

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan dan teknologi adalah dua pilar utama yang telah membentuk masyarakat manusia selama berabad-abad. Keduanya memiliki peran penting dalam mengarahkan peradaban manusia menuju kemajuan yang berkelanjutan. Namun, dalam era modern ini, hubungan antara pendidikan dan teknologi telah menjadi lebih erat dan saling terkait daripada sebelumnya. Teknologi telah mengalami perkembangan pesat, mengubah cara kita belajar, mengajar, berkomunikasi, dan bekerja. Revolusi digital telah mengubah lanskap pendidikan secara fundamental. Di dunia di mana informasi dan pengetahuan mudah diakses melalui internet, pendidikan tidak lagi terbatas pada kelas fisik. Guru dan peserta didik tidak hanya mengandalkan buku teks, tetapi juga mengakses sumber daya digital yang tak terbatas. Ini adalah era di mana teknologi membawa pendidikan lebih dekat ke tangan setiap orang. Pendidikan di Indonesia terus berkembang mengikuti zaman yang semakin serba digital. Di era modern ini, pendidikan tidak lagi bersifat satu arah, tetapi menuntut adanya fleksibilitas, kolaborasi, serta pemanfaatan teknologi yang optimal untuk menunjang proses belajar mengajar.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk aspek Pendidikan. Perubahan digital telah mengubah cara seseorang berkomunikasi, bekerja, dan belajar, yang dimana proses pembelajaran sebelumnya berfokus pada guru kini mulai beralih ke pendekatan yang lebih mengutamakan siswa. Perubahan ini didorong berdasarkan kebutuhan siswa untuk mendukung generasi yang tumbuh di dunia digital yang sudah akrab dengan gadget, sosial media, serta akses informasi yang cepat dan mudah. Oleh karena itu lembaga pendidikan perlu melakukan inovasi dalam metode pembelajaran yang beradaptasi dengan kemajuan zaman dan kebutuhan siswa yang terus berkembang.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. (Jakarta: Rajawali Pers., 2020).

Seiring dengan berkembangnya zaman, salah satu model pembelajaran yang menarik perhatian ialah pendekatan pembelajaran blended learning. Blended learning mengacu pada kombinasi beberapa pendekatan pembelajaran dalam berbagai dimensi, untuk menemukan pendekatan belajar mengajar yang optimal. Namun, banyak penelitian telah menekankan ambiguitas istilah pembelajaran campuran dan sifat kompleksnya.<sup>2</sup> Blended learning menggabungkan pembelajaran tatap muka (praktikum dan praktik kerja) dan daring (materi, teori, video, modul online) yang didukung teknologi digital dengan rencana yang baik, sehingga siswa bisa mengakses materi lebih leluasa, melatih keterampilan melalui simulasi digital. Blended learning juga memberi peluang bagi siswa untuk memadukan pembelajaran secara offline dan online proses belajar menjadi lebih fleksibel, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan Pendidikan vokasi.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMK YAPIIM Indramayu, diketahui bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sebenarnya sudah mulai dilakukan, seperti penggunaan WhatsApp, dan video pembelajaran. Namun, penerapannya belum terintegrasi secara sistematis dalam sebuah model blended learning yang terstruktur. Pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru, sehingga gaya belajar peserta didik yang beragam belum terakomodasi secara optimal. Akibatnya, sebagian peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi, terutama pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang memerlukan pemahaman konsep, refleksi nilai, dan pembiasaan belajar mandiri.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI masih belum merata. Sebagian peserta didik memperoleh hasil belajar yang baik, sedangkan sebagian lainnya masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kondisi tersebut dipengaruhi oleh perbedaan cara belajar peserta didik dalam menerima dan memahami materi pembelajaran. Sebagian peserta didik lebih mudah memahami materi

---

<sup>2</sup> Yeonjeong Park, "Role of AI in Blended Learning; A Systematic Literatur Riview," *International Review of Research in Open and Distributed Learning* 5, no. 1 (2024).

melalui media visual, sebagian melalui penjelasan lisan, dan sebagian lainnya melalui praktik langsung.

