

# **BAB I**

## **Pendahuluan**

### **1.1 Latar Belakang**

Sebelum munculnya pandemi Covid-19, pelaksanaan pembelajaran yang sepenuhnya berbasis digital baru diterapkan di beberapa institusi seperti Universitas Terbuka yang telah membentuk strategi pembelajaran yang sepenuhnya menggunakan teknologi digital (Laufer, dkk., 2021). Kemudian munculnya pandemi Covid-19 yang melanda dunia pada tahun 2020 membawa perubahan yang signifikan di dunia pendidikan dimana teknologi menjadi bagian penting dari keberlangsungan pendidikan yang mau tidak mau teknologi harus dimiliki dan dikuasai oleh setiap murid, guru dan orangtua untuk proses pembelajaran. Salah satu komponen utama dalam pendidikan, yakni guru perlu melakukan respons yang cepat untuk menerapkan teknologi dalam pembelajarannya, terutama dalam pembelajaran PAI.

Pandemi Covid atau *Coronavirus* yang melanda dunia saat ini adalah “sekumpulan virus dari subfamili *orthocoronavirinae* dalam keluarga *Coronaviridae* dan ordo *Nidovirales*.” (Sundus, dkk., 2021). *Coronavirus 2019 (COVID-19)* atau SARS-CoV-2 merupakan nama yang diberikan oleh WHO. Virus yang penyebarannya melalui udara ini pertama kali muncul di Wuhan, Tiongkok pada Desember 2019 kemudian menyebar ke seluruh dunia. Manusia yang tertular virus ini akan menimbulkan infeksi saluran pernapasan, pilek, hilang rasa pada indra pengecap ataupun penciuman dan demam bahkan hingga menyebabkan kematian.

Dalam aspek pendidikan, pandemi Covid-19 ini tidak hanya memberikan perubahan yang signifikan dalam penggunaan media belajar, tetapi juga memberikan dampak yang lebih besar pada sistem pembelajaran. Salah satunya dalam pelaksanaan pembelajaran PAI. Sebelumnya proses pembelajaran dilakukan secara tatap muka di dalam kelas. Guru dapat melakukan pembelajaran dan berinteraksi dengan murid secara langsung. Namun, akibat adanya pandemi Covid-19 telah mengubah sistem pembelajaran menjadi daring atau *e-learning* tanpa tatap muka secara langsung di ruang kelas. Hal tersebut merupakan dampak jangka pendek yang dirasakan akibat pandemi Covid-19. Munculnya pandemi ini berhasil

memberikan dampak yang cukup signifikan pada sistem pendidikan di Indonesia, bahkan di seluruh dunia yang mengakibatkan seluruh jenjang pendidikan terpaksa ditutup. Para siswa dan mahasiswa “dipaksa” belajar dari rumah dengan memanfaatkan gawai dan ketersediaan jaringan, dalam hal ini teknologi (Siahaan, dkk., 2020) (Purwanto dkk., 2020).

Pemerintah telah berupaya semaksimal mungkin dalam menghadapi pandemi Covid-19. Berbagai kebijakan dikeluarkan dalam rangka menjaga kualitas dan kuantitas pendidikan yang terhambat akibat pandemi. Salah satunya yaitu mengadakan pemberlakuan pembatasan kegiatan di satuan pendidikan dan meniadakan pembelajaran tatap muka sehingga proses pembelajaran dilakukan dari jarak jauh dan dalam jaringan (daring) (Pujilestari, 2020). Pembelajaran Jarak Jauh atau disingkat PJJ dirasa menjadi solusi agar kegiatan belajar-mengajar tetap bisa dilakukan. Selama kurang lebih satu tahun, sekolah-sekolah dan perguruan tinggi menerapkan sistem PJJ sebagai upaya untuk memutus penyebaran virus Covid-19.

