

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *HYBRID LEARNING*  
BERBANTUAN MEDIA *QUIPPER SCHOOL* TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI  
SISWA KELAS XI MA MIFTAHUSSALAM KAMBENG TAHUN AJARAN 2019/2020**

**SKRIPSI**



**OLEH**

**SITI NUR AFIDAH**

**NIM. 210316405**

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

**2020**

## ABSTRAK

**Afidah, Siti Nur. 2020.** Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Hybrid Learning Berbantuan Media Quipper School untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa Kelas XI MA Miftahussalam Kambeng Tahun Ajaran 2019/2020. **Skripsi.** Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI), Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo. Pembimbing, Dr. Wirawan Fadly, M.Pd.

**Kata kunci:** *Hybrid Learning, Quipper School, Literasi, Perkembangan Islam Bani Umayyah.*

Kemampuan berliterasi adalah salah satu faktor pendukung pembelajaran abad 21. Kemampuan literasi siswa perlu dikembangkan agar mampu berkompetisi dan berkontribusi pada masyarakat global di masa yang akan datang. Permasalahan utama dalam penelitian ini yaitu kemampuan berliterasi siswa dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam masih kurang maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Hybrid Learning* berbantuan media *Quipper School* untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa MA pada mata pelajaran SKI utamanya pada perkembangan Islam masa Dinasti Umayyah. Penelitian ini dilakukan di MA Miftahussalam Kambeng pada bulan Februari sampai Maret 2020. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan model *pretest-posttest control group*. Pengambilan sampel dilakukan melalui *random cluster sampling*. Sampel penelitian terdiri kelas XI IIS 1 (Kelas Eksperimen) dan XI IIS 2 (Kelas Kontrol). Jumlah siswa kedua kelas sama yaitu 30 siswa, total sampel 60 siswa. Data dikumpulkan melalui pengamatan dan tes. Data tersebut dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan statistik inferensial menggunakan uji t. Hasil uji hipotesis terhadap hasil data *posttest* menggunakan uji *independent t-test* pada  $\alpha = 0,05$  diperoleh nilai sig. (*2 tailed*) sebesar 0,000 dengan kesimpulan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Pembelajaran *Hybrid Learning* berbantuan media *Quipper School* berpengaruh pada kemampuan berliterasi siswa kelas eksperimen meningkat lebih tinggi. Kemampuan berliterasi paling terlihat pada kelas eksperimen adalah kegiatan mengakses informasi dari media dengan *N-gain* sebesar 80 dalam kategori efektif. Pembelajaran *Hybrid Learning* berbantuan media *Quipper School* ini merupakan salah satu alternative untuk mendukung pembelajaran dalam membudayakan kemampuan berliterasi dan untuk mengembangkan pembelajaran dengan berbasis IT, serta mampu mengimbangi pembelajaran abad 21.

## LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Siti Nur Afidah

NIM : 210316405

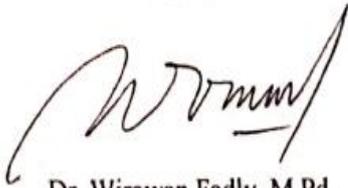
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Judul : Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Hybrid Learning* Berbantuan Media *Quipper School* Terhadap Kemampuan Literasi Siswa Kelas XI MA Miftahussalam Kambeng Tahun Ajaran 21,019/2020.

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqosah

Pembimbing



Dr. Wirawan Fadly, M.Pd.  
NIP. 198707092015031009

Tanggal, 16 April 2020

Mengetahui

Ketua

Jurusan Pendidikan Islam

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institut Agama Islam Negeri

Ponorogo



Kharisul Wathoni, M. Pd. I.  
NIP. 197306252003121002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

**PENGESAHAN**

Skripsi atas nama saudara :

Nama : **SITI NUR AFIDAH**  
NIM : 210316405  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Judul Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN HYBRID  
LEARNING BERBANTUAN MEDIA QUIPPER SCHOOL UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI SISWA KELAS XI MA  
MIFTAHUSSALAM KAMBENG TAHUN AJARAN 2019/2020**

