech*, (2018).

Dimana dalam *blended learning* diperoleh satu kesatuan yang menggabungkan materi pembelajaran IPA biologi dalam proses pembelajaran tatap muka secara online. Oleh sebab itu, proses pembelajaran *blended learning* ini sangat sesuai dengan kebutuhan pada siswa sekarang yang melaksanakan proses pembelajaran secara menarik dengan bantuan teknologi multimedia melalui internet, dimana media internet sangat erat kaitannya terhadap aktivitas siswa dalam memperoleh informasi pengetahuan. Hal ini dapat memberikan dampak terhadap hasil belajar lebih baik secara optimal pada hasil belajar siswa.<sup>53</sup>

Selanjutnya penelitian yang dirujuk dari jurnal yang dilakukan oleh Lorna Ichnatun, hasil penelitian mengungkapkan bahwa penerapan model pembelajaran *blended learning* berbantuan *learning management system* edmodo dapat memperoleh nilai hasil belajar fisika yang tinggi daripada menggunakan model konvensional pada kelas X IPA SMA TRI tunggal 45 Makassar. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian menunjukkan  $t$  hitung  $(3,464) > t$  tabel  $(1,67)$ .<sup>54</sup>

Selanjutnya penelitian yang dirujuk dari jurnal yang dilakukan oleh Nurul Muhson, hasil penelitian mengungkapkan bahwa penerapan *blended learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran PAI materi sejarah Bani Umayyah. Hal ini dapat dilihat dari kenaikan hasil belajar dari siklus ke siklus berikutnya. Sebelum diterapkannya *blended*

---

<sup>53</sup> Utami Alam Daulay, dkk., *Pengaruh Blended Learning*, *Jurnal Guruan Biologi* 6, no.2 (2016), 265.

<sup>54</sup> Lorna Ichnatun, "Penerapan model pembelajaran blended learning berbantuan learning management system edmodo terhadap hasil belajar," *Jurnal Guruan Fisika* 7, no.2 (September 2019), 182.

*learning* di pra-siklus dilakukan uji coba tes kepada 29 siswa dan hanya 3,45% siswa yang tuntas dan 96,5% siswa yang belum tuntas. Pada siklus 1 dilakukan tindakan dengan menerapkan *blended learning*, maka siswa yang tuntas sebanyak 55,17% dan 44,83% siswa yang belum tuntas. Pada siklus 2 dilakukan tindakan yang sama dengan menerapkan *blended learning*, maka siswa yang tuntas sebanyak 86,21% dan siswa yang belum tuntas sebanyak 13,79%. Sehingga pembelajaran dengan menerapkan *blended learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>55</sup>



---

<sup>55</sup> Nurul Muhson, “Penerapan Blended Learning dalam meningkatkan hasil belajar PAI materi sejarah bani umayyah kelas VIII SMPN 3 Pontianak,” *Jurnal Pendidikan Sosial* 6, no. 1 (Juni 2019), 12.



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif yaitu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menemukan keterangan mengenai apa yang ingin kita ketahui.<sup>56</sup> Sedangkan jenis penelitiannya adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.<sup>57</sup> Dalam hal ini, jenis penelitian eksperimen yang peneliti gunakan adalah *quasi eksperimental* (eksperimen semu) dengan menggunakan desain *nonequivalent control group design*. Desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random.<sup>58</sup>

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran secara nyata mengenai pengaruh model pembelajaran *blended learning* berbasis edmodo terhadap hasil belajar PAI dan Budi Pekerti. Subjek penelitian ini ada dua, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kelompok kontrol diberi perlakuan model pembelajaran konvensional (metode ceramah) sedangkan

---

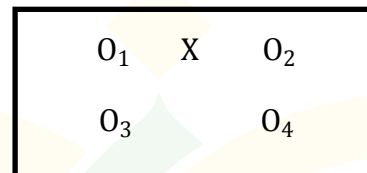
<sup>56</sup> Deni Darmawan, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), 37.

<sup>57</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian*, 107.

<sup>58</sup> Sugiyono, 116.

kelompok eksperimen diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *blended learning*.

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Keterangan:

O<sub>1</sub>: kelompok eksperimen sebelum ada perlakuan

O<sub>2</sub>: kelompok eksperimen setelah diberi perlakuan

X : perlakuan

O<sub>3</sub>: kelompok kontrol sebelum ada perlakuan

O<sub>4</sub>: kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan

## B. Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek-subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulan.<sup>59</sup> Populasi juga dapat diartikan keseluruhan subjek penelitian.<sup>60</sup> Dalam hal ini, populasi penelitian adalah seluruh kelas VII SMPNegeri 2 Jember yang berjumlah 192.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.<sup>61</sup> Teknik pengambilan sampel yaitu dengan menggunakan

<sup>59</sup> Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian* (Bandung : Alfabeta,2017), 61.

<sup>60</sup> Darmawan, *Metode Penelitian*, 6.

<sup>61</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian*, 81.

purposive smpling yaitu penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.<sup>62</sup> Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas VII-D berjumlah 30 orang sebagai kelompok eksperimen dan kelas VII-F berjumlah 30 sebagai kelompok kontrol. Sampel tersebut dipilih berdasarkan pertimbangan dari rata-rata nilai yang sama pada saat pelaksanaan penilaian tengah semester (PAS).

### C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

#### a. Teknik Pengumpulan Data

Teknik atau cara yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini, diambil dengan beberapa metode yaitu:

##### 1) Tes

Tes merupakan suatu alat untuk memperoleh informasi hasil belajar siswa yang memerlukan jawaban benar atau salah.<sup>63</sup> Adapun tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes pilihan ganda yang disusun oleh peneliti berdasarkan indikator materi pembelajaran PAI terkait sejarah perjuangan nabi Muhammad Saw. periode Madinah. Sebelum tes digunakan, terlebih dahulu diuji validitas, reliabilitas, daya pembeda dan tingkat kesukaran.

##### 2) Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti dan juga apabila peneliti ingin

---

<sup>62</sup> Sugiyono, 85.

<sup>63</sup> Sahlan, *Evaluasi Pembelajaran*, 4.

mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam.<sup>64</sup> Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan wawancara tidak terstruktur dengan memperoleh informasi dari Bapak Fawaid selaku guru PAI dan Budi Pekerti Kelas VII di SMP Negeri 2 Jember.

### 3) Dokumentasi

Dokumentasi dari asal katanya dokumen yang artinya barang-barang tertulis. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian dan sebagainya.<sup>65</sup> Dalam penelitian ini, data yang ingin diperoleh dari dokumentasi adalah profil SMP Negeri 2 Jember dan data untuk mengukur hasil belajar yaitu nilai *pre-test* dan *post-test* mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas VII SMP Negeri 2 Jember semester genap tahun pelajaran 2019/2020.

#### b. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen adalah sarana penelitian (berupa seperangkat tes dan sebagainya) untuk mengumpulkan data sebagai bahan pengelolaan.