Berbagai tantangan harus dihadapi dalam pelaksanaan PJJ di masa pandemi. Tantangan bagi guru yaitu bagaimana ia mampu mengajarkan siswanya yang memiliki kecepatan dan gaya belajar yang berbeda-beda serta harus solutif untuk menghadapi hambatan yang dialami oleh siswa. Adapun tantangan yang dihadapi oleh siswa dalam pelaksanaan PJJ di masa pandemi menurut Endah Patmawati dalam artikel jurnal yang ditulis oleh Ely Novianti, dkk. yaitu tidak sedikit siswa yang belum memiliki *handphone*, kuota internet yang terbatas, kelancaran akses jaringan internet sehingga terlambat dalam merespon guru ataupun mengerjakan tugas, bahkan materi yang disampaikan guru kurang ditangkap dan dipahami dengan baik (Novianti, dkk., 2020).

Namun, seiring berjalannya waktu, kondisi di dunia khususnya di Indonesia berangsur-angsur pulih. Pembelajaran tidak lagi sepenuhnya PJJ, tetapi pemerintah memperbolehkan pembelajaran dilakukan dengan sistem campuran, yaitu tatap muka langsung di kelas dan daring atau *e-learning*. Penerapan ini disebut dengan *hybrid* atau *blended learning*.

Pemerintah dan pihak swasta telah menyediakan media pembelajaran yang bisa digunakan guru dan murid selama masih *blended learning* yaitu dengan memanfaatkan media seperti Zoom, Google Classroom, Youtube, Google Meeting, dan sebagainya (Zaini, dkk., 2021). Dengan demikian, *blended learning* tidak bisa dipisahkan dengan teknologi karena pelaksanaannya sebagian dilakukan secara *online*. Mata orangtua, guru, pemangku kebijakan bahkan publik terbuka luas akan pentingnya teknologi di masa kini karena pemanfaatan teknologi informasi dalam pendidikan dapat dijadikan salah satu media (alat) pembelajaran, sumber informasi belajar, bahkan sistem pembelajaran (Shihab, 2021a).

Novi Nur Hidayah, 2022

**PEMBELAJARAN PAI BERBASIS TEKNOLOGI MELALUI BLENDED LEARNING DI SEKOLAH.MU**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Secara tidak langsung, peserta didik dan guru merasakan manfaat dari penerapan *blended learning* mengingat saat ini merupakan era teknologi digital. Namun, ketika kebijakan diperbolehkannya sekolah-sekolah untuk dibuka kembali tetapi dengan sistem *blended*, baik guru ataupun peserta didik harus menghadapi beberapa kendala, diantaranya yaitu kegagapan teknologi dalam memanfaatkan media-media pembelajaran, khususnya yang berbasis internet. Kesulitan dalam mengakses koneksi internet, khususnya daerah 3T (tertinggal, terluar dan terdepan). Selain itu, masih sedikit lembaga pendidikan yang memiliki *Learning Management System* (LMS) untuk menunjang pelaksanaan *blended learning* karena keterbatasan pemerataan teknologi sehingga sulit untuk melaksanakan pembelajaran secara daring ataupun media lainnya. Padahal faktor utama yang menentukan keberhasilan *blended learning* adalah kesiapan guru dan peserta didik untuk menguasai teknologi sebagai media pembelajaran dimana media memiliki peran yang sangat penting untuk mempermudah kegiatan interaksi yang dilakukan guru dan murid terutama dalam proses penyampaian materi (Fahmi, 2020) (Meinura, dkk., 2019).

Pembelajaran yang dilakukan secara *online* atau daring merupakan hal yang wajar apabila memiliki kelemahan. Salah satunya yaitu pembelajaran yang dilakukan secara *online* dan hanya memanfaatkan teknologi tidak dapat sepenuhnya berhasil. Hal ini disebabkan gaya belajar setiap murid yang berbeda. Menurut Bobby De Porter & Mike Hernacki yang dikutip dalam artikel karya Deklara Nanindya, dkk., menuliskan bahwa gaya belajar dibagi menjadi tiga, yaitu gaya belajar visual, audio visual dan kinestetik. Bagi siswa yang memiliki gaya belajar visual dan audio visual, memungkinkan untuk berhasil dalam pembelajaran yang berbasis *online*. Akan tetapi, bagi siswa yang memiliki gaya belajar kinestetik kemungkinan kecil berhasil pada proses pembelajarannya (Wardani, dkk., 2018). Selain berbagai kendala yang dihadapi, persepsi negatif siswa terhadap pembelajaran daring yang lebih dahulu muncul juga menyebabkan pembelajaran tidak berhasil (Oktavianto, dkk., 2021).