Perbedaan tersebut menunjukkan adanya keberagaman gaya belajar peserta didik. Gaya belajar merupakan cara yang digunakan individu dalam menerima, mengolah, dan memahami informasi selama proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, gaya belajar diukur menggunakan model VAK (Visual, Auditori, dan Kinestetik). Model VAK digunakan sebagai pendekatan preferensi belajar peserta didik, bukan sebagai klasifikasi mutlak gaya belajar. Penggunaan blended learning memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar melalui berbagai media pembelajaran seperti video, gambar, diskusi bold, dan aktivitas praktik sehingga dapat membantu peserta didik menyesuaikan cara belajarnya.

Melihat realita tersebut, penggunaan blended learning di SMK YAPIIM Indramayu menjadi relevan sebagai upaya untuk meningkatkan proses pembelajaran, gaya belajar siswa, dan pada akhirnya meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul *“Pengaruh Model Blended Learning Terhadap Gaya Belajar Dan Hasil Belajar Pai Peserta Didik Di Smk Yapiim Indramayu”*. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran konkret setelah penerapan blended learning terhadap gaya belajar siswa, dampaknya terhadap hasil belajar siswa, serta menjadi rekomendasi model pembelajaran yang lebih efektif.

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran dipandang sebagai suatu proses interaksi yang melibatkan komponen-komponen utama, yaitu peserta didik, pendidik, dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar, maka yang dikatakan dengan proses pembelajaran adalah suatu sistem yang melibatkan satu kesatuan komponen yang saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai

dengan tujuan yang telah ditetapkan. Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik.<sup>3</sup> Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai usaha sadar pendidik untuk membantu peserta didik agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya.

Keberhasilan proses pendidikan tidak hanya ditentukan oleh materi pembelajaran, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh model pembelajaran yang digunakan oleh guru. Model pembelajaran menjadi kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Model pembelajaran menurut Joice & Wells adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan belajar yang menyangkut sintaksis, sistem sosial, prinsip reaksi dan sistem pendukung. Sedangkan menurut Arends dalam Trianto, mengatakan model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas.<sup>4</sup> Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut adanya inovasi dalam proses pembelajaran. Guru dituntut untuk mampu memilih dan menerapkan model pembelajaran yang tepat, efektif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Oleh karena itu, pemilihan dan penerapan model pembelajaran yang sesuai menjadi hal yang sangat penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan bermakna. Dengan model pembelajaran yang tepat, diharapkan proses pembelajaran dapat berjalan lebih optimal dan berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar serta pengembangan potensi peserta didik secara menyeluruh.

Salah satu model pembelajaran yang muncul sebagai kebutuhan zaman sekarang ialah blended learning, yaitu pembelajaran yang menggabungkan tatap muka dengan pembelajaran berbasis digital. Model ini juga memberikan

---

<sup>3</sup> Edward Harefa, *Buku Ajar Teori Belajar Dan Pembelajaran* (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024).

<sup>4</sup> Agus Purnomo, *Pengantar Model Pembelajaran, Yayasan Hamjah Diha*. (Lombok, 2022).

kesempatan kepada peserta didik untuk belajar mandiri sesuai dengan ritme dan gaya belajar masing-masing, mengkaji materi secara lebih luas, serta meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.<sup>5</sup> Dalam pembelajaran konvensional guru sering mengalami kesulitan dalam menyesuaikan gaya belajar peserta didik dalam satu kali pertemuan. Namun, melalui model ini siswa dapat memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan keinginan mereka. Dalam model ini guru tidak lagi berperan sebagai sumber utama informasi, melainkan sebagai fasilitator yang membantu peserta didik membangun pemahaman melalui penggunaan digital.

