

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Sejak akhir tahun 2019 hingga saat ini, COVID-19 (*Corona Virus Diseases-19*) telah memporakporandakan hampir seluruh sendi kehidupan, mulai dari dunia ekonomi, kesehatan, termasuk dalam dunia pendidikan. Berdasarkan data yang disampaikan oleh Badan Kesehatan Dunia atau WHO, *update* per tanggal 2 Agustus 2020 ada 17.660.523 orang terkonfirmasi positif COVID-19 di seluruh dunia, dan terdapat kasus kematian sebanyak 680.894 orang. WHO secara resmi sudah mengumumkan bahwa Virus Corona (COVID-19) sebagai pandemi pada tanggal 9 Maret 2020 (Tirtonegoro, 2020).

Selain diumumkan sebagai pandemi, COVID-19 di Indonesia juga telah dinyatakan sebagai Status Keadaan Tertentu Darurat Bencana Wabah Penyakit Akibat Virus Corona oleh Kepala Badan Nasional Penanggulangan Bencana melalui Keputusan Nomor 9A Tahun 2020 dan diperpanjang melalui Keputusan Nomor 13A tahun 2020 (Badan Nasional Penanggulangan Bencana 2020). COVID-19 pertama dilaporkan di Indonesia pada tanggal 2 Maret 2020 sejumlah dua kasus (Susilo et al. 2020). Virus ini masih terus menyebar di Indonesia. Pada mulanya kasus ini hanya berdampak pada dunia ekonomi, tetapi kini dampaknya juga telah dirasakan dalam dunia pendidikan (Susilo et al. 2020).

Penyebaran virus corona masih terjadi di pelbagai wilayah. Pandemi COVID-19 tidak bisa diprediksi kapan akan berakhir, maka dari itu beberapa Negara menetapkan berbagai kebijakan, mulai dari kebijakan *work from home*, *social distancing*, hingga pemberlakuan *lockdown*. Di Indonesia, kebijakan yang diberlakukan adalah Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) kebijakan-kebijakan tersebut diharapkan dapat memutus mata rantai penyebaran COVID-19 (Santoso and Santosa 2020).

Menyikapi kebijakan tersebut, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI menerbitkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam masa darurat penyebaran *Corona Virus Disease* (COVID-19) (Kemendikbud, Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 Pencegahan COVID-19

pada Satuan Pendidikan, 2020). Surat edaran tersebut berisi mengenai pembatalan Ujian Nasional (UN) dan pelaksanaan Belajar Dari Rumah (BDR) secara online atau dalam jaringan (daring). Mau tidak mau, suka atau tidak, perubahan sistem belajar ini memaksa berbagai pihak mulai dari guru, orangtua, dan murid untuk berkontribusi didalamnya agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Kebijakan berupa PSBB yang telah diterapkan mampu menekan laju infeksi penyebaran virus COVID-19 di Indonesia. Namun, disisi lain kebijakan tersebut menyebabkan berbagai aspek kehidupan ikut terdampak. Mulai dari tatanan sosial, pendidikan, dan ekonomi di seluruh dunia. Pandemi ini juga telah mengubah cara hidup manusia dari sesuatu yang sebelumnya tidak lumrah dilakukan menjadi sebuah kewajiban dan bahkan kewajiban. Kondisi saat ini memunculkan lahirnya istilah “Normal Baru” (Kepmendagri, n.d.).

Sejak adanya pandemi ini, istilah normal baru (*The New Normal*) menjadi sebuah frasa yang begitu populer. Namun, tak sedikit yang menukargantikan istilah tersebut dengan beberapa istilah yang memiliki makna sama seperti: tatanan hidup baru, adaptasi kebiasaan baru, transisi menyambut normal baru, dan era permulaan baru, kata Williem Bridge selaku pakar perubahan.(Nahdi et al. 2020)

Menurut Ketua Tim Pakar Gugus Tugas Percepatan Penanganan COVID-19 Wiku Adisasmita, “New Normal” merupakan suatu perubahan perilaku dalam menjalankan aktivitas secara normal namun ditambah dengan menerapkan protokol kesehatan dengan tujuan untuk mencegah terjadinya penularan COVID-19 (Wahyono, Husamah, and Budi 2020). Jadi, normal baru adalah kehidupan normal yang baru, artinya kehidupan yang kita jalani secara normal tetapi dengan pola hidup yang baru. Pola hidup baru itu berkaitan dengan penerapan protokol kesehatan seperti melakukan *physical distancing*, rajin mencuci tangan dengan sabun atau *hand sanitizer*, memakai masker, dan pola makan bergizi. Ini akan terjadi dalam semua aspek kehidupan masyarakat di Indonesia.