Ada beberapa penelitian yang membahas tentang pembelajaran yang dilakukan dengan memanfaatkan teknologi. Salah satunya hasil penelitian Sintawati dan Indriani yang mengungkapkan bahwa saat ini seorang guru PAI mengemban kewajiban lebih dalam pengembangan kompetensi ataupun kemampuan dalam melakukan inovasi pembelajaran. Apabila seorang guru PAI mengalami gagap teknologi, kurang kreatif dan inovatif, maka ia bisa tergantikan oleh teknologi. Bishop G. (1989) memprediksi bahwa dimasa yang akan datang, pendidikan akan menjadi lebih mudah diakses oleh siapapun yang ingin belajar tanpa melihat berbagai faktor seperti jenis kelamin, usia, latar belakang maupun pendidikan yang

pernah ditempuhnya. Mason R. (1994) juga berpendapat bahwa di masa yang akan datang, pendidikan lebih ditentukan oleh jaringan informasi yang bisa menciptakan interaksi dan kolaborasi, bukan hanya gedung sekolah” (Rusman, dkk., 2012, hlm. 240).

Pada umumnya, pembelajaran PAI yang dilakukan oleh para guru tidak terlepas dari metode menghafal. Baik menghafal ayat Al-Qur’ān, do’a maupun hadits. Di lembaga pendidikan formal, masih banyak pembelajaran PAI yang menitik-beratkan pada hafalan dalil-dalil yang ada di dalam buku pelajaran, bahkan sudah menjadi kebiasaan dari waktu ke waktu disetiap semesternya. Melepas kebiasaan menghafal memang tidak mudah. Terlepas dari berbagai tantangan yang muncul, seorang guru harus mampu melakukan berbagai strategi yang meliputi media, metode dan bahan pembelajaran yang cocok untuk bisa memasukkan unsur pemahaman siswa terhadap suatu konsep materi, peristiwa serta meningkatkan kemampuan komunikasi dan literasi siswa terhadap suatu pembelajaran. Salah satunya yaitu dengan membuat pembelajaran menjadi sebuah konten pelajaran yang berbasis teknologi untuk memunculkan atau mengembangkan keterampilan siswa (Shihab, 2021).

Pendidikan di era 4.0 ini menuntut pendidik atau guru agar dalam pembelajarannya mengintegrasikan teknologi. Sebagaimana yang tercantum dalam peraturan menteri pendidikan nasional No. 16 Tahun 2007 bahwa pendidik harus melakukan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk menghasilkan kegiatan mengajar dan mendidik yang berkualitas. (Sintawati & Indriani, 2019). Pendidikan pada saat ini juga harus lebih memanfaatkan penggunaan teknologi digital (*cyber system*) dalam pembelajaran yang dilakukan oleh guru karena melalui penggunaan teknologi, maka guru dapat mengajar tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Pernyataan tersebut diperkuat dengan dikeluarkannya sebuah anjuran pada Permendikbud No. 22 Tahun 2016 dalam standar proses yang menjelaskan bahwa pembelajaran yang dilakukan oleh guru harus memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi secara terintegrasi agar pembelajaran lebih efektif dan efisien (Sudibyo, 2007).

Namun demikian, dalam dunia PAI nampaknya masih banyak guru yang mengalami kesulitan dalam penggunaan teknologi, khususnya pada pembelajaran PAI (Maghfiroh and Nurhayati, 2020). Tidak hanya guru, tetapi setiap pihak yang terlibat dalam pendidikan, diantaranya murid dan orangtua juga harus sadar akan pentingnya teknologi serta memiliki keinginan untuk memahami dan beradaptasi dengan teknologi sehingga tidak terjadi ketertinggalan materi pelajaran dan tidak ada hambatan dalam proses pembelajaran. Selain itu, masih ada beberapa sekolah yang belum dapat memfasilitasi media pembelajaran berbasis teknologi atau dalam hal ini *e-learning* tersebut (Ramdani, dkk., 2018). Pembelajaran yang

Novi Nur Hidayah, 2022

**PEMBELAJARAN PAI BERBASIS TEKNOLOGI MELALUI BLENDED LEARNING DI SEKOLAH.MU**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

mengadopsi teknologi harus dijadikan kebiasaan. Sehingga dapat mewujudkan budaya belajar dengan karakter siswa yang menguasai teknologi dan mandiri. Hal tersebut akan memberikan dampak pada keberhasilan pembelajaran *online*.