Instrumen penelitian digunakan untuk menilai variabel yang diteliti.

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan pada proses pengumpulan data adalah instrumen dengan bentuk tes. Tes yang

dilakukan peneliti adalah bentuk tes tertulis yaitu tes objektif dengan

bentuk tes pilihan ganda. Instrumen ini untuk mengetahui tingkat

---

<sup>64</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian*, 116.

<sup>65</sup> Subana, et.al., *Statistik Pendidikan*, (Bandung : CV Pustaka Setia, 2015),30-31.

pemahaman dan peningkatan penguasaan konsep terhadap materi sejarah perjuangan Nabi Muhammad Saw. periode Madinah.

Dalam instrumen berbentuk tes pilihan ganda ini, siswa diberikan pertanyaan sebanyak 20 butir soal dengan empat pilihan jawaban. Skala pengukuran setiap butir tes mendapat skor 5 jika jawaban benar dan 0 jika jawaban salah. Materi soal dikembangkan dari deskripsi pembelajaran sejarah perjuangan Nabi Muhammad Saw. periode Madinah yang disesuaikan berdasarkan isi materi pembelajaran kemudian disusun menjadi kisi-kisi soal. Kisi-kisi soal mencakup indikator yang akan dievaluasi, nomor butir soal dan jumlah soal.

**Tabel 3.1**  
**Kisi-Kisi Instrumen Tes Formatif**

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Materi</b>	<b>Indikator Soal</b>	<b>Bentuk Tes</b>	<b>Nomor Soal</b>
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
3.12 Memahami sejarah perjuangan Nabi Muhammad Saw. periode Madinah	Sejarah perjuangan Nabi Muhammad Saw. periode Madinah	3.12.1 Siswa mampu menjelaskan pengertian hijrah	Pilihan Ganda	1
		3.12.2 Siswa mampu menyebutkan periode dakwah nabi di Madinah	Pilihan Ganda	6
		3.12.3 Siswa mampu menyebutkan nama kabilah yang melakukan perjanjian aqobah 1	Pilihan Ganda	9
		3.12.4 Siswa mampu menjelaskan strategi dakwah nabi di Madinah	Pilihan Ganda	17
		3.12.5 Siswa mampu menyebutkan nama sahabat yang dipesaudarakan dengan Abu Bakar As-Siddiq	Pilihan Ganda	10
		3.12.6 Siswa mampu menjelaskan kondisi Madinah sebelum Islam	Pilihan Ganda	19

1	2	3	4	5
		3.12.8 Siswa mampu menjelaskan hikmat peristiwa hijrah di Madinah	Pilihan Ganda	11
		3.12.9 Siswa mampu menjelaskan isi piagam madinah	Pilihan Ganda	20
		3.12.10 Siswa mampu menyebutkan peristiwa ‘amul huzni	Pilihan Ganda	2
		3.12.11 Siswa mampu menyebutkan masjid pertama didirikan di Madinah	Pilihan Ganda	5
		3.12.12 Siswa mampu menjelaskan peranan masjid	Pilihan Ganda	13
		3.12.13 Siswa mampu menyebutkan sahabat yang menemani nabi hijrah	Pilihan Ganda	3
		3.12.14 Siswa mampu menjelaskan cara nabi memperkuat pembinaan Islam di Madinah	Pilihan Ganda	15
		3.12.15 Siswa mampu menjelaskan hikmah perjalanan rasulullah di Madinah.	Pilihan Ganda	18
		3.12.16 Siswa mampu menjelaskan isi piagam madinah	Pilihan Ganda	4

# IAIN JEMBER

1	2	3	4	5
		3.12.17 Siswa mampu menyebutkan nama gua tempat nabi bersembunyi saat hijrah	Pilihan Ganda	8
		3.12.18 Siswa mampu menyebutkan masjid yang pertama dibangun saat hijrah	Pilihan Ganda	12
		3.12.19 Siswa mampu menjelaskan target dari dakwah rasulullah periode Madinah	Pilihan Ganda	14
		3.12.20 Siswa mampu menjelaskan makna Muhajirin	Pilihan Ganda	16

Pengujian instrumen penelitian meliputi tingkat kesukaran dan daya pembeda, uji validitas serta uji reliabilitas.

#### 1) Tingkat kesukaran dan daya pembeda

Item soal yang baik adalah item soal yang tingkat kesukarannya dapat diketahui tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar. Sebab tingkat kesukaran item itu memiliki korelasi dengan daya pembeda. Besarnya indeks kesukaran antara 0,00 (0%) sampai dengan 1,0 (100%). Arikunto dalam Sahlan menyatakan soal dengan indeks kesukaran 0,00 (0%) menunjukkan bahwa soal itu terlalu sukar, sebaliknya indeks 1,00 (100%) menunjukkan soalnya terlalu mudah.<sup>66</sup>

Adapun rumus untuk menghitung tingkat kesukaran item antara lain :

$$TK = \frac{BA + BB}{2n}$$

<sup>66</sup> Sahlan, *Evaluasi Pembelajaran*, 208.

Keterangan:

TK = Tingkat kesukaran yang ingin dicari

BA = Jumlah siswa yang menjawab betul dari kelompok pandai

BB = Jumlah siswa yang menjawab betul dari kelompok rendah

2 n = Jumlah dari sampel pandai dan sampel lemah (rendah)

Untuk memberikan penafsiran terhadap angka indeks kesukaran (TK), menurut ketentuan yang sering diikuti sebagai berikut<sup>67</sup>:

**Tabel 3.2 Indeks Kesukaran**

No	Besarnya P	Interprestasi
1	0,00 - 0,30	Sukar
2	0,31 - 0,70	Sedang
3	0,71 - 1	Mudah

Daya pembeda (DP) soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang berkemampuan kurang (rendah). Sedangkan angka yang menunjukkan besarnya daya pembeda disebut indeks diksriminasi.

Adapun rumus untuk mengetahui daya pembeda adalah sebagai berikut:

$$DP = \frac{BA - BB}{n}$$

Keterangan:

DP = Besarnya daya pembeda yang ingin dicari

n = Besarnya sampel dari salah satu kelompok

Untuk memberikan penafsiran angka indeks diskriminasi (DP) klasifikasinya sebagai berikut:

---

<sup>67</sup> Sahlan, 211.



**Tabel3.3 Angka Indeks Diskriminasi (DP)**

Besarnya Angka Indeks Diskriminasi Item (D)	Klarifikasi	Interprestasi
1	2	3
Kurang dari 0,20	<i>Poor</i>	Butir item yang bersangkutan daya pembedanya lemah sekali (jelek), dianggap tidak memiliki daya pembeda
0,20 – 0,40	<i>Satisfactory</i>	Butir item yang bersangkutan telah memiliki daya pembeda yang cukup (sedang)
0,40 – 0,70	<i>Good</i>	Butir item yang bersangkutan telah memiliki daya pembeda yang baik
0,70 - 1,00	<i>Excellent</i>	Butir item yang bersangkutan telah memiliki daya pembeda yang baik sekali
Bertanda negatif	-	Butir item yang bersangkutan daya pembedanya negatif (jelek sekali)

Untuk perhitungan tingkat kesukaran dan daya pembeda dalam penelitian ini menggunakan aplikasi Anates V4.