Pendidikan pun tidak bisa lepas dari keadaan normal baru. Lalu bagaimanakah proses pembelajaran yang dilakukan pada saat normal baru ini? Pembelajaran seperti apa yang tepat dan efektif diterapkan pada saat normal baru?

Dalam konteks pendidikan, disadari atau tidak, keadaan normal baru sudah mulai terjadi secara global sejak adanya pandemic virus COVID-19. Mendengar kabar tersebut, Pemerintah Indonesia dengan cepat merespon dampak pandemi COVID-19 dalam dunia pendidikan melalui Kemendikbud yaitu dengan memberlakukan kebijakan pembelajaran online untuk menghambat penyebaran virus corona, dan memastikan proses kegiatan belajar mengajar tetap berlangsung (Praptono 2020).

Proses belajar mengajar yang biasanya dilakukan secara tatap muka langsung, dimana pendidik dan peserta didik hadir secara fisik di ruang kelas dan tempat-tempat belajar, kini digantikan dengan kegiatan pembelajaran jarak jauh (PJJ).

Unesco, (2020) mengatakan bahwa adanya wabah COVID-19 para siswa harus tetap mendapatkan hak-haknya dengan terus melakukan pendidikan walaupun dengan jarak jauh. Pembelajaran online efektif untuk melaksanakan proses pembelajaran meskipun pendidik dan peserta didik berada di tempat yang berbeda (Utari, Hikmawati, and Gaffar 2020). Pandemi COVID-19 tidak boleh menjadi halangan untuk tetap melaksanakan pembelajaran agar hak siswa tetap terpenuhi, meskipun harus dengan pembelajaran online.

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan pada tanggal 16 juli 2020 mengumumkan bahwa zona hijau atau daerah yang berpotensi rendah penyebaran virus corona diperbolehkan melakukan proses pembelajaran secara tatap muka namun harus tetap memperhatikan dan mematuhi protokol kesehatan. Waktu kegiatan belajar mengajar dikurangi dan jumlah siswa tiap kelas maksimal 18 orang siswa. Kebijakan ini akan mempengaruhi metode yang digunakan guru untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran. Proses belajar mengajar tidak dapat dilakukan secara langsung dengan penuh karena waktu dan jumlah siswa yang dibatasi. Guru dapat memberlakukan pembelajaran

kolaborasi antara pembelajaran offline atau pembelajaran tatap muka langsung dengan pembelajaran online atau menggunakan jaringan atau biasa disebut juga dengan PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh). Pembelajaran kolaborasi antara tatap muka dengan pembelajaran online dinamakan *blended learning* (Anggraeni, Wonorahardjo, & Utomo, Y., 2016).

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan juga menilai model pembelajaran *blended learning* atau kombinasi pembelajaran tatap muka langsung atau offline dan pembelajaran jarak jauh (online/daring) merupakan model pembelajaran alternatif yang memiliki potensi sangat baik untuk memajukan pendidikan nasional di era normal baru ini. Beberapa penelitian juga menyebutkan bahwa model pembelajaran *blended learning* dinilai dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sama dengan bahkan lebih tinggi dari peserta didik yang hanya belajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional atau pembelajaran yang dilakukan sepenuhnya secara online.

Berdasarkan hasil pengamatan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "**Efektivitas *Blended Learning* Di Era Normal Baru terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas 8 pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 2 Jatiwangi**" dengan harapan semoga dapat memberikan manfaat umumnya untuk kita semua khususnya bagi penulis.

B. Rumusan Masalah

Permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah penerapan *blended learning* di era normal baru terhadap siswa kelas 8 pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 2 Jatiwangi?
2. Bagaimanakah hasil belajar kognitif siswa kelas 8 pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 2 Jatiwangi?
3. Bagaimanakah efektivitas penerapan *blended learning* di era normal baru terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas 8 pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 2 Jatiwangi?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan bagaimanakah penerapan *blended learning* di era normal baru terhadap siswa kelas 8 pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 2 Jatiwangi?
2. Untuk mengetahui bagaimanakah hasil belajar kognitif siswa kelas 8 pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 2 Jatiwangi?
3. Untuk mengetahui bagaimanakah efektivitas penerapan *blended learning* di era normal baru terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas 8 pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 2 Jatiwangi?