Keberadaan teknologi di sekolah, khususnya pada pembelajaran PAI memiliki arti yang cukup penting karena hasil dari pembelajaran PAI selama ini dinilai masih kurang sebab para guru belum begitu memperhatikan komponen-komponen lainnya dalam kegiatan pembelajaran (Darimi, 2017). Tak hanya itu, di masa yang serba canggih dan digital ini beberapa guru PAI masih menggunakan pola lama bahkan terkesan monoton dengan menerapkan metode pembelajaran yang bersifat *teacher centre* atau pembelajaran yang berpusat pada guru, sehingga murid mudah merasa bosan dan mengantuk dalam mengikuti pelajaran tersebut serta peserta didik baru akan belajar apabila ada guru yang mengajar (Hidayat & Syahidin, 2019).

Walaupun pada realitanya teknologi kerap kali dianggap sebagai sesuatu yang menjauhkan murid dari belajar. Oleh sebab itu, tidak sedikit sekolah yang melarang para murid untuk membawa gawai ke sekolah. Ada beberapa pengaruh negatif teknologi terhadap dunia pendidikan, diantaranya yaitu: (1) *E-Learning* dapat menggeser posisi guru, (2) peserta didik mengalami *cyber-relational addiction*, yaitu membangun hubungan secara berlebihan melalui internet, (3) peserta didik menjadi kecanduan dengan dunia maya dan mudah untuk mengakses hal-hal yang tidak baik, (4) terjadinya tindakan kriminal seperti pencurian dokumen penting pada suatu institusi pendidikan, dan (5) mengakibatkan seseorang (guru ataupun murid) menjadi bersikap apatis (Jamun, 2018).

Benar bahwa “Teknologi ibarat pisau bermata dua” yang mampu membawa manfaat dan dampak negatif sekaligus. Namun, apabila penggunaan teknologi dilakukan dengan tepat serta sesuai dengan kebutuhan belajar dan membentuk pembiasaan karakter yang baik pada siswa, maka teknologi dapat menjadi batu loncatan dalam meningkatkan kapasitas dan kemampuan siswa dalam pengembangan sumber daya sehingga memiliki nilai daya saing. “Teknologi adalah cara berdaya, alat yang bisa sangat efektif untuk menumbuhkan potensi disegala usia” (Shihab, 2021). Oleh karena itu, tugas sebagai pendidik bukan memisahkan peserta didik dengan teknologi, tetapi justru mencari solusi bagaimana ia mampu mengarahkan dan membuat peserta didik dapat berdaya dengan memanfaatkan teknologi sehingga bisa membuat pendidikan di Indonesia menjadi lebih baik lagi.

Sebagaimana yang dikatakan oleh ‘Alī bin Abī Ṭālib ra, “Ajarilah anak-anakmu sesuai dengan zamannya, karena mereka hidup di zaman mereka, bukan pada zamanmu.

Sesungguhnya mereka diciptakan untuk zamannya, sedangkan kalian diciptakan untuk zaman

Novi Nur Hidayah, 2022

**PEMBELAJARAN PAI BERBASIS TEKNOLOGI MELALUI BLENDED LEARNING DI SEKOLAH.MU**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

kalian.” Oleh sebab itu, pendidik saat ini harus sadar bahwa dunia anak zaman sekarang adalah dunia teknologi. Jika ingin memahami peserta didik, maka pahamiilah teknologi apa yang mereka gunakan lalu manfaatkan sebagai strategi pembelajaran yang membuat mereka tertarik dan merasa senang (Shihab, 2021).