## 2) Uji validitas

Dalam bahasa Indonesia “valid” disebut dengan “sahih” sehingga “valliditas” diartikan “kesahihan”, ada juga yang memberi tambahan “keteepatan” sehingga sebuah tes dikatakan valid apabila ada kesesuaian antara alat ukur dengan fungsi pengukuran dan sasaran pengukuran. Penganalisisan terhadap validitas instrumen berupa tes harus memenuhi

*construct validity* (validitas konstruksi) dan *content validity* (validitas isi). Jenis validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi karena instrumen berupa test. Validitas isi (*content validity*) yaitu suatu yang mempersoalkan apakah isi butir tes yang diujikan ini mencerminkan isi kurikulum yang seharusnya diukur atau tidak.

Pengujian validitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan rumus korelasi product moment. Adapun rumus korelasi product moment adalah sebagai berikut<sup>68</sup>:

$$r_{xy} = \frac{n \sum x \cdot y - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(n \sum x^2 - (\sum x)^2) \cdot (n \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = koefisien korelasi antara variabel x dan y

n = jumlah subjek penelitian

$\sum x \cdot y$  = jumlah hasil perkalian tiap-tiap skor asli dari x dan y

$\sum x$  = jumlah skor asli variabel x

$\sum y$  = jumlah skor asli variabel y

Dalam pengujian ini digunakan tes pilihan ganda sebanyak 20 soal dengan empat pilihan jawaban. Untuk perhitungan menggunakan program Anates V4. Pengambilan keputusan untuk menyatakan instrumen valid atau tidak valid didasarkan pada r tabel dengan tingkat signifikansi 5%. Apabila  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$  pada tingkat signifikansi 5%, maka butir pertanyaan tersebut

<sup>68</sup> Subana, *Statistik Pendidikan*, 148-149.

dikatakan valid. Namun, jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka butir pertanyaan tidak valid.

### 3) Uji reliabilitas

Reliabilitas sering diartikan keterandalan, ada juga yang menyebut ketetapan, atau ketelitian artinya suatu tes memiliki keterandalan bilamana tes tersebut dipakai mengukuri berulang-ulang hasilnya sama. Dengan demikian, reliabilitas dapat pula diartikan keajegan atau stabilitas.<sup>69</sup> Pengujian reliabilitas instrumen dapat dilakukan dengan test-retest, uji gabungan dan uji internal consistency. Dalam penelitian ini, uji reliabilitas menggunakan uji internal consistency dengan teknik alfa cronbach, dimana suatu instrumen memiliki tingkat reliabilitas tinggi apabila nilai  $r > 0,6$ . Untuk perhitungan reliabilitas menggunakan aplikasi Anates V4. Adapun rumus koefisien reliabilitas alfa cronbach.

$$r = \frac{k}{(k - 1)} \left\{ 1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right\}$$

Keterangan :

K = banyaknya item soal

$\sum s_i^2$  = total varian item

$s_t^2$  = total varians

Rumus untuk total varian item dan total varians :

$$s_i^2 = \frac{JK_i}{n} - \frac{JK_s}{n^2}$$

<sup>69</sup> Sahlan, *Evaluasi Pembelajaran*, 227.

$$s_t^2 = \frac{\sum X_t^2}{n} - \frac{(\sum X_t)^2}{n^2}$$

#### D. Analisis Data

Analisis data merupakan salah satu proses penelitian yang dilakukan setelah semua data yang diperlukan lengkap guna memecahkan permasalahan yang diteliti. Tujuan utama analisis data adalah untuk meringkaskan data dalam bentuk yang mudah dipahami dan mudah ditafsirkan, sehingga hubungan antara problem penelitian dapat dipelajari dan di tes.<sup>70</sup>

Teknik analisis yang digunakan adalah uji perbedaan dua rata-rata dengan uji t karena untuk menguji perbedaan atau kesamaan dua kondisi/perlakuan atau dua kelompok yang berbeda dengan prinsip memperbandingkan rata-rata (mean) kedua kelompok/perlakuan itu. Uji t dapat dilakukan apabila memenuhi persyaratan normalitas data dan homogenitas varians data.<sup>71</sup> Adapun langkah-langkah dalam menganalisis perbedaan dua perlakuan dengan uji T adalah sebagai berikut:

a. Menentukan Hipotesis Nol

Hipotesisnya dirumuskan sebagai berikut:

$$H_0: \bar{X}_E = \bar{X}_K$$

$$H_1: \bar{X}_E > \bar{X}_K$$

Keterangan:

$\bar{X}_E$  = rata-rata hasil belajar siswa kelompok eksperimen

(yang menerapkan model pembelajaran blended learning)

<sup>70</sup> Kasiram, *Metodelogi Penelitian*, 354.

<sup>71</sup> Subana, *Statistik Pendidikan*, 169.

$\overline{X}_K$  = rata-rata hasil belajar siswa kelompok kontrol

(yang menerapkan model pembelajaran tatap muka)

b. Menentukan ukuran sampel representatif

Dalam penelitian ini, sampel berukuran 30 orang untuk kelompok eksperimen dan 30 orang untuk kelompok kontrol.

c. Menguji normalitas sebaran data

Dalam penelitian ini, uji normalitas data menggunakan teknik *Chi Square* (kai kuadrat) dengan rumus sebagai berikut:

$$X^2 = \frac{\sum(F_0 - F_h)^2}{F_h}$$

Keterangan:

$F_0$  = frekuensi observasi

$F_h$  = frekuensi harapan (ekspektasi)

Untuk mengujinya, peneliti akan menggunakan bantuan program *Microsoft Excel 2010*. Kriteria pengujian normalitas, yaitu jika  $X^2$  hitung  $< X^2$  tabel, maka data berdistribusi normal. Jika sebaliknya, maka data tidak berdistribusi normal.

d. Menguji homogenitas varians

Uji homogenitas dilakukan dengan melihat keadaan kehomogenan variabel sampel yang diambil dari populasi yang sama. Uji homogenitas yang dilakukan dalam penelitian ini adalah uji *Fisher* (F) dengan rumus sebagai berikut:

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Keterangan:

$S1^2$ =Deviasi standar data varians besar

$S2^2$ = Deviasi standar data varians kecil

Untuk mengujinya, peneliti akan menggunakan bantuan program *Microsoft Excel* 2010. Kriteria pengujian homogenitas, yaitu jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , maka data memiliki varians yang homogen. Jika sebaliknya, maka data tidak memiliki varians yang homogen.