D. Manfaat Hasil Penelitian

Adapun kegunaan atau manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah dan mengembangkan ilmu pendidikan, menambah literatur khususnya mengenai efektivitas perpaduan pembelajaran PAI secara online dan tatap muka di era normal baru.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Lembaga

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan salah satu kebijakan dalam penyusunan program pembelajaran agar dapat berkembang lebih baik lagi.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan untuk memperhatikan dalam pemilihan metode atau strategi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan efektivitas dalam perpaduan pembelajaran secara online dan tatap muka.

c. Bagi Peneliti Lain/ Pembaca

Hasil penelitian ini diharapkan dapat :

- 1) Menambah pengetahuan yang dimiliki bagi peneliti/peneliti lain.

2) Menambah wawasan dan sarana tentang efektivitas dalam perpaduan pembelajaran secara online dan tatap muka.

d. Bagi Perpustakaan UIN Sunan Gunung Djati Bandung

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu rujukan dan menambah literatur khususnya dalam bidang pendidikan sehingga dapat digunakan sebagai salah satu referensi belajar dan juga pedoman untuk mengembangkan model pembelajaran yang terkait.

E. Kerangka Berpikir

Blended learning merupakan suatu istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang terdiri dari dua suku kata, yaitu *blended* dan *learning*. *Blended* artinya campuran atau kombinasi sedangkan *learning* yang berarti pembelajaran. Maka dari itu, *blended learning* mengandung arti yaitu pola pembelajaran yang memiliki unsur kombinasi atau penggabungan antara satu pola dengan pola yang lainnya dalam proses pembelajaran. Mosa dalam Kumar (2006) menyampaikan bahwa yang dikombinasikan dalam model *blended learning* adalah dua unsur utama, yaitu pembelajarana secara langsung di kelas (*classroom lesson*) dengan pembelajaran secara online.

Blended learning dinilai sebagai salah satu respon terhadap perkembangan teknologi, model pembelajaran tersebut tidak hanya dilihat sebagai kombinasi antara pembelajaran online dengan pembelajaran tatap muka, namun juga sebagai peluang agar dapat mengintegrasikan kemajuan inovasi teknologi yang dapat didapatkan secara online, selain itu tatap muka juga dijadikan sebagai solusi dalam menjawab tantangan merangkai pembelajaran dan pengembangan individu peserta didik (Thorne, 2003).

Sejalan dengan Thorne, Dziubal dkk. (2018) mengungkapkan bahwa *blended learning* telah mengkonfigurasi dirinya dalam normal baru. *Blended learning* juga menawarkan potensi untuk meningkatkan proses pembelajaran dalam lingkungan pendidikan agar lebih responsif terhadap gaya hidup peserta didik yang kontemporer.

Dari berbagai pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran *blended learning* merupakan model pembelajaran yang

memadukan antara pembelajaran tatap muka langsung dengan pembelajaran *online* yang dapat meningkatkan efektifitas, akses, dan akseptabilitas dalam pengembangan potensi individu siswa.

Tidak dapat dipungkiri bahwa selama ini proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih menggunakan metode tradisional seperti ceramah. Pedagogi tradisional lebih fokus pada pembelajaran tatap muka di kelas. Pembelajaran tradisional yang bersifat *student centered* membuat siswa lebih pasif dan mudah bosan ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Hal ini senada dengan pendapat Wicaksana J.E. et al (2020) mengatakan bahwa metode pembelajaran tradisional membuat siswa tidak terlibat aktif saat kegiatan pembelajaran dalam bentuk pertemuan fisik.

Perkembangan Teknologi Informasi telah mendorong munculnya berbagai inovasi model pembelajaran dibidang pendidikan. Model pembelajaran inovatif berbasis teknologi tersebut muncul karena kendala yang terdapat pada pembelajaran tradisional. *Blended learning* merupakan salah satu inovasi pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman saat ini.