Telah dipertahankan pada sidang Munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, pada :

Hari : Rabu  
Tanggal : 29 April 2020

dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam, pada :

Hari : Rabu  
Tanggal : 06 Mei 2020



Ponorogo, 12 Mei 2020  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,

**Dr. AHMADI, M.Ag.**  
NIP.196512171997031003

Tim Penguji Skripsi :

1. Ketua Sidang : **Dr. M. SYAFIQ HUMAISI, M.Pd**
2. Penguji I : **Dr. MOH. MIFTACHUL CHOIRI, MA**
3. Penguji II : **Dr. WIRAWAN FADLY, M.Pd**

## SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

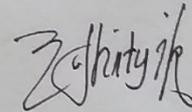
Nama : SITI NUR AFIDAH  
NIM : 210316405  
Fakultas : TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Jurusan : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
Judul Skripsi : PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *HYBRID LEARNING* BERBANTUAN MEDIA *QUIPPER SCHOOL* UNTUK MENINGKAKAN KEMAMPUAN LITERASI SISWA KELAS XI MA MIFTAHUSSALAM KAMBENG TAHUN AJARAN 2019/2020

Menyatakan bahwa naskah skripsi telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia bahwa naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di [ethesis.iainponorogo.ac.id](https://ethesis.iainponorogo.ac.id). Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan semestinya.

Ponorogo, 15 Mei 2020

Penulis



SITI NUR AFIDAH

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

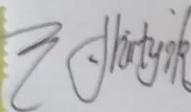
Nama : Siti Nur Afidah  
NIM : 210316405  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo  
Judul : Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Hybrid Learning Berbantuan Media Quipper School Terhadap Kemampuan Literasi Siswa Kelas XI MA Miftahussalam Kambeng Tahun Ajaran 2019/2020

Dengan ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil-alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil atau pikiran saya sendiri.

Apabila ada dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Ponorogo, 15 April 2020

Yang Membuat Pernyataan



Siti Nur Afidah

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Akhir-akhir ini banyak terjadi perubahan di dalam dunia pendidikan. Perubahan tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya adalah perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat. Selain itu, faktor lain yang menjadi penyebab adalah kurangnya interaksi antara pendidik dengan peserta didiknya. Kejadian ini disebabkan karena banyaknya kegiatan yang harus diselesaikan oleh guru sehingga sering meninggalkan pembelajaran di kelas. Akibatnya kemampuan siswa dalam memahami pembelajaran belum bisa maksimal, utamanya kemampuannya dalam berliterasi. Literasi sendiri adalah kemampuan seseorang dalam berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, menulis) untuk berkomunikasi dengan cara yang berbeda guna mencapai tujuan yang diinginkan.<sup>1</sup> Jadi literasi dalam artian sempit yaitu kemampuan membaca dan menulis.

Gerakan menyosialisasikan dan meningkatkan kemampuan literasi di sekolah sebenarnya sudah di kerahkan, akan tetapi belum membuahkan hasil yang maksimal. Masih banyak guru yang beranggapan bahwa literasi hanya menjadi tanggung jawab guru mata pelajaran bahasa Indonesia. Selain itu, bahan bacaan yang disediakan oleh sekolah belum bisa dimanfaatkan secara optimal untuk mengembangkan literasi peserta didik. Kegiatan literasi sendiri dapat dilakukan dimanapun, baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Pada dasarnya kegiatan literasi ini memiliki tujuan untuk mendapatkan informasi, yaitu kemampuan menggali dan menemukan, mengolah, serta mengomunikasikan informasi.<sup>2</sup>

Rata-rata keluhan dari guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang ada di Madrasah Aliyah adalah belum maksimalnya prestasi belajar yang didapat siswa karena minimnya tingkat literasi yang dimiliki siswa. Hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA Miftahussalam Kambeng saat melakukan kegiatan Magang 2 diantaranya 59% siswa kesulitan dalam memahami materi Sejarah Kebudayaan Islam, 60,9% siswa tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran, dan 86,3% siswa seringkali lupa dengan materi Sejarah Kebudayaan Islam yang sudah dipelajari di kelas.<sup>3</sup>