- e. Jika data berdistribusi normal dan tidak homogen/homogen, maka menggunakan uji t dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Menentukan  $\alpha$

Taraf signifikansi yang digunakan adalah 5% atau 0,05

- 2) Mencari standar deviasi gabungan (dsg)

Rumusnya :

$$dsg = \sqrt{\frac{(n_1 - 1)V_1 + (n_2 - 1)V_2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

Keterangan :

$n_1$ = banyaknya data kelompok 1

$n_2$ = banyaknya data kelompok 2

$V_1$ = varians data kelompok 1

$V_2$ = varians data kelompok 2

- 3) Menentukan t hitung

Rumusnya:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{dsg \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Keterangan:

$\bar{X}_1$  = rata-rata data kelompok 1

$\bar{X}_2$  = rata-rata data kelompok 2

$dsg$  = nilai deviasi standar gabungan

4) Menentukan derajat kebebasan (db)

Rumusnya:

$$db = n_1 + n_2 - 2$$

5) Menentukan t tabel

Rumusnya:

$$t_{tabel} = t(1 - \alpha)(db)$$

6) Pengujian hipotesis

Hipotesis yang diuji adalah:

$$H_0: \bar{X}_E = \bar{X}_K$$

$$H_1: \bar{X}_E > \bar{X}_K$$

Kriteria pengujiannya adalah jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_0$

diterima, jika sebaliknya maka  $H_1$  diterima.

f. Jika data tidak normal maka menggunakan uji parametrik.

## BAB IV

### PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

#### A. Penyajian Data

##### 1. Hasil Uji Soal

###### a. Hasil Uji Validitas

Sebuah tes dikatakan valid apabila ada kesesuaian antara alat ukur dengan fungsi pengukuran dan sasaran pengukuran. Dalam penelitian ini, validitas yang digunakan adalah validitas isi karena instrumen berupa tes. Berikut hasil rekapitulasi uji validitas menggunakan aplikasi Anates V4 dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.1**  
**Rekapitulasi hasil uji validitas**

<b>Keterangan</b>	<b>Nomor Soal</b>	<b>Jumlah Soal</b>
Valid	1, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 19, 20, 21, 22, 24, 25, 26, 27, 29, 32	20
Tidak Valid	2, 3, 8, 14, 15, 16, 17, 18, 23, 28, 30, 31	12
<b>Jumlah Soal</b>		<b>32</b>

Berdasarkan hasil rekapitulasi uji validitas maka terdapat 20 soal yang memenuhi kriteria dan bisa dikatakan valid, serta terdapat 12 soal yang tidak memenuhi kriteria valid. Hasil uji validitas yang dilakukan menggunakan Anates V4 dapat dilihat pada tabel berikut:



**Tabel 4.2**  
**Hasil Anates V4 Uji Validitas**

<b>Nomor Soal</b>	<b>Hasil Uji Validitas</b>	<b>Keterangan</b>
1	0,343	Valid
2	0,289	Tidak Valid
3	0,255	Tidak Valid
4	0,310	Valid
5	0,397	Valid
6	0,535	Valid
7	0,366	Valid
8	-0,100	Tidak Valid
9	0,656	Valid
10	0,463	Valid
11	0,533	Valid
12	0,392	Valid
13	0,377	Valid
14	0,002	Tidak Valid
15	0,224	Tidak Valid
16	0,062	Tidak Valid
17	0,244	Tidak Valid
18	0,174	Tidak Valid
19	0,409	Valid
20	0,329	Valid
21	0,452	Valid
22	0,487	Valid
23	0,170	Tidak Valid
24	0,321	Valid
25	0,341	Valid
26	0,488	Valid
27	0,426	Valid
28	0,004	Tidak Valid
29	0,459	Valid
30	0,033	Tidak Valid
31	-0,169	Tidak Valid
32	0,345	Valid

Berdasarkan hasil Anates V4 maka dalam penelitian ini menggunakan soal yang valid dengan jumlah 20 soal untuk diuji ke kelas kontrol dan kelas eksperimen.

b. Hasil Uji Reliabilitas

Reliabilitas berkenaan dengan uji yang dilakukan untuk mengetahui suatu tes memiliki keterandalan atau keajegan bilamana tes tersebut dipakai mengukur berulang-ulang hasilnya sama. Suatu instrumen memiliki tingkat reliabilitas tinggi apabila nilai  $r > 0,6$ . Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan aplikasi Anates V4, hasil perhitungan uji reliabilitas sebesar 0,69. Artinya soal yang dibuat valid dan layak digunakan.

c. Hasil Uji Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran merupakan salah satu ciri tes yang perlu diperhatikan karena tem soal yang baik adalah item soal yang tingkat kesukarannya dapat diketahui tidak terlalu mudah dan terlalu sukar. Dalam penelitian ini, hasil uji tingkat kesukaran menggunakan aplikasi Anates V4. Hasil rekapitulasi hasil uji tingkat kesukaran dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.3**  
**Rekapitulasi Uji Taraf Kesukaran**

Keterangan	Nomor Soal	Jumlah Soal
Sukar	7, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 21, 23, 30	11
Sedang	2, 4, 5, 6, 8, 10, 17, 20, 22, 24, 25, 26, 29, 31, 32	15
Mudah	1, 3, 18, 19, 27, 28	6
Jumlah		32

Berdasarkan hasil rekapitulasi uji tingkat kesukaran maka terdapat 11 soal yang memiliki kriteria sukar, 15 soal kriteria sedang dan 6 soal kriteria yang memiliki kriteria mudah. Hasil uji tingkat kesukaran dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.4**  
**Rekapitulasi Uji Taraf Kesukaran**

<b>Nomor Soal</b>	<b>Hasil Uji Tingkat Kesukaran</b>	<b>Keterangan</b>
1	0,72	Mudah
2	0,66	Sedang
3	0,78	Mudah
4	0,38	Sedang
5	0,56	Sedang
6	0,46	Sedang
7	0,22	Sukar
8	0,48	Sedang
9	0,30	Sukar
10	0,56	Sedang
11	0,24	Sukar
12	0,16	Sukar
13	0,18	Sukar
14	0,10	Sukar
15	0,20	Sukar
16	0,26	Sukar
17	0,60	Sedang
18	0,92	Mudah
19	0,76	Mudah
20	0,46	Sedang
21	0,30	Sukar
22	0,54	Sedang
23	0,18	Sukar
24	0,48	Sedang
25	0,64	Sedang
26	0,46	Sedang
27	0,72	Mudah
28	0,76	Mudah

Nomor Soal	Hasil Uji Tingkat Kesukaran	Keterangan
29	0,54	Sedang
30	0,6	Sukar
31	0,54	Sedang
32	0,56	Sedang

Berdasarkan hasil uji taraf kesukaran diperoleh sebesar 11 soal dinyatakan sukar, 15 soal dinyatakan sedang dan 6 soal dinyatakan mudah.