Pembelajaran berbasis teknologi informasi saat ini sangat mudah diakses oleh semua kalangan termasuk pendidik dan peserta didik. Selain pembelajaran tatap muka secara langsung di sekolah, pendidik juga bisa memanfaatkan platform digital. Tersedia banyak sekali platform digital yang dapat digunakan dalam membantu berjalannya suatu proses pembelajaran. Bisa menggunakan media yang sederhana seperti *WhatsApp* (WA) atau menggunakan sistem pembelajaran kelas digital seperti Kelas Maya di Rumah Belajar, *Google Classroom*, Edmodo, dan sebagainya.

Proses pembelajaran online pada penelitian ini, penulis tertarik untuk menggunakan media pembelajaran *Google Classroom*, yaitu sebuah aplikasi yang dapat diakses dengan mudah oleh semua guru dan siswa. *Google Classroom* dapat digunakan melalui komputer rumah, laptop, bahkan *handphone* (Azhar & Iqbal, 2018).

Google Classroom mempunyai banyak kemudahan seperti *Google Drive*, *Google Docs*, *Sheets and Slides*, dan *Gmail* yang akan membantu lembaga

pendidikan untuk lebih mudah dalam mengajar tanpa materi fisik seperti kelas, papan tulis dan alat tulis. Berikut beberapa fitur- fitur yang sangat menunjang pembelajaran online ini :

1) **Tugas (Assignments)**

Setiap tugas yang diunduh akan disimpan dan dinilai pada rangkain aplikasi produktivitas Google yang telah memungkinkan kolaborasi online ini. Daripada hanya berbagi dokumen yang berada di Google Drive siswa dengan guru, file di-host di Drive siswa dan kemudian dikirim untuk dinilai. Guru dapat memilih file sebagai templat sehingga setiap siswa dapat mengedit salinan mereka sendiri dan kemudian kembali untuk mendapatkan nilai sehingga semua siswa bisa melihat, menyalin, atau mengedit dokumen yang sama. Siswa juga dapat memilih untuk melampirkan dokumen tambahan dari Drive mereka ke tugas.

2) **Penilaian (Grading)**

Google Classroom mendukung banyak cara penilaian yang berbeda. Guru memiliki opsi untuk memantau kemajuan setiap siswa pada tugas di mana mereka dapat membuat komentar dan mengedit. Tugas yang diubah dapat dinilai oleh guru dan dikembalikan dengan komentar untuk memungkinkan siswa merevisi tugas dan dikembalikan. Setelah dinilai, tugas hanya dapat diedit oleh guru kecuali guru mengembalikan tugas.

3) **Komunikasi yang lancar**

Pengumuman dapat diposting oleh guru ke aliran kelas yang dapat dikomentari oleh siswa yang memungkinkan komunikasi dua arah antara guru dan siswa. Siswa juga dapat memposting ke kelas tetapi tidak akan setinggi prioritas sebagai pengumuman oleh guru dan dapat dimoderasi. Berbagai jenis media dari produk Google seperti video YouTube dan file Google Drive dapat dilampirkan ke pengumuman dan pos untuk berbagi konten. Gmail juga menyediakan opsi email bagi guru untuk mengirim email ke satu atau lebih siswa di antarmuka Google Classroom. Kelas dapat diakses di web atau melalui aplikasi seluler Kelas Android dan Ios.

4) **Laporan Orisinalitas**

Laporan orisinalitas diperkenalkan pada Januari 2020 yang memungkinkan pendidik dan siswa untuk melihat bagian dan bagian dari karya yang diajukan yang berisi kata-kata yang persis atau mirip dengan yang dari sumber lain. Untuk siswa, ini menyoroti bahan sumber dan tanda kutip yang hilang untuk membantu siswa dalam meningkatkan tulisan mereka. Guru juga dapat melihat laporan orisinalitas, memungkinkan mereka untuk memverifikasi integritas akademik dari karya siswa yang disampaikan. Di G Suite for Education (gratis), guru dapat mengaktifkan laporan orisinalitas untuk 3 tugas. Pembatasan ini dicabut pada Google Apps for Education (berbayar).