Hal ini disebabkan karena siswa malas untuk membaca materi, mereka menganggap materi sejarah ini sangat membosankan dan terkadang rancu dengan sub bab bahasan lainnya. Pokok

---

<sup>1</sup> Esti Swatika Sari dan Setyawan Pujiono, "Budaya Literasi di Kalangan Mahasiswa FBS UNY", *Jurnal Litera*, vol. 16, no. 1, April 2010, 106.

<sup>2</sup>*Ibid.*

<sup>3</sup>Lembar Wawancara Guru MA Miftahussalam Kambeng.

bahasan dalam Sejarah Kebudayaan Islam satu diantaranya adalah mengenai Dinasti Umayyah. Materi Dinasti Umayyah ini sangat penting karena merupakan materi dasar untuk memahami proses berdirinya dinasti-dinasti Islam lainnya.

Hasil wawancara yang peneliti lakukan kepada guru Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI menuturkan bahwa pada materi Dinasti Umayyah lebih dari 40% siswa memperoleh nilai ulangan kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).<sup>4</sup> Belum maksimalnya prestasi belajar yang diperoleh siswa mengindikasikan bahwa pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di sekolah saat ini dirasakan belum efektif.

Secara umum pengajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan metode konvensional di sekolah, tidak menekankan pada keterlibatan siswa sepenuhnya saat proses pembelajaran. Dikarenakan jumlah siswa yang banyak dalam satu kelas, muatan teori yang membutuhkan pemahaman mendalam dan perhatian siswa yang terbatas menjadi kombinasi permasalahan yang membutuhkan solusi. Selain itu, metode konvensional tidak mengakomodir perbedaan individu karena fokus pembelajaran ke pada materi tertentu saja.<sup>5</sup> Konsekuensi logisnya membuat siswa merasa belajar tidak lagi menarik dan kurang menyenangkan. Sehingga siswa lebih memilih mengobrol atau memainkan *handphone* saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Kemudian, pada metode konvensional sering terjadi kesulitan untuk menjaga agar siswa tetap tertarik dengan apa yang dipelajari, dikarenakan metode tersebut mengasumsikan bahwa cara belajar siswa sama, sehingga proses pembelajaran cenderung satu arah (*teacher center*).<sup>6</sup> Hal ini bertentangan dengan Kurikulum 2013 yang mengupayakan strategi belajar individual personal.

Dari beberapa faktor yang telah dijelaskan diatas, memungkinkan perlu diadakannya pembaharuan dalam bidang pendidikan yang dilakukan secara terus menerus dan tidak pernah berhenti (*never ending process*). Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam kegiatan belajar mengajar di kelas memberikan dampak yang positif terhadap proses dan prestasi belajar siswa. Selain itu, manfaat lainnya apabila menggunakan teknologi internet, peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran dimanapun dan kapanpun siswa mau tanpa ada batasan tempat dan waktu.<sup>7</sup> Sehingga diperlukan sebuah aplikasi belajar yang dapat digunakan oleh siswa dan guru dalam mendalami sebuah materi. Hal ini diharapkan penggunaan aplikasi dan internet di dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman konsep dan prestasi belajar utamanya dalam peningkatan literasi siswa.

---

<sup>4</sup>*Ibid.*

<sup>5</sup> Nina Herlina, "Penggunaan Model Pembelajaran Cooperative Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPA", *Jurnal Ilmiah Edukasi*, vol. 4, 2016, 99.

<sup>6</sup> Winastwan Gora dan Sunarto, *Strategi Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK* (Jakarta: Elexmedia Komplitudo, 2010), 8.

<sup>7</sup> Tasri, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis WEB", *Jurnal Medtek* Vol. 3 No.2, 15.