d. Daya Beda

Salah satu ciri butir soal yang baik adalah mampu membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi (kelompok atas) dan peserta didik yang berkemampuan rendah (kelompok bawah). Untuk itu perlu dilakukan uji daya beda pada butir soal. Dalam penelitian ini, hasil uji daya beda menggunakan aplikasi Anates V4. Hasil rekapitulasi hasil daya beda dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.5**  
**Rekapitulasi Uji Daya Beda**

Keterangan	Nomor Soal	Jumlah Soal
Baik Sekali	6,9,29	3
Baik	2,5, 7,10,11,17,19,20,21,22,26,27,	12
Cukup	1,3,4, 12,13,24,25,	7
Jelek	14,15,16,18,23,32	6
Negatif	8,28,30,31,	4

Berdasarkan hasil uji daya beda terhadap instrumen tes tulis, maka terdapat 3 soal yang dikategorikan baik sekali, 12 soal yang dikategorikan baik, 7 soal yang dikategorikan cukup, 6 soal yang dikategorikan jelek dan 4 soal yang dikategorikan negatif. Jadi,

berdasarkan hasil tersebut jumlah soal yang ditetapkan 20 soal yang digunakan dalam penelitian.

## 2. Hasil Belajar Siswa

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 2 Jember pada kelas VII-D sebagai kelas eksperimen dan kelas VII-F sebagai kelas kontrol. Berikut hasil penjabaran hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol

### a. Hasil *Preetest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

**Tabel 4.6**  
**Hasil *Preetest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

No	Nama Siswa		Hasil Belajar	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	Eksperimen	Kontrol
1	Sulthan Dhiya S.I.	Naura Callysta A.	45	55
2	Shafa Aulia Azzahra	Yaris Zavier D. M.	35	50
3	Quena Alike K.	Aaron Willy A.	25	35
4	Kayla Puspa R. H.	Effanda F. A. N.	30	40
5	Vina Angelia	M. Dhani G.	35	45
6	Selomita M. Arfin	Robby Dwi A.	45	45
7	Natasya Okta R.	Taja Trang Alta G.	55	35
8	Alvito Wily K.	Dzakiyyah D.A.	50	60
9	M. Afiq Gibran A.	Reva Anjani W.	60	45
10	Agista Primasari	Chelsea Sheva A.	40	55
11	Annisa Tiyasning M.	Raissa Kusuma W.	35	60
12	Khalishah Allya P.	Waode A. F. N.	60	55
13	Desta Annur R. B S	Yesi Diva W.	50	25
14	Jihan K.B. P.	Beryl Putri T.	40	55
15	Ayu Indi W.S. M.	Firmansyah V. R.	60	50
16	Garry Vanezah A.	Aulia Iqlima S.	55	35
17	Kurniawan Alfin S.	Yudhistira P. H.	55	55
18	Naura Aqila Zalfa	Ja'far M. Aqilla	35	55
19	Regan Maulana R.	Kevin Isa R. F.	65	55
20	M. Khoir A. A	Galuh Nadhifah	60	35
21	Nayla Rizky C.	Oktafiani Suci R.	60	45
22	Anita Rachmawati	Dyah Kirana W.	40	45

No	Nama Siswa		Hasil Belajar	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	Eksperimen	Kontrol
24	Wahyu Tri B. R. T	Alindya Ryonon B.	55	45
25	Ardelia Pramata H.	Dlaifah Arifah A.	60	55
26	Ganendra Y. P. A.	Galen Yumna K.	55	40
27	Rennanditya V.N. P.	Aurel N. C. W.	55	55
28	Abyan Faris Alana	Hasbi Elisha	30	25
29	Rizki Maulana A.	Septian Hari W.	30	20
30	Aufaa Khansa M. W.	Arganta Y.S.	55	55
<b>Jumlah</b>			1410	1385

b. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan kali ini guru melakukan kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *blended learning* berbasis edmodo. Sebelum masuk kepada mata pelajaran yang akan dibahas, guru menanyakan apersepsi mata pelajaran pertemuan sebelumnya untuk membuka jam pelajaran. Setelah melakukan apersepsi, guru memberikan soal *pretest* berupa pilihan ganda mengenai materi sejarah perjuangan rasulullah periode madinah. Setelah soal diberikan, siswa diberi waktu 30 menit untuk mengerjakan soal tersebut, lalu kertas jawaban dikumpulkan. Selanjutnya masuk ke dalam penjelasan materi mengenai sejarah perjuangan rasulullah periode madinah.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru menggunakan model pembelajaran *blended learning* berbasis edmodo yaitu dengan memadukan antara pembelajaran online menggunakan edmodo dan pembelajaran tatap muka. Pertama, siswa diminta login ke akun edmodo untuk membuka materi pembelajaran yang telah guru *upload* sebelumnya di edmodo. Kemudian guru meminta menyimak penjelasan guru. Setelah selesai

menjelaskan, guru meminta siswa untuk bertanya jika ada yang belum faham dengan cara menuliskan pertanyaan di kolom komentar materi pembelajaran yang telah guru *upload* di edmodo. Setelah itu, ada diskusi antara guru dan siswa untuk menjawab daftar pertanyaan di kolom komentar. Setelah diskusi selesai, guru menugaskan siswa untuk membuka akun edmododan mengerjakan tugas (*Assignment*) yang telah guru *upload*.

Sebelum jam pelajaran berakhir, guru memberikan soal *posttest* yang sama seperti pertama masuk jam pelajaran. Tujuan memberikan soal guna untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *blended learning* berbasis edmodo yang telah diterapkan terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Selanjutnya guru memberikan tugas kelompok untuk membuat resume terkait materi pembelajaran hari ini dan mengupload tugasnya di edmodo.

Pembelajaran yang dilakukan di kelas eksperimen berbeda dengan pembelajaran yang dilakukan di kelas kontrol. Dalam pertemuan kali ini guru memberikan soal *pretest* di kelas kontrol dan dikerjakan selama waktu 30 menit. Setelah soal selesai dikerjakan, guru memulai pelajaran terkait dengan materi sejarah perjuangan rasulullah di madinah dengan menggunakan model pembelajaran konvensional/ceramah. Siswa hanya mendengarkan terkait penjelasan yang telah guru berikan. Setelah pembelajaran hampir selesai, guru memberikan soal yang sama berupa *posttest* dengan sebelum pembelajaran dimulai yang bertujuan untuk melihat seberapa besar nilai murid yang belajar menggunakan model

konvensional dan membandingkan hasilnya dengan kelas eksperimen yang merupakan model pembelajaran *blended learning* berbasis edmodo.

c. Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

**Tabel 4.13**  
**Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

No	Nama Siswa		Hasil Belajar	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	Eksperimen	Kontrol
1	Sulthan Dhiya S.I.	Naura Callysta A.	95	70
2	Shafa Aulia Azzahra	Yaris Zavier D. M.	75	40
3	Quena Alika K.	Aaron Willy A.	60	30
4	Kayla Puspa R. H.	Effanda F. A. N.	85	55
5	Vina Angelia	M. Dhani G.	85	70
6	Selomita M. Arfin	Robby Dwi A.	80	75
7	Natasya Okta R.	Taja Trang Alta G.	95	50
8	Alvito Wily K.	Dzakiyyah D.A.	60	35
9	M. Afiq Gibran A.	Reva Anjani W.	80	30
10	Agista Primasari	Chelsea Sheva A.	80	70
11	Annisa Tiyasning M.	Raissa Kusuma W.	85	65
12	Khalishah Allya P.	Waode A. F. N.	95	35
13	Cinta Aulia Azzahra	Lunetta D. G. K.	85	70
14	Desta Annur R. B S	Yesi Diva W.	65	35
15	Jihan K.B. P.	Beryl Putri T.	85	30
16	Ayu Indi W.S. M.	Firmansyah V. R.	75	50
17	Garry Vanezah A.	Aulia Iqlima S.	85	55
18	Kurniawan Alfin S.	Yudhistira P. H.	85	50
19	Naura Aqila Zalfa	Ja'far M. Aqilla	95	35
20	Regan Maulana R.	Kevin Isa R. F.	90	70
21	M. Khoir A. A	Galuh Nadhifah	90	35
22	Nayla Rizky C.	Oktafiani Suci R.	90	50
23	Anita Rachmawati	Dyah Kirana W.	70	85
24	Wahyu Tri B. R. T	Alindya Ryonon B.	80	70
25	Ardelia Pramata H.	Dlaifah Arifah A.	75	65
26	Ganendra Y. P. A.	Galen Yumna K.	75	40
27	Rennanditya V.N. P.	Aurel N. C. W.	75	55
28	Abyan Faris Alana	Hasbi Elisha	45	40



No	Nama Siswa		Hasil Belajar	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	Eksperimen	Kontrol
29	Rizki Maulana A.	Septian Hari W.	45	65
30	Aufaa Khansa M. W.	Arganta Y.S.	55	50
<b>Jumlah</b>			2340	1575

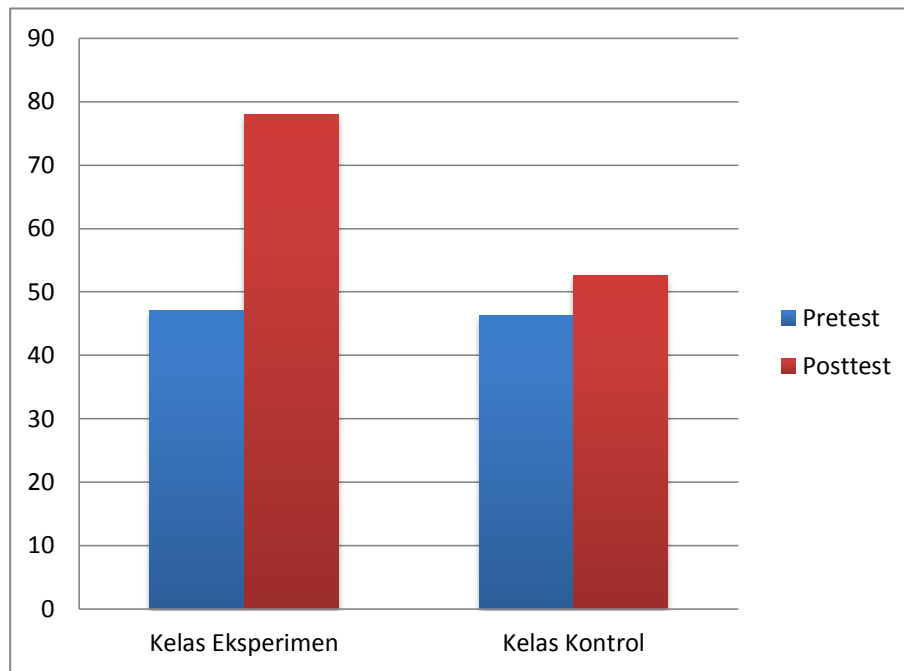
### 3. Analisis Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil uji instrumen soal *pretest* diperoleh hasil belajar siswa di kelas eksperimen dengan nilai tertinggi sebesar 65, nilai terendah sebesar 25 dan rata-rata nilai sebesar 47. Sedangkan hasil belajar siswa di kelas kontrol dengan nilai tertinggi sebesar 60, nilai terendah sebesar 20 dan rata-rata nilai sebesar 46,17. Setelah dilakukan uji instrumen soal *pretest*, maka dilakukan uji instrumen soal *posttest* di kedua kelas tersebut. Hasil belajar siswa di kelas eksperimen nilai tertinggi sebesar 95, nilai terendah sebesar 45 dan rata-rata nilai sebesar 78,1. Sedangkan hasil belajar siswa di kelas kontrol nilai tertinggi sebesar 85, nilai terendah sebesar 30 dan rata-rata nilai sebesar 54,83.

Berdasarkan data hasil uji instrumen soal *pretest* dan *posttest* di kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat digambarkan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:

IAIN JEMBER

Gambar 4.1  
Grafik Hasil Belajar



Tabel 4.14

Rekapitulasi Ditribusi Data Hasil *Pretest-Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Data	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
Nilai Tertinggi	65	95	60	85
Nilai Terendah	25	45	20	30
Mean	47,2	78,1	47	54,83
Standart Deviasi	12,35	13,51	11,73	16

Berdasarkan tabel diatas, ukuran pemusatan dan penyebaran data hasil *pretest* untuk kelas eksperimen yaitu skor tertinggi 65 dan skor terendah 25, rata-rata (Mean) sebesar 47,2 dan standart deviasi sebesar 12,35. Sedangkan hasil *posttest* skor tertinggi 95 dan skor terendah 45, rata-rata (Mean) sebesar 78,1 dan standart deviasi sebesar 13,51. Berdasarkan tabel diatas, untuk kelas kontrol diperoleh data *pretest* yaitu skor tertinggi 60 dan skor terendah 20, rata-rata (Mean) sebesar 47 dan standart deviasi sebesar 11,73. Sedangkan hasil *posttest*

skor tertinggi 85 dan skor terendah 30, rata-rata (Mean) sebesar 54,83 dan standart deviasi sebesar 16.

## C. Analisis dan Pengujian Hipotesis

### 1. Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas yang digunakan adalah uji *Chi Square*. Adapun kriteria pengujian normalitas yaitu sebagai berikut :

Jika  $X^2_{Hitung} < X^2_{Tabel}$  maka data berdistribusi normal

Jika  $X^2_{Hitung} > X^2_{Tabel}$  maka data tidak berdistribusi normal

Tabel 4.15  
Hasil Uji Normalitas pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Sampel	$X^2_{Hitung}$	$X^2_{Tabel}$	Kesimpulan
Eksperimen	30	9,893	11,07	Normal
Kontrol	30	8,872	14,07	Normal

Dari tabel hasil uji normalitas, kelas eksperimen diperoleh hasil  $X^2_{Hitung}$  sebesar 9,893 dan  $X^2_{Tabel}$  sebesar 11,07 dengan taraf signifikasi  $\alpha = 0,05$ .