5) **Arsip pembelajaran**

Ruang Kelas memungkinkan instruktur untuk mengarsipkan kursus pada akhir semester atau tahun. Ketika sebuah kursus diarsipkan, maka akan dihapus dari beranda dan ditempatkan di area Kelas Arsip untuk membantu para guru mengatur kelas mereka saat ini. Saat sebuah kursus diarsipkan, guru dan siswa dapat melihatnya, tetapi tidak akan dapat mengubahnya hingga dipulihkan.

6) **Aplikasi seluler**

Aplikasi seluler Google Classroom, diperkenalkan pada Januari 2015, tersedia untuk perangkat iOS dan Android. Aplikasi memungkinkan pengguna mengambil foto dan melampirkannya ke tugas mereka, berbagi file dari aplikasi lain, dan mendukung akses offline.

7) **Keamanan Pribadi**

Berbeda dengan layanan konsumen Google, Google Classroom, sebagai bagian dari G Suite for Education, tidak menampilkan iklan apa pun dalam antarmuka untuk siswa, dosen, dan guru, dan data pengguna tidak dipindai atau digunakan untuk tujuan periklanan.

Aplikasi dari Google yang satu ini menjadi banyak pilihan sekolah, universitas dan lembaga pendidikan lainnya sebagai pilihan utama mereka di tengah pandemi corona saat ini. Karena para peserta kelas tidak lagi perlu keluar rumah untuk berinteraksi dan belajar di kelas. Selain itu Google Classroom juga mempunyai banyak fitur yang praktis, efisien dan terjamin

keamanannya. Kelas pembelajaran akan tetap tersimpan meski secara online, interaksi guru dan siswa juga dapat terjadi dengan baik. Pembelajaran akan terasa lebih mudah mengingat Google Classroom ini juga dapat diakses dimana saja dan kapan saja.

Siswa dan pendidik juga dapat belajar dan mengajar melalui perangkat seluler Android atau iOS mereka. Pembagian materi pembelajaran juga terasa lebih ringkas, pekerjaan siswa dan penilaian juga menjadi lebih transparan. Para siswa juga dapat menyapa dan bekerja sama mengerjakan tugas dengan teman sekelas mereka layaknya di kelas yang sebenarnya.

Sedangkan untuk proses pembelajaran tatap muka, penulis tertarik untuk menggunakan metode pembelajaran Jigsaw yaitu salah satu metode pembelajaran tipe kooperatif yang dikembangkan oleh Elliot Aronson's. Model pembelajaran ini didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut kepada kelompoknya. Pada model pembelajaran jigsaw ini keaktifan siswa (student centered) sangat dibutuhkan, dengan dibentuknya kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 3-5 orang yang terdiri dari kelompok asal dan kelompok ahli.

Dalam Pembelajaran Kooperatif Model Jigsaw, siswa dibagi dalam beberapa kelompok belajar yang heterogen yang beranggotakan 3-5 orang dengan menggunakan pola kelompok asal dan kelompok ahli.

Kelompok asal adalah kelompok awal siswa terdiri dari berapa anggota kelompok ahli yang dibentuk dengan memperhatikan keragaman dan latar belakang. Guru harus trampil dan mengetahui latar belakang siswa agar terciptanya suasana yang baik bagi setiap anggota kelompok. Sedangkan kelompok ahli, yaitu kelompok siswa yang terdiri dari anggota kelompok lain (kelompok asal) yang ditugaskan untuk mendalami topik tertentu untuk kemudian dijelaskan kepada anggota kelompok asal.

Para anggota dari kelompok asal yang berbeda, bertemu dengan topik yang sama dalam kelompok ahli untuk berdiskusi dan membahas materi yang ditugaskan pada masing-masing anggota kelompok serta membantu satu sama

lain untuk mempelajari topik mereka tersebut. Disini, peran guru adalah memfasilitasi dan memotivasi para anggota kelompok ahli agar mudah untuk memahami materi yang diberikan. Setelah pembahasan selesai, para anggota kelompok kemudian kembali pada kelompok asal dan mengajarkan pada teman sekelompoknya apa yang telah mereka dapatkan pada saat pertemuan di kelompok ahli. Para kelompok ahli harus mampu untuk membagi pengetahuan yang di dapatkan saat melakuakn diskusi di kelompok ahli, sehingga pengetahuan tersebut diterima oleh setiap anggota pada kelompok asal. Kunci tipe Jigsaw ini adalah interdependence setiap siswa terhadap anggota tim yang memberikan informasi yang diperlukan. Artinya para siswa harus memiliki tanggung jawab dan kerja sama yang positif dan saling ketergantungan untuk mendapatkan informasi dan memecahkan masalah yang diberikan.