Blended learning adalah bentuk inovasi dalam proses pembelajaran yang menggabungkan metode pembelajaran langsung dengan pembelajaran berbasis teknologi digital. Model ini muncul sebagai respon atas perkembangan teknologi informasi sekaligus tuntutan peningkatan kualitas pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan. Dalam konteks sekolah menengah kejuruan, blended learning dianggap efektif dalam menawarkan pengalaman belajar yang lebih fleksibel, mandiri, dan relevan berdasarkan kebutuhan siswa. Perubahan dalam paradigma pembelajaran kini beralih dari berfokus pada guru menjadi berfokus pada siswa, sehingga blended learning bukan sekadar pilihan, tetapi sebagai strategi penting dalam pengembangan keterampilan belajar siswa baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Dengan memanfaatkan alat digital seperti Sistem Manajemen Pembelajaran (LMS), video edukatif, forum diskusi daring, serta platform komunikasi lainnya, blended learning mampu meningkatkan interaksi, aksesibilitas materi, dan waktu belajar yang lebih luas dibandingkan model pembelajaran tradisional.

Pada era digital ini, gaya belajar menjadi sangat penting karena berdampak pada kemampuan siswa dalam memahami materi dan mencapai hasil belajar yang maksimal. Peserta didik tidak hanya perlu menguasai pengetahuan belajar saja, tetapi juga keterampilan yang sesuai di abad ke-21.

---

<sup>5</sup> Husamah, *Blended Learning: Memadukan Pembelajaran Tatap Muka, E-Learning, Dan Mobile Learning*. (Malang: Prestasi Pustaka., 2014).

Dalam konteks Pendidikan di Indonesia, penerapan blended learning mulai berkembang setelah adanya kebijakan transformasi digital yang direncanakan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Berbagai platform pembelajaran online yang diperkenalkan seperti Sistem Manajemen Pembelajaran (LMS) dari sekolah, dan penggunaan video pembelajaran melalui YouTube dan platform digital lainnya.<sup>6</sup>

Gaya belajar adalah kecenderungan individu dalam memahami dan memproses informasi, seperti visual, auditori, kinestetik, kolaboratif, dan individual. Dalam metode pembelajaran tradisional, sering kali gaya belajar siswa tidak dapat terakomodasi dengan baik karena keterbatasan metode pengajaran yang monoton. Akan tetapi, blended learning memberikan peluang bagi siswa untuk mengakses materi dalam berbagai format: video, gambar, simulasi, modul digital, serta interaksi langsung melalui diskusi di kelas. Hal ini memberikan siswa kesempatan untuk memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan karakter dan kebutuhannya. Oleh karena itu, blended learning memiliki potensi besar dalam mengubah kebiasaan belajar siswa dari yang pasif menjadi aktif, dari ketergantungan pada guru menjadi pembelajaran mandiri, serta dari satu gaya belajar menjadi lebih beragam sesuai dengan konteks pembelajaran.

Selain mendorong perubahan gaya belajar, blended learning juga memiliki hubungan yang kuat dengan peningkatan hasil belajar siswa. Hasil belajar ialah gambaran dari hasil pembelajaran yang dievaluasi melalui berbagai metode, seperti ujian kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dengan menerapkan blended learning, siswa mendapatkan keleluasaan untuk mengulang materi dengan cara yang sesuai dengan gaya belajar mereka sendiri. Di saat bersamaan, guru memberikan umpan balik dengan lebih adaptif melalui media digital. Ketersediaan materi tanpa batasan waktu dan tempat membuat siswa bisa belajar secara terus-menerus, sehingga pemahaman mereka terhadap pelajaran dapat berkembang dengan baik. Ini sejalan dengan teori pembelajaran

---

<sup>6</sup> Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, "Kebijakan Pembelajaran Berbasis Digital" (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020).

konstruktivistik yang menekankan bahwa pengetahuan dibentuk melalui pengalaman belajar yang aktif, bukan sekadar diterima secara pasif dari pengajar.

Pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) blended learning memiliki kedudukan yang sangat signifikan. Siswa SMK memerlukan keterampilan praktis, pemahaman konsep, dan kemampuan untuk beradaptasi dengan kemajuan teknologi industri. Pendidikan kejuruan pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki karakteristik yang berbeda dibandingkan jenjang pendidikan lainnya, karena pembekalan pada pengembangan kemampuan kerja, keterampilan teknis, serta persiapan untuk terjun ke dunia industri. Untuk itu, model pembelajaran yang kreatif, interaktif, serta berbasis teknologisangat dibutuhkan agar siswa siap menghadapi dunia kerja.

Selain itu, perbedaan hasil belajar antar peserta didik cukup terlihat. Peserta didik yang memiliki kemandirian belajar dan literasi digital yang baik cenderung memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan peserta didik yang masih bergantung sepenuhnya pada pembelajaran tatap muka. Kondisi ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran konvensional belum sepenuhnya mampu memenuhi kebutuhan belajar peserta didik secara merata dan perlu adanya inovasi melalui penerapan blended learning.

Dilihat dari sudut pandang pendidik, beberapa guru di SMK YAPIIM Indramayu berusaha untuk menggunakan beberapa teknologi sederhana seperti WhatsApp, video pembelajaran melalui YouTube. Meskipun penggunaanya belum tersusun sebagai komponen dari rancangan pembelajaran yang tersruktur pada blended learning. Sebenarnya jika diterapkan dengan baik, blended learning dapat mempermudah guru dalam mengelola proses pembelajaran, menyiapkan materi digital, memantau kegiatan siswa secara online, serta memberikan umpan balik yang lebih cepat dan efisien.

Horn dan Staker menyatakan bahwa blended learning memungkinkan peserta didik memiliki kontrol terhadap waktu, tempat, jalur, dan kecepatan belajar, sehingga mendorong kemandirian dan tanggung jawab belajar. Model

ini juga memungkinkan pemanfaatan berbagai media pembelajaran digital, seperti video pembelajaran, modul elektronik, dan platform e-learning. Blended learning juga dianggap memiliki kemampuan untuk meningkatkan pengaruh belajar siswa, karena dapat memenuhi berbagai gaya belajar dengan penggunaan beragam media, seperti video, forum diskusi online, dan pembelajaran mandiri melalui platform digital. Di samping itu, pembelajaran campuran memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengakses materi kapan pun dan di mana pun, sehingga dapat mendukung pemahaman yang lebih mendalam serta meningkatkan hasil belajar mereka.

Model pembelajaran blended learning mendorong peserta didik untuk belajar secara mandiri dengan menyesuaikan gaya atau tipe belajar masing-masing. Di samping sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, model pembelajaran berbasis blended learning juga bermanfaat untuk meningkatkan hubungan komunikasi pada tiga model pembelajaran yaitu lingkungan pembelajaran konvensional yang berbasis di dalam ruang kelas, pembelajaran blended learning, dan pembelajaran dengan sepenuhnya daring atau online.

Pada penelitian sebelumnya yang ditulis Clara Yuniarti (2024) dengan judul *“Pengaruh Pembelajaran Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Kelas Xi Sma Negeri 1 Sekampung”* berfokus pada pengaruh terhadap hasil belajar, motivasi belajar. Namun, belum banyak penelitian yang membahas pada gaya belajar siswa, terutama dalam konteks sekolah kejuruan seperti yang memiliki karakteristik pembelajran praktik dan teori. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan (novelty) karena mengkaji pengaruh model blended learning terhadap gaya belajar dan hasil belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik di SMK YAPIIM Indramayu. Hal ini juga menutupi kekurangan dalam penelitian sebelumnya yang umumnya hanya memandang aspek kognitif tanpa memperhatikan perubahan gaya belajar siswa.



Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tuntutan Pendidikan di abad ke-21.