Terkadang dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi di dalam pembelajaran belum maksimal. Dikarenakan guru belum begitu memahami terhadap aplikasi yang digunakannya. Hal ini memberikan dampak terhadap kegiatan pembelajaran misalnya pembelajaran jadi membosankan dan kurang menarik.<sup>8</sup> Oleh karena itu, secara tidak langsung teknologi informasi dan komunikasi ini memberikan pengaruh terhadap kegiatan belajar mengajar di kelas.

Berdasarkan permasalahan yang sudah di bahas diatas maka perlu dibutuhkan solusi penggunaan teknologi informasi dan komunikasi di dalam kegiatan pembelajaran, yaitu melalui model pembelajaran *hybrid learning*. Hybrid learning itu sendiri adalah memadukan antara kegiatan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran berbasis teknologi komputer dan internet.<sup>9</sup> *Hybrid learning* tidak sepenuhnya pembelajaran dilakukan secara online yang menggantikan pembelajaran tatap muka di kelas, tetapi untuk melengkapi dan mengatasi materi yang belum tersampaikan pada pembelajaran di dalam kelas.<sup>10</sup> *Hybrid learning* ini memberikan fasilitas kepada siswa dengan cara siswa mendapatkan bahan-bahan kegiatan pembelajaran dari internet. Disamping itu, guru juga tetap memantau kegiatan siswa melalui internet.

Salah satu media pembelajaran melalui *hybrid learning* adalah dengan memanfaatkan *quipper school*. *Quipper school* ini menyediakan materi pembelajaran yang disertai dengan latihan soal dan mudah di pahami oleh peserta didik sesuai kurikulum di Indonesia. Selain itu guru bisa membuat konten edukasi dengan membuat materi dan soal baru dari awal pada aplikasi *quipper school* ini. Peserta didik juga dapat mengaksesnya kapan saja dan dimana saja. Salah satu kegunaan dari *quipper school* adalah sebagai wadah bagi siswa untuk mengerjakan tugas dari guru. Jika ada kesulitan siswa dapat mengirimkan pesan kepada guru tentang materi yang belum dipahami. Begitu juga dengan guru bisa mengingatkan siswa untuk mengerjakan tugas yang telah diberikan.<sup>11</sup>

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan

---

<sup>8</sup> Syarif, "Pengaruh Model Blended Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa SMK", *Jurnal Pendidikan Vokasi*, vol.2, no. 2, 7.

<sup>9</sup> Putri Milanda Bainamus, "Pengaruh Model Pembelajaran Hybrid Learning Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematika pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Curup Tengah", *Jurnal Pendidikan Matematika* vol. 11, no.2 (Juli: 2007), 18.

<sup>10</sup> Sarah Bibi dan Handaru Jati, "Efektivitas Model Blended Learning Terhadap Motivasi dan Tingkat Pemahaman Mahasiswa Mata Kuliah Alogaritma dan Pemrograman", *Jurnal Pendidikan Vokasi*, vol. 5, no. 1, Februari 2015, 76.

<sup>11</sup> Luh Cahyaning Saraswati dkk, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran E-Learning Quipper School Terhadap Hasil Belajar Lintas Minat Biologi Pada Siswa Kelas X Bahasa Semester Genap di SMA Negeri 1 Sawan", *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*, vol. 07, no. 03, 2018, 2.

---

belajar, bahkan bisa membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.<sup>12</sup> Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan mendapatkan informasi.

Pentingnya penulis mengambil tema ini adalah sebagai bahan referensi bagi guru, orang tua bahwa penggunaan internet dalam kegiatan pembelajaran sangat penting. Selain itu guru dan siswa dapat terus berkomunikasi tentang materi yang dibahas tanpa ada batasan ruang dan waktu. Berkaitan dengan hal tersebut penggunaan *hybrid learning* berbantuan *quipper school* dalam pembelajaran diharapkan akan mendukung tercapainya peningkatan literasi siswa. Saat ini budaya literasi sudah melakukan gerakan inovasi tinggi