Metode ini dipilih karena merupakan metode yang sangat menarik untuk digunakan karena materi yang disampaikan tidak harus urut dan peserta didik dapat berbagi ilmu dengan peserta didik lainnya. Dengan ini peserta didik akan selalu aktif dan menambah kualitas prestasi belajarnya, pendidik dapat memonitor pemahaman peserta didik, pembelajaran bisa lebih terarah, selain itu peserta didik juga bisa mengembangkan kemampuan diri sendiri dengan cara diskusi-diskusi dan latihan soal.



Gambar 1.1 Ilustrasi Blended Learning

Belajar adalah bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia, belajar merupakan suatu aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan. Perubahan tersebut diperoleh melalui sebuah usaha (bukan karena kematangan), menetap dalam waktu yang relatif lama serta merupakan hasil pengalaman, itulah yang disebut dengan hasil belajar (Purwanto 2009).

Menurut Popi Sopiadin dan Sohari Sahrani dalam bukunya yang berjudul “Psikologi Belajar dalam Perspektif Islam” dikutip dalam buku Nana Sudjana (Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar) menjelaskan bahwa, hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Menurut Purwanto dalam bukunya yang berjudul “Evaluasi Hasil Belajar” mengungkapkan bahwa hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu kata “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (product) menunjukkan pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional.

Dari pengertian di atas, secara sederhana dapat di tarik kesimpulan bahwa pengertian hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah ia melakukan suatu aktivitas dan atau setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Setelah mengetahui pengertian hasil belajar, selanjutnya beranjak pada pengertian kognitif (*cognitive*). Terdapat banyak sekali pengertian kognitif menurut para ahli, berikut diantaranya: Menurut Muhibbin Syah dalam bukunya Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru, mengemukakan bahwa:

Kognitif berasal dari kata *cognition* yang padanan katanya *knowing*, yang berarti mengetahui. Dalam arti yang luas, kognitif adalah perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan. Dalam perkembangan selanjutnya, istilah kognitif menjadi populer sebagai salah satu domain atau wilayah/ranah psikologis manusia yang meliputi setiap perilaku mental yang berhubungan dengan pemahaman, pertimbangan, pengolahan informasi, pemecahan masalah, kesengajaan, dan keyakinan. (Syah, 2009)

Secara sederhana dapat ditarik kesimpulan mengenai pengertian kognitif merupakan suatu perkembangan perolehan pengetahuan, penataan dan penggunaan pengetahuan yang berhubungan dengan pemahaman, pertimbangan, pengolahan informasi, pemecahan masalah, kesengajaan, dan keyakinan.

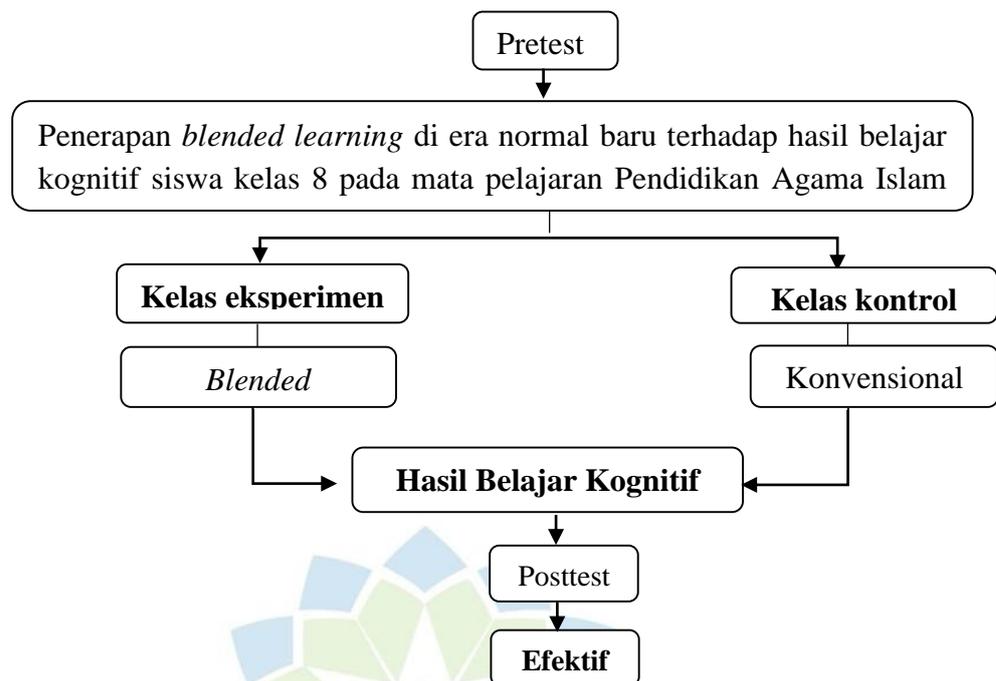
Berdasarkan pengertian hasil belajar dan kognitif di atas, secara sederhana dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar kognitif adalah hasil akhir yang