Sedangkan kelas kontrol diperoleh hasil  $X^2_{Hitung}$  sebesar 8,872 dan  $X^2_{Tabel}$  sebesar 14,07 dengan taraf signifikasi  $\alpha = 0,05$ . Karena pada kedua kelas

menghasilkan  $X^2_{Hitung} < X^2_{Tabel}$  maka dapat disimpulkan bahwa data berasal dari sampel yang berdistribusi normal.

## 2. Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian memiliki varian populasi yang homogen atau tidak. Dalam penelitian ini, uji homogenitas menggunakan uji *Fisher*. Adapun kriteria pengujian homogenitas yaitu sebagai berikut:

Jika  $F_{Hitung} < F_{Tabel}$  maka data homogen

Jika  $F_{Hitung} > F_{Tabel}$  maka data tidak homogen

Tabel 4.16  
Hasil Uji Homogenitas pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Db	Varian	$F_{Hitung}$	$F_{Tabel}$	Kesimpulan
Eksperimen	29	182,58	1,197	1,860	Homogen
Kontrol	29	152,5			

Dari tabel hasil uji homogenitas, diperoleh nilai varians kelas eksperimen sebesar 182,58 dan kelas kontrol sebesar 152,5 sehingga diperoleh nilai  $F_{Hitung}$  sebesar 1,197. Untuk dk pembilang = 29 dan dk penyebut = 29, melalui microsoft excel dengan fungsi FINV(0,05;29;29) diperoleh  $F_{Tabel}$  sebesar 1,860 dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa  $F_{Hitung} = 1,197 < F_{Tabel} = 1,860$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa berasal dari populasi yang homogen.

## 3. Hasil Uji t

Uji t dilakukan untuk menguji perbedaan/kesamaan dua kondisi/perlakuan atau dua kelompok yang berbeda dengan prinsip membandingkan rata-rata (mean) kedua kelompok/perlakuan itu. Uji t juga dapat didefinisikan sebagai

suatu tes statistik yang digunakan untuk menguji kebenaran atau kepalsuan hipotesis. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

$$H_0: \bar{X}_e = \bar{X}_k$$

Penerapan model pembelajaran *blended learning* berbasis edmodo sama dengan model pembelajaran konvensional (ceramah).

$$H_1: \bar{X}_e > \bar{X}_k$$

Penerapan model pembelajaran *blended learning* berbasis edmodo lebih baik dari model pembelajaran konvensional (ceramah).

Setelah dilakukan uji statistik analisis data hasil belajar kedua kelas pada penelitian ini berdistribusi normal dan homogen, sehingga pengujian data hasil belajar dilanjutkan pada analisis data berikutnya yakni uji hipotesis menggunakan uji t dengan kriteria pengujian sebagai berikut:

Jika  $t_{Hitung} < t_{Tabel}$  maka  $H_0$  diterima

Jika  $t_{Hitung} > t_{Tabel}$  maka  $H_0$  ditolak

Untuk menentukan nilai  $t_{Hitung}$  digunakan rumus sebagai berikut :

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{dsg \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

**Tabel 4.17**  
**Hasil Uji t**

<b>Statistik</b>	<b>Eksperimen</b>	<b>Kontrol</b>
N	30	30
Mean	78,1	54,83
$S^2$	182,58	152,5
$t_{Hitung}$	6,942	
$t_{Tabel}$	1,6723	

Dari tabel hasil uji t diatas, diperoleh nilai  $t_{Hitung} = 6,942 > t_{Tabel} = 1,6723$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan diterimanya hipotesis alternatif ( $H_1$ ) dapat menguji kebenaran hipotesis yaitu penerapan model pembelajaran *blended learning* berbasis edmodo lebih baik dari model pembelajaran konvensional (ceramah) sehingga menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *blended learning* berbasis edmodo terhadap hasil belajar mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas VII. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *blended learning* berbasis edmodo berpengaruh positif terhadap hasil belajar mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti.

#### **D. Pembahasan Hasil Penelitian**

Berdasarkan hasil penelitian diketahui rata-rata hasil belajar kelas eksperimen sebesar 78,1 dan kelas kontrol sebesar 54,83. Sedangkan hasil pengujian hipotesis yang telah dilakukan diperoleh  $t_{Hitung} > t_{Tabel}$  maka  $H_0$  ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan hasil belajar mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti antara siswa yang menggunakan model pembelajaran *blended learning* berbasis edmodo dengan model pembelajaran konvensional (ceramah) dan ada pengaruh model pembelajaran *blended learning* berbasis edmodo terhadap hasil belajar mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti.

Hal ini pun sejalan dengan penelitian jurnal yang dilakukan Evi Susilawati (2018). hasil penelitian mengungkapkan bahwa hasil belajar mata kuliah PKn mahasiswa program studi PPKn yang menggunakan model

pembelajaran *blended learning* berbasis edmodo lebih tinggi dari pada mahasiswa program studi Pendidikan Sejarah. Penelitian yang relevan juga dirujuk pada jurnal yang dilakukan oleh Utami Alam Daulay,dkk., hasil penelitian mengungkapkan bahwa hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *blended learning* berbasis edmodo signifikan lebih tinggi daripada yang dibelajarkan dengan model pembelajaran langsung. Hal ini diperkuat lagi dengan penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya oleh Lorna Ichnatun, hasil penelitian mengungkapkan bahwa penerapan model pembelajaran *blended learning* berbantuan *learning management system* edmodo dapat memperoleh nilai hasil belajar fisika yang tinggi daripada menggunakan model konvensional pada kelas X IPA SAMA TRI tunggal 45 Makassar. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian menunjukkan  $t$  hitung  $(3,464) > t$  tabel  $(1,67)$ .

Penelitian yang relevan juga dirujuk dari jurnal yang dilakukan oleh Nurul Muhson, hasil penelitian mengungkapkan bahwa penerapan *blended learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran PAI materi sejarah Bani Umaiyah. Hal ini dapat dilihat dari kenaikan hasil belajar dari siklus ke siklus berikutnya. Sebelum diterapkannya *blended learning* di pra-siklus dilakukan uji coba tes kepada 29 siswa dan hanya 3,45% siswa yang tuntas dan 96,5% siswa yang belum tuntas. Pada siklus 1 dilakukan tindakan dengan menerapkan *blended learning*, maka siswa yang tuntas sebanyak 55,17% dan 44,83% siswa yang belum tuntas. Pada siklus 2 dilakukan tindakan yang sama dengan menerapkan *blended learning*, maka

siswa yang tuntas sebanyak 86,21% dan siswa yang belum tuntas sebanyak 13,79%. Sehingga pembelajaran dengan menerapkan *blended learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari beberapa hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *blended learning* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa karena dengan model *pembelajaran blended learning*, siswa dapat dengan aktif memanfaatkan alat-alat elektronik seperti handphone atau laptop untuk mengakses media pembelajaran online dan minat belajar (motivasi) siswa meningkat karena penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Akan tetapi, model pembelajaran *blended learning* juga menyebabkan berbagai masalah terutama bagi guru diantaranya guru perlu memiliki keterampilan dan kreativitas lebih dalam mendesain media pembelajaran online dan memberikan pengawasan lebih kepada siswa saat proses pembelajaran berlangsung agar tidak mengakses media sosial yang lain yang tidak diperlukan dalam pembelajaran.