## **B. Identifikasi Masalah**

Penerapan *blended learning* sangat efektif untuk memperluas akses dan fleksibilitas belajar siswa di era modern. Namun, pelaksanaannya sering tidak optimal akibat berbagai kendala teknis seperti kesiapan lembaga, kompetensi guru, dan kemampuan digital siswa. Kondisi ini menyebabkan munculnya beberapa masalah yang perlu diidentifikasi, antara lain:

1. Gaya belajar siswa umumnya masih terfokus pada metode konvensional dengan ketergantungan pada penjelasan langsung dari guru.
2. Pemanfaatan teknologi pembelajaran belum terintegrasi dalam model *blended learning* yang sistematis.
3. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam masih belum merata.
4. Kemandirian belajar peserta didik masih rendah.
5. Literasi digital peserta didik dalam mendukung proses pembelajaran masih perlu ditingkatkan.

## **C. Batasan Masalah**

Agar fokus kajian tetap terjaga dan penelitian dapat diselesaikan dengan terencana, maka penelitian ini dibatasi pada ruang lingkup tertentu. Batasan masalah ini bertujuan untuk memperjelas objek penelitian yang diteliti, variable yang di kaji, serta konteks yang akan di analisis. Berikut ini Adalah Batasan masalah yang telah ditentukan:

1. Penelitian ini hanya berfokus pada penerapan *blended learning* pada konteks pembelajara di satuan pendidikan tertentu.
2. Penelitian ini hanya mengkaji gaya belajar peserta didik sebagai pengaruh dari penerapan *blended learning*.
3. Subjek penelitian ini adalah peserta didik SMK YAPIIM Indramayu.

4. Gaya belajar peserta didik diukur menggunakan indikator Visual, Auditori, dan Kinestetik (VAK).
5. Hasil belajar peserta didik diukur melalui nilai pretest dan posttest pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Dengan batasan-batasan tersebut penelitian ini diharapkan dapat berjalan secara sistematis, terfokus, dan menghasilkan temuan tepat sasaran sesuai dengan topik kajian.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dari penelitian ini Adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh model blended learning terhadap gaya belajar peserta didik di SMK YAPIIM Indramayu?
2. Apakah terdapat pengaruh model blended learning terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik di SMK YAPIIM Indramayu?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan model blended learning?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini disusun untuk mengetahui pengaruh model blended learning tidak hanya pada proses pembelajaran saja, tetapi juga pada gaya belajar dan hasil belajar peserta didik di SMK YAPIIM Indramayu. Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan pengaruh model blended learning terhadap gaya belajar peserta didik di SMK YAPIIM Indramayu.
2. Untuk mendeskripsikan pengaruh model blended learning terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik di SMK YAPIIM Indramayu.
3. Untuk mendeskripsikan perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan model blended learning.

## F. Manfaat Penelitian

Setelah penelitian ini dilakukan, diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis maupun praktis yang dapat mendukung pengembangan ilmu pengetahuan dan kualitas pembelajaran di SMK YAPIIM.

### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas kajian ilmiah tentang penerapan blended learning di tingkat pendidikan menengah kejuruan. Khususnya dalam konteks gaya belajar dan pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian ini berfungsi sebagai bahan rujukan yang bisa dimanfaatkan oleh peneliti selanjutnya.

### 2. Manfaat Praktis

Penelitian ini memberikan manfaat yang signifikan bagi siswa, guru, sekolah, maupun peneliti sendiri.

#### a. Bagi Siswa

1. Membantu siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyesuaikan dengan gaya belajar mereka masing-masing.
2. Mendorong peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa dengan memanfaatkan teknologi digital

#### b. Bagi Guru PAI

1. Menjadi bahan evaluasi untuk memperbaiki strategi pembelajaran yang menggabungkan metode daring dan luring.
2. Memberikan pemahaman mengenai perubahan gaya belajar peserta didik supaya pengajar menyesuaikan cara mengajar

#### c. Bagi Sekolah

1. Menjadi acuan bagi sekolah dalam merancang strategi pembelajaran berbasis teknologi

2. Membantu sekolah dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar dengan memanfaatkan teknologi dan metode campuran.

d. Bagi Peneliti

Diharapkan agar bisa menjadi sumber informasi dengan pendekatan blended learning terhadap gaya belajar siswa dan menilai hasil belajar siswa dan mampu menerapkannya dengan baik dalam proses pengajaran melalui pembelajaran online

## G. Kerangka Teori

Kerangka teoritis merupakan salah satu elemen pendukung dalam penelitian, dikarenakan kerangka teori adalah wadah untuk menjelaskan teori-teori yang berhubungan dengan penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa teori sebagai bahan perbandingan ekspektasi yang tertuang dalam teori dengan realita di lapangan.