diperoleh peserta didik dalam pemahamannya tentang ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan proses mental (otak) dan merupakan dasar dari penguasaan ilmu pengetahuan yang harus dikuasai oleh peserta didik setelah ia melakukan suatu pembelajaran.

Dari uraian di atas, penerapan model pembelajaran *blended learning* dengan menggunakan media Google Classroom untuk pembelajaran secara *online* dan menggunakan metode pembelajaran Jigsaw untuk pembelajaran secara *offline* (tatap muka). Model pembelajaran *blended learning* ini memiliki banyak kelebihan diantaranya yaitu menggabungkan kelebihan dari model pembelajaran keduanya dan menutupi kekurangan dari masing-masing model pembelajaran tersebut. Pembelajaran menjadi lebih flexibel karena dapat diakses dimana pun dan kapan pun.

Blended learning selain efektif untuk dilaksanakan di era normal baru, juga memiliki dampak yang sangat baik terhadap keaktifan siswa di kelas dan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa sesuai dengan hasil penelitian-penelitian sebelumnya, seperti hasil penelitian oleh Dimas Fahrudin, dari Universitas Negeri Semarang dengan judul *Efektivitas Model Pembelajaran Blended Learning pada Materi Sel Terhadap Hasil Belajar dan Sikap Konservasi Siswa MAN 1 Surakarta*, hasil penelitiannya menyebutkan bahwa model pembelajaran *blended learning* efektif meningkatkan hasil belajar dan sikap konservasi siswa (Fahrudin 2020).

Berdasarkan paparan di atas, maka kerangka penelitiannya dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

A hypothesis is a tentative explanation for certain behavior, phenomena, or events that have occurred or will occur (Gay, 1976) Menurut Mc Guigan dalam Wagiran (2010) menyatakan bahwa hipotesis adalah pernyataan yang dapat diuji mengenai hubungan potensial antara dua atau lebih variabel.

Menurut Sugiyono (2010) dalam bukunya mengungkapkan pengertian hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian itu telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Disebut sementara karena jawaban yang diberikan merupakan jawaban yang baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat disebut sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum bisa disebut sebagai jawaban yang empirik dengan data.

Dari beberapa pengertian di atas, secara sederhana dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis merupakan suatu pernyataan atau jawaban sementara terhadap suatu rumusan masalah penelitian yang belum tentu kebenarannya namun akan menjadi benar apabila sudah ada bukti-buktinya. Secara sederhana, hipotesis

menngungkapkan pernyataan tentang harapan peneliti mengenai hubungan antara variabel-variabel dalam suatu persoalan penelitian. Hipotesis tersebut kemudian diuji dalam penelitian.

Berdasarkan rumusan permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: "Penerapan *Blended Learning* di Era Normal Baru Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas 8 Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 2 Jatiwangi dinilai efektif". Selain itu, hipotesis statistiknya adalah sebagai berikut :