IAIN JEMBER



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang telah dilakukan diperoleh nilai  $t_{Hitung} = 6,942 > t_{Tabel} = 1,6723$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan hasil belajar mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti antara siswa yang menggunakan model pembelajaran *blended learning* berbasis edmodo dengan model pembelajaran konvensional (ceramah) dan ada pengaruh model pembelajaran *blended learning* berbasis edmodo terhadap hasil belajar mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *blended learning* berbasis edmodo berpengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti.

#### B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Bagi Guru PAI dan Budi Pekerti

Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *blended learning* berbasis edmodo menuntut agar siswa lebih aktif dalam memanfaatkan teknologi informasi berupa internet sebagai sumber belajar, maka dari itu guru harus mampu memberikan pengawasan bimbingan agar semua siswa dapat memanfaatkan teknologi informasi secara optimal.

2. Bagi siswa

Siswa diharapkan fokus saat pembelajaran online dimulai dengan membuka edmodo tidak dengan membuka sosial media yang lain.

3. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan memberikan kewajiban serta hak kepada guru untuk dapat berinovasi dalam memberikan pembelajaran yang tidak membosankan dan menyenangkan bagi siswa dengan tetap memanfaatkan teknologi pembelajaran.

4. Bagi peneliti

Penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *blended learning* berbasis edmodo diharapkan dapat dikembangkan oleh peneliti lain tentang ketertarikan siswa dalam belajar atau motivasi belajar menggunakan model pembelajaran *blended learning* berbasis edmodo.

IAIN JEMBER

## Daftar Pustaka

- Anggraini, Mega Restu,dkk. 2018. *Penerapan Blended Learning Berbasis Edmodo terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa SMAN 9 Pontianak*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa.
- Yetti Ariani. 2019. *Desain Kelas Digital Menggunakan Edmodo dan Schoology*. Yogyakarta: Deepublish.
- Chorniantini, Ester Lilis. 2017. *Pemanfaatan Pembelajaran Blended Learning yang Dilengkapi Dengan Aplikasi Edmodo Pada Pokok Bahasan Bangun Ruang Sisi Datar di Kelas VIII C SMP Pangudi Luhur 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017*. Skripsi. Yogyakarta. Universitas Sanata Dharma.
- Darmawan, Deni. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif* . Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Daulay, Utami Alam, et.al., “Pengaruh Blended Learning Berbasis Edmodo Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA Biologi dan Retensi Siswa pada Sistem Peredaran Darah Manusia di Kelas VIII SMPN 5 Medan,” *Jurnal Pendidikan Biologi* 6, no. 1(2016):265.
- Dwiyogo, Wasid D. 2018. *Pembelajaran Berbasis Blended Learning*. Depok: PT Raja Grafindo.
- Efendi. 2019. *Pembelajaran PAI Berbasis Blended Learning dalam Membentuk Multiple Intelligence Siswa (Studi Multi Situs di MTsN 1 Tulungagung dan MTsN 3 Tulungagung*. Tesis. Tulungagung. IAIN Tulungagung.
- Ekayati, Rini. 2018. *Implementasi Blended Learning Berbasis Aplikasi Edmodo*. Jurnal EduTech.
- Fahrudin, et.al., “Implementasi Kurikulum 2013 Guruan Agama Islam dan Budi Pekerti dalam Menanamkan Akhlakul Karimah Siswa”, *Edu Religia*,4(Okttober-Desember 2017), 522.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hasibuan, JJ. 2010. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hidayat, Muh Yusuf . 2019. *Pengaruh Model Pembelajaran Hybrid Learning Berbantuan Media Schoology terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI MIA MAN Pangkep*. Jurnal Pendidikan Fisika.
- Husamah.2014. *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*. Jakarta :Prestasi Pustakaraya.
- Lorna Ichnatun, “Penerapan model embelajaran blended learning berbantuan learning management sytem edmodo terhadap hasil belajar,” *Jurnal Guruan Fisika* 7, no.2 (September 2019), 182.

- Islamudiin, Haryu. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kasiram, Moh. 2010. *Metodologi Penelitian Kuantitatif-Kualitatif*. Malang: UIN Maliki Press.
- Khairani, Makmun. 2013. *Psikologi Umum*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Muhson, Nurul. 2019. *Penerapan Blended Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI Materi Bani Umayyah Kelas VIII SMPN 3 Pontianak*. Jurnal Pendidikan Sosial.
- Munir. 2009. *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung : Alfabeta.
- Nana Sudjana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Onta, Maria Ratnaningrum. 2018. *Efektivitas Penerapan Model Blended Learning dengan Menggunkan Media Pembelajaran Quipper School Ditinjau dari Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Kelas X TKJ-A SMK Asisi Jakarta Tahun Ajaran 2017/2018*. Skripsi. Yogyakarta. Universitas Sanata Dharma.
- Purwitasari, D.I. dkk. 2019. *Penerapan Blended Learning Berbantuan Schology untuk Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VIII A1 SMP Negeri 6 Singaraja..* Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika Indonesia.
- Riduwan. 2013. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rusli, Muhammad dkk. 2017. *Multimedia Pembelajaran yang Inovatif*. Yogyakarta : Penerbit Andi.
- Rusman,. 2012. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sahlan, Moh. 2015. *Evaluasi Pembelajaran panduan praktis bagi pendidik dan calon pendidik*. Jember : STAIN Jember Press.
- Sekretariat Negara RI, Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2017. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Sukarno. 2012. *Metodologi Pembelajaran Guruan Agama Islam*. Surabaya:eLKAF.

Suryo, Bambang Joko. 2019. *Pengaruh Metode Blended Learning Berbasis Web dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Biologi Pada Pokok Bahasan Klasifikasi Makhluk Hidup di Kelas X SMA Negeri 1 Secanggang Langkat*. Jurnal Biolokus.

Susilawati, Evi. Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Berbasis Edmodo Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa, *Jurnal Edutech* 17, no.2 (Juni 2018):368.

Toby, Maria Pere. 2019. *Dampak Penerapan Blended Learning dalam Pembelajaran Gerak Lurus Beraturan terhadap Hasil Belajar dan Kemandirian Belajar Peserta Didik di Kelas X IPA SMAN 1 Nagawutung*. Skripsi. Yogyakarta. Universitas Sanata Dharma.