### 1. Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan kerangka kerja yang memberikan gambaran secara sistematis tentang pencapaian pembelajaran dalam rangka membantu siswa belajar dalam tujuan tertentu yang ingin dicapai. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan gambaran umum tetapi tetap memiliki tujuan tertentu. Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, strategi, dan tehnik pembelajaran.<sup>7</sup> Menurut Trianto model pembelajaran adalah suatu rencana atau model yang berfungsi sebagai pedoman untuk melaksanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis untuk menyelenggarakan sistem pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dan

---

<sup>7</sup> Helmiati, *Model Pembelajaran* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, n.d.).

berfungsi sebagai panduan bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran.<sup>8</sup>

Pemilihan model pembelajaran yang tepat sangat penting dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, dan bermakna. Model pembelajaran yang sesuai dapat membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah serta meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Di era digital, guru dituntut mampu menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan karakteristik peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang mampu mengintegrasikan pembelajaran tatap muka dengan teknologi digital agar proses pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan efektif.

## 2. Blended Learning

Garner&Oke mengungkapkan bahwa *Blended Learning* merupakan lingkungan pembelajaran yang disusun dengan maksud untuk memperoleh hasil yang maksimal. Lebih lanjut pemberlakuan model *Blended Learning* juga bertujuan untuk meningkatkan kesempatan bagi mahasiswa atau peserta didik agar dapat belajar dengan mandiri. Model *blended learning* dapat membantu peserta didik memahami bagaimana menjadi pembelajar mandiri yang berpusat pada siswa. Selain kemandirian belajar, *Blended learning* juga memungkinkan guru untuk mempersonalisasi pendidikan untuk meningkatkan prestasi dan keterlibatan belajar siswa.<sup>9</sup> Menurut Akyuz *blended learning* merupakan kombinasi dari berbagai model pembelajaran termasuk pembelajaran tatap muka dengan teknologi komputer dan informatika. *Blended Learning* merupakan pembelajaran yang memindahkan sebagian waktu pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran online. *Blended Learning* dapat disimpulkan sebagai kombinasi pembelajaran tatap

<sup>8</sup> Arden Simeru, *Model-Model Pembelajaran* (Klaten: Lakeisha, 2019).

<sup>9</sup> Jun Surjanti Nur Lailatul Mufidah, "Pengaruh Model Pembelajaran *Blended Learning* Dalam Meningkatkan Kemandirian Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Masa Pandemi Covid-19," *Jurnal Pendidikan Ekonomi* 9, no. 1 (2021).

muka dan online dengan cara memindahkan sebagian kegiatan atau waktu peserta didikan tatap muka pada pembelajaran online.<sup>10</sup> Komponen pembelajaran model blended learning dibagi dalam tiga komponen yaitu terdiri dari 1) online learning; 2) pembelajaran tatap muka; 3) belajar mandiri.

Dalam penelitian ini, blended learning diterapkan menggunakan Model Rotasi dengan pembagian pembelajaran tatap muka dan pembelajaran daring. Model Rotasi dipilih karena sesuai dengan karakteristik pembelajaran di SMK, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang tetap memerlukan interaksi langsung antara guru dan peserta didik.