H_1 (r hitung $>$ r tabel) = Terdapat keefektifan pada Penerapan *Blended Learning* di Era Normal Baru Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas 8 Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 2 Jatiwangi.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti antara lain adalah sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Dimas Fahrudin, dari Universitas Negeri Semarang dengan judul penelitian *Efektivitas Model Pembelajaran Blended Learning pada Materi Sel Terhadap Hasil Belajar dan Sikap Konservasi Siswa MAN 1 Surakarta*, hasil penelitiannya sebagai berikut: Penelitian ini menggunakan metode penelitian *quasi experiment*. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Matching Pretest–Posttest Comparison Group Design*, dua sampel penelitian yang terdiri atas kelas eksperimen putra dan eksperimen putri. Kedua kelas diberikan pretest, perlakuan dan posttest. Populasi dalam penelitian ini dilakukan terhadap siswa kelas XI MIA MAN 1 Surakarta. Sampel yang digunakan adalah kelas XI MIA 4 (kelas A) dan XI MIA 5 (kelas B). Analisis nilai *posttest* menggunakan uji N-gain. Hasil uji N-gain menunjukkan perbedaan peningkatan hasil belajar kedua kelas eksperimen. Peningkatan hasil belajar kelas B lebih tinggi (64%) dibandingkan kelas A (51%). Meskipun demikian berdasarkan kriteria N-gain kedua kelas tersebut termasuk dalam kriteria sedang. Simpulan dari penelitian ini adalah penerapan

pembelajaran model blended learning efektif meningkatkan hasil belajar dan sikap konservasi siswa (Fahrudin 2020).

2. Penelitian oleh Tabah Heri Setiawan dan Aden dari Universitas Pamulang dengan judul penelitian *Efektifitas Penerapan Blended Learning Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Akademik Mahasiswa Melalui Jejaring Schoology Di Masa Pandemi Covid-19*, hasil penelitiannya sebagai berikut: Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Non-Equivalent Control Group Design* dilakukan sebanyak 2 kali perlakuan (siklus) yakni sebelum dan sesudah Penilaian Tengah Semester (PTS). Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan Uji Normalitas-Gain (N- gain) dan Uji-T untuk dua kelompok sampel bebas. Hasil analisis nilai N-gain pada pada kelas eksperimen diperoleh sebesar 43,57% dengan kategori sedang, sedangkan kelas kontrol diperoleh nilai N-gain sebesar 4,55% yang termasuk dalam kategori rendah. Kemudian hasil uji-t diperoleh nilai thitung sebesar 8,8367 dan nilai ttabel sebesar 2,030, karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Simpulan dari penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *blended learning* dengan menggunakan *Schoology* terbukti dapat meningkatkan kemampuan akademik mahasiswa (Setiawan and Aden 2020).
3. Penelitian oleh Akhbar Galang M1, Wahyuni Suryaningtiyas, dan Febriana Kristanti dari Program Studi Pendidikan Matematika, FKIP UM Surabaya judul penelitian *Penggunaan Model Pembelajaran Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas VIII di SMPN 38 Surabaya*, hasil penelitiannya sebagai berikut:
Dari penelitian tersebut diperoleh perbedaan positif hasil belajar siswa antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Hasil analisis membuktikan bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih baik daripada hasil belajar siswa pada kelas kontrol. Selain itu, dari hasil angket respon siswa, diperoleh nilai sebesar 42% siswa (pada pernyataan angket positif) sangat setuju dan 32% setuju dengan penggunaan model pembelajaran *Blended Learning* dalam mata pelajaran matematika, ini menunjukkan bahwa

banyak siswa pada kelompok kelas eksperimen merespon dengan baik terhadap penggunaan model *Blended Learning* saat pembelajaran matematika di kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Blended Learning* berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 8 Surabaya, (M, Suryaningtyas, and Kristanti 2016).

Dari hasil penelitian-penelitian terdahulu yang relevan di atas telah dibahas mengenai model pembelajaran *blended learning*, keaktifan dan hasil belajar. Namun tidak ada yang meneliti secara signifikan mengenai efektifitas model pembelajaran *blended learning* terhadap hasil belajar kognitif siswa. Ini yang membedakan penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Pada penelitian ini penulis menggunakan model pembelajaran *blended learning* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi bab 11 kelas 8 dengan judul Ibadah Puasa Membentuk Pribadi yang bertaqwa.

Pada penelitian ini, penulis memanfaatkan *Gogle Classroom* sebagai media saat penerapan pembelajaran secara *online* dan menggunakan metode Jigsaw saat penerapan pembelajaran secara *offline* dengan tujuan untuk membuktikan apakah model pembelajaran *blended learning* yang diterapkan terdapat pengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa. Maka, penelitian ini perlu dilakukan untuk melengkapi penelitian-penelitian terdahulu dan memperluas teori yang sudah ada.