Oleh karena itu, seorang guru PAI selain harus peka terhadap teknologi, ia juga harus mampu memposisikan dirinya sebagai seorang motivator dan inspirator bagi murid (Sintawati & Indriani, 2019). Guru PAI juga memiliki tantangan untuk dan peluang yang besar untuk mempelajari dan menerapkan teknologi dalam pembelajaran, baik visual maupun audio visual. Inovasi-inovasi dalam penggunaan teknologi informasi memberikan dorongan kepada guru untuk mampu mengembangkan kompetensi dan penguasaannya sebagai guru PAI (Nuryana, 2019). Sehingga tren penerapan teknologi dalam belajar di Indonesia perlu ditingkatkan mengingat pada tahun 2020 jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 175,4 juta orang atau sekitar 64% dari jumlah penduduk. Jumlah ini mengalami peningkatan dari tahun sebelumnya hingga 17% atau sekitar 25 juta pengguna. Hal tersebut terdapat dalam hasil penelitian WE ARE SOCIAL “Digital Reports 2020” pada Januari 2020 (Pakpahan & Fitriani, 2020).

Apabila seorang guru tidak mengubah cara mengajarnya, maka 30 tahun yang akan datang negeri ini akan mengalami kesulitan besar. Secara keseluruhan, PAI berhasil memberikan warna dalam setiap proses pendidikan dalam berbagai jenjang di Indonesia (Firmansyah, 2019). Pembelajaran PAI menempatkan posisi yang cukup penting dalam setiap jenjang pendidikan karena seorang guru PAI merupakan komponen yang sangat dibutuhkan dan paling menentukan dalam sistem pendidikan atas keberhasilan peserta didik terutama pada pembentukan kepribadian dan akhlak mulia sehingga dibutuhkan media dan metode yang tepat dalam menyampaikan materi ajar PAI (Amaly, dkk., 2021) (Irsyadiah, 2021) (Meinura, dkk., 2019). Selain itu, beberapa penelitian memaparkan bahwa PAI sebagai sebuah solusi alternatif yang berkaitan dengan pembentukan karakter siswa (Firmansyah, 2019).

Baik guru ataupun murid yang menggunakan dan menguasai teknologi dalam pembelajaran akan merasa lebih mudah. Sehingga adanya teknologi harus dimanfaatkan dengan baik karena teknologi dapat bekerjasama dan bisa menjadi partner terbaik bagi guru untuk memahami pola belajar peserta didik, membangun interaksi positif dengan peserta didik dan orang tua, serta memberikan pengalaman belajar yang menarik (Shihab, 2021). Pemanfaatan teknologi khususnya pada pembelajaran PAI dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang berupa

*Audio Visual Aid (AVA)*, baik ketika pembelajaran di kelas ataupun ketika menyelenggarakan

Novi Nur Hidayah, 2022  
**PEMBELAJARAN PAI BERBASIS TEKNOLOGI MELALUI BLENDED LEARNING DI SEKOLAH.MU**  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pendidikan secara umum. Memanfaatkan jaringan internet juga dapat membuat proses pelaksanaan pendidikan dan pembelajaran menjadi lebih efektif (Cholik, 2017). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran juga ditandai dengan munculnya *e-Learning*. Oleh sebab itu, guru dituntut untuk mampu beradaptasi dengan teknologi. Sehingga interaksi antara guru dan murid tidak hanya terjadi ketika tatap muka secara langsung di kelas saja. Tetapi bisa juga dilakukan darimana saja dan tak terbatas. Dengan pembelajaran yang berbasis teknologi, pendidik juga bisa melayani tanpa harus bertemu secara langsung dengan peserta didik (Jamun, 2018).

Suatu upaya yang ditawarkan dalam menghasilkan kegiatan pembelajaran yang dapat menumbuhkan kreatifitas dan keaktifan murid dalam pembelajaran PAI adalah dengan menerapkan pembelajaran PAI berbasis *blended learning* dimana dalam prosesnya menggunakan teknologi. Sumber-sumber bahan pembelajaran ataupun media-media belajar digital memberikan kontribusi penting dalam penerapan sistem *blended learning* pada pembelajaran PAI karena dapat mempercepat pengembangan inovasi dan metode pembelajaran yang digunakan pendidik dalam mengajar dimana dalam sistem *blended learning* ini pendidik dapat menggabungkan kegiatan pembelajaran secara konvensional (tatap muka) dengan pembelajaran daring atau *e-learning (online)*. Selain itu, peserta didik juga dapat mengeksplorasi sumber-sumber belajar dari dunia maya secara leluasa (Anggraeni, dkk., 2020). Bahkan, ada sebuah penelitian yang dikutip oleh Adams, dkk., bahwa “pembelajaran *blended learning* akan menjadi pokok pendekatan pedagogis di semua institusi pendidikan tinggi dan mencapai 70% program membutuhkan sistem *blended learning* (Adams, dkk., 2020).