### 3. Gaya Belajar

Gaya belajar merupakan sebuah cara pembelajaran yang unik yang dimiliki setiap individu dalam proses pembelajaran yaitu menyeleksi, menerima, menyerap, menyimpan, mengelola, dan memproses informasi. Ini berarti setiap individu memiliki keunikan dalam belajarnya karena setiap individu memiliki gaya belajar yang berbeda satu dengan yang lainnya. Ghufon dan Risnawita mengungkapkan gaya belajar yakni usaha menyerap, mengolah, mengingat maupun mengimplementasikan fakta. Menurut Ghufon dalam gaya belajar menggambarkan rumusan bagaimana seseorang belajar maupun upaya yang dibangun seseorang untuk berproses dalam menguasai informasi yang sulit dan baru melalui persepsi yang berbeda. Gaya belajar siswa sangat mempengaruhi hasil yang di dapat dalam proses belajar. Dalam penelitian ini, gaya belajar diukur menggunakan model VAK (Visual, Auditori, dan Kinestetik).

### 4. Hasil Belajar

Hasil belajar dapat didefinisikan sebagai tingkat keberhasilan seseorang dalam mencapai tujuan pendidikan, yang biasanya diukur

---

<sup>10</sup> Ade Trisnawati, *Aplikasi Dan Metode Blended Learning* (Madiun: UNIPMA Press., 2019).

melalui nilai atau skor yang diperoleh dari tes, tugas, atau ujian. Hasil belajar tidak hanya mencerminkan kemampuan kognitif, tetapi juga mencakup aspek afektif dan psikomotorik, seperti sikap, minat, motivasi, dan keterampilan. Menurut Alex Sobur hasil belajar adalah istilah untuk menunjukkan suatu pencapaian tingkat keberhasilan tentang suatu tujuan, karena suatu usaha belajar telah dilakukan oleh seseorang secara optimal.<sup>11</sup>

Hasil belajar adalah perubahan keterampilan dan kecakapan, sikap, pengertian, pengetahuan, dan apresiasi, yang dikenal dengan istilah kognitif, afektif, dan psikomotor melalui proses belajar. Gagne dan Bloom menyatakan bahwa terdapat tiga dimensi hasil belajar yaitu dimensi kognitif, afektif, dan psikomotor. Dimensi kognitif adalah kemampuan yang berhubungan dengan berpikir, mengetahui, dan memecahkan masalah seperti pengetahuan komprehensif, aplikatif, sintesis, dan pengetahuan.<sup>12</sup> Dalam penelitian ini, hasil belajar terfokus pada hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Hasil belajar diukur melalui nilai pretest dan posttest yang diberikan sebelum dan sesudah penerapan blended learning.

## H. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah gabungan dari istilah "hipo" dan "tesis", yang berarti "di bawah" dan "benar". Sedangkan jika digabungkan berarti (di bawah kebenaran) dan menjadi kebenaran jika didukung oleh bukti. Hipotesis juga merupakan deskripsi singkat tentang hubungan antara dua atau lebih fakta yang rumit.<sup>13</sup> Maka dari itu, perumusan hipotesis menjadi penting dalam sebuah penelitian. Berikut hipotesis yang dikemukakan dalam penelitian ini:

---

<sup>11</sup> Rais Dera Pua Rawi, *Prestasi Belajar Mahasiswa* (Purbalingga: CV.EUREKA MEDIA AKSARA, 2022).

<sup>12</sup> Yusrani Fitri, "Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar: Penerapan Pendekatan Pembelajaran Konstruktivis," *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 8, no. 2 (2022).

<sup>13</sup> Dodied Aditya Setyawan, *Hipotesis Dan Variabel Penelitian Tahta Media Grop* (Klaten: Tahta Media Grop, 2021).

1. Hipotesis Alternatif (H1)

a. Ha1

Terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model Blended Learning terhadap gaya belajar peserta didik di SMK YAPIIM Indramayu.

b. Ha2

Terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model Blended Learning terhadap hasil belajar peserta didik di SMK YAPIIM Indramayu.

2. Hipotesis Nol (H0)

a. H01

Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model Blended Learning terhadap gaya belajar peserta didik di SMK YAPIIM Indramayu.

b. H01

Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model Blended Learning terhadap hasil belajar peserta didik di SMK YAPIIM Indramayu.