Ada beberapa penelitian yang membahas tentang pembelajaran yang dilakukan dengan memanfaatkan teknologi. Salah satunya hasil penelitian Sintawati dan Indriani yang mengungkapkan bahwa saat ini seorang guru PAI mengemban kewajiban lebih dalam pengembangan kompetensi ataupun kemampuan dalam melakukan inovasi pembelajaran. Apabila seorang guru PAI mengalami gagap teknologi, kurang kreatif dan inovatif, maka ia bisa tergantikan oleh teknologi. Bishop G. (1989) memprediksi bahwa dimasa yang akan datang, pendidikan akan menjadi lebih mudah diakses oleh siapapun yang ingin belajar tanpa melihat berbagai faktor seperti jenis kelamin, usia, latar belakang maupun pendidikan yang pernah ditempuhnya. Mason R. (1994) juga berpendapat bahwa di masa yang akan datang, pendidikan lebih ditentukan oleh jaringan informasi yang bisa menciptakan interaksi dan kolaborasi, bukan hanya gedung sekolah” (Rusman, dkk., 2012, hlm. 240).

Novi Nur Hidayah, 2022

**PEMBELAJARAN PAI BERBASIS TEKNOLOGI MELALUI BLENDED LEARNING DI SEKOLAH.MU**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan pembelajaran *blended learning* memfokuskan pada proses pelaksanaan *blended learning* yang dilakukan dengan tatap muka (*offline*) dan *online*. Diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Majid (2019) menjelaskan bahwa pembelajaran *blended learning* merupakan pembelajaran campuran tatap muka di kelas dengan pembelajaran daring dimana untuk menunjang pembelajaran daring diperlukan adanya inovasi pada pembelajaran PAI. Kemudian penelitian oleh Rohman & Hartanto (2019) yang berfokus pada penerapan konsep pembelajaran *blended learning* di Universitas Alma Ata Yogyakarta. Adapula penelitian oleh Irysadia & Rifa'I (2021) yang memaparkan bahwa pembelajaran *blended cooperative e-learning* merupakan sebuah solusi dalam melakukan pembelajaran di masa pandemi.

Adapun beberapa penelitian yang berkaitan dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran diantaranya lebih memfokuskan dampak yang ditimbulkan dari penggunaan teknologi terhadap pendidikan, baik dampak negatif maupun dampak positif. Penelitian yang dilakukan oleh Darimi (2017) yang berfokus ada fungsi dan pengaruh teknologi dalam pembelajaran. Adapun penelitian oleh Jamun (2018) yang berfokus pada dampak perkembangan teknologi terhadap dunia pendidikan. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Amaly, Dkk., (2021) yang berfokus pada kemampuan guru PAI di SMA Darul Farah dalam memanfaatkan teknologi di masa pandemi.

Penelitian-penelitian tersebut telah memberikan informasi bahwa pembelajaran dengan *blended learning* merupakan salah satu solusi pembelajaran di era digital saat ini, terutama di masa pandemi. Adanya teknologi yang kian berkembang juga memberikan perubahan dan dampak yang signifikan dalam dunia pendidikan. Namun, pembahasan utuh terkait proses pelaksanaan pembelajaran PAI berbasis teknologi melalui *blended learning* dimana *blended learning* disini yang pelaksanaan pembelajaran tatap mukanya tetap dilakukan secara daring masih jarang ditemukan karena kebanyakan literatur membahas tentang tatap muka secara langsung di dalam kelas. Selain itu, teknologi yang digunakan sebagai media juga berdasarkan beberapa literatur masih berupa *software*. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menguraikan berbagai konsep terkait pelaksanaan pembelajaran PAI berbasis teknologi melalui *blended learning* yang dilakukan di salah satu sekolah non-formal dimana proses pelaksanaan pembelajaran tatap muka tetap dilakukan secara daring. Adapun media-media berbasis teknologi yang digunakan berupa platform-platform edukasi digital.

Saat ini sudah banyak platform-platform edukasi digital atau *digital learning tools* yang bisa dimanfaatkan untuk menunjang kegiatan pembelajaran dan memberikan kemudahan

khususnya pada sistem *blended learning*. Diantaranya yaitu: Zenius, Ruang Guru, Mau Belajar Apa, Pesona Edu, Quipper, Edmodo, Kahoot, Quizziz, dan Google Classroom (Putri, 2021). Selain platform-platform edukasi digital atau *digital learning tools* yang saat ini sudah banyak dan mudah diakses oleh siapapun, terdapat juga sektor bisnis yang saat ini menjadi tren di dunia digital yaitu berupa *startup* sebagai salah satu dampak dari perkembangan teknologi.

Selain *e-commerce*, *ride hailing*, dan *fintech*, terdapat tren *startup* dibidang lain yang juga berkembang, yaitu *startup* dibidang pendidikan atau *edutech* (*education technology*) yang kehadirannya diharapkan dapat membantu menyelesaikan masalah pendidikan di negeri ini. Bagi siswa atau guru yang sudah mahir dalam penggunaan teknologi menilai bahwa kehadiran *edutech* ini mampu meningkatkan pengalaman belajar dan hasil belajar murid. Dalam salah satu literatur dikatakan bahwa pelajar juga menghargai pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan menggunakan TIK karena memberikan fleksibilitas, interaktivitas, dan meningkatkan kemampuan diri. Selain itu, dengan menjadi bagian pengguna dari *startup* yang bergerak dibidang *edutech* juga dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan murid, membentuk peraturan belajar dan guru dapat melakukan pengajaran dengan mudah (Laufer dkk., 2021).

Sekolah.mu adalah salah satu *brand edutech* yang memberikan warna berbeda dalam dunia pendidikan karena sistem pembelajaran yang ditawarkan yaitu menggunakan *blended learning* yang terintegrasi digital dimana konsep dari *startup edutech* ini merupakan sektor *startup* yang dinilai berbeda dari *brand-brand startup* sebelumnya (Fiestasari, 2021). *Blended learning* adalah strategi pembelajaran yang menyatukan pembelajaran secara langsung (tatap muka) dan dalam jaringan atau daring. *Blended learning* sendiri merupakan strategi pembelajaran yang mendukung sistem Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) (Shihab, 2021). Karakteristik dari *blended learning* adalah menggunakan berbagai media berbasis teknologi yang dapat mendukung keberlangsungan belajar (Anggraeni dkk., 2020).

Sekolah.mu merupakan sektor *startup edutech* dari PT. Sekolah Integrasi Digital yang memiliki banyak program belajar. Salah satu program pembelajaran PAI yang ditawarkan adalah program *Living Qur'ān*. Sistem *blended learning* yang diterapkan di Sekolah.mu yaitu mengkombinasikan berbagai metode belajar untuk memberikan fasilitas terhadap tipe gaya belajar dan karakteristik setiap murid yang berbeda satu dengan yang lain, diantaranya ada yang menggunakan tipe gaya belajar visual, auditif dan kinestetik. Di Sekolah.mu dalam pembuatan perencanaan dan pencatatan pengajaran dengan teknologi bukan hanya sekadar lembar RPP atau akreditasi, tetapi memastikan guru mampu mengamati pola perilaku muridnya serta mengenali kondisi latar belakang murid sehingga mampu membuat perencanaan

Novi Nur Hidayah, 2022

**PEMBELAJARAN PAI BERBASIS TEKNOLOGI MELALUI BLENDED LEARNING DI SEKOLAH.MU**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pembelajaran yang berpusat pada murid dan membuat asesmen yang diujikan lebih tepat bagi murid.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul “**Pembelajaran PAI Berbasis Teknologi melalui *Blended Learning* di Sekolah.mu**”. Penelitian ini dilakukan di Sekolah.mu pada jenjang PAUD sampai kelas 6 SD.

## **1.2 Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti bermaksud melakukan penelitian tentang pelaksanaan program Pembelajaran PAI Berbasis Teknologi melalui *Blended Learning* di Sekolah.mu dengan rincian rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana metode yang digunakan dalam Pembelajaran PAI Berbasis Teknologi melalui *Blended Learning* di Sekolah.mu?
- b. Bagaimana media yang digunakan dalam Pembelajaran PAI Berbasis Teknologi melalui *Blended Learning* di Sekolah.mu?
- c. Bagaimana bahan ajar yang digunakan dalam Pembelajaran PAI Berbasis Teknologi melalui *Blended Learning* di Sekolah.mu?
- d. Bagaimana implikasi Pembelajaran PAI Berbasis Teknologi melalui *Blended Learning* di Sekolah.mu terhadap pembelajaran PAI di sekolah?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Secara umum, tujuan penelitian ini untuk mengetahui Pembelajaran PAI Berbasis Teknologi melalui *Blended Learning* di Sekolah.mu. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini yaitu untuk menguraikan:

- a. Metode yang digunakan dalam Pembelajaran PAI Berbasis Teknologi melalui *Blended Learning* di Sekolah.mu.
- b. Media yang digunakan dalam Pembelajaran PAI Berbasis Teknologi melalui *Blended Learning* di Sekolah.mu.
- c. Bahan yang digunakan dalam Pembelajaran PAI Berbasis Teknologi melalui *Blended Learning* di Sekolah.mu.
- d. Menganalisis implikasi Pembelajaran PAI Berbasis Teknologi melalui *Blended Learning* di Sekolah.mu terhadap pembelajaran PAI di sekolah.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian, terdapat dua kategori manfaat penelitian, yaitu manfaat secara teoritis dan secara praktis. Secara teoritis, manfaat penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam pengembangan teori yang berkaitan dengan pembelajaran PAI berbasis teknologi melalui *blended learning* serta menambah wawasan pemikiran bagi mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia, terutama bagi peneliti tentang proses pelaksanaan pembelajaran yang meliputi metode, media, bahan pembelajaran dan kendala yang dihadapi oleh pengajar PAI dengan sistem *blended learning* di Sekolah.mu dalam proses pembelajaran.

Adapun secara praktis, antara lain:

- a. Manfaat bagi lembaga pendidikan diharapkan penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan sebagai salah satu sistem yang bisa menjadi acuan dalam pembelajaran dan untuk membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran.
- b. Manfaat bagi pendidik atau guru dan kalangan akademik yaitu penelitian ini bisa menjadi sebuah inovasi dalam proses pembelajaran di sekolah serta menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya dalam lingkup masalah yang masih berkaitan atau mengenai permasalahan obyek kajian yang sama.
- c. Manfaat bagi siswa yaitu mampu mengatasi kesulitan dalam belajar serta mampu meningkatkan kesadaran dan pemahaman siswa terhadap teknologi dalam proses pembelajaran karena adanya sistem pembelajaran berbasis *blended learning* dan teknologi yang menarik.
- d. Manfaat bagi peneliti yaitu mengetahui proses pembelajaran PAI menggunakan sistem *blended learning* dan mengidentifikasi platform-platform edukatif yang dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran PAI berbasis teknologi melalui *blended learning*. Serta untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan pada Program Studi Ilmu Pendidikan Agama Islam Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Universitas Pendidikan Indonesia.

## 1.5 Sistematika Penelitian

Sistematika penelitian dibuat dalam rangka mengarahkan pembahasan agar runtut dan tersusun secara sistematis, memberikan gambaran kandungan setiap BAB dan keterkaitan antara satu BAB dengan BAB lainnya sehingga mempermudah memahami isi dari penelitian ini. Adapun sistematika penelitian dalam skripsi yang ditulis ini terdiri dari BAB I, BAB II, BAB III, BAB IV dan BAB V yaitu:

- a. BAB I: Pendahuluan, yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika penelitian.
- b. BAB II: Kajian teori, yang berisi penjelasan teoritik dan kerangka berpikir dari pertanyaan penelitian.
- c. BAB III: metode penelitian, yang berisi metode dan alasan terkait penggunaan metode penelitian, waktu penelitian, tempat penelitian, instrumen penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan data dan teknik analisis data.
- d. BAB IV: Hasil dan pembahasan, yang menguraikan hasil dari temuan penelitian yang dilakukan peneliti selama penelitian berlangsung serta penyajian hasil penelitian yang dijabarkan secara lengkap dan sistematis.
- e. BAB V: Penutup, yang terdiri dari kesimpulan dan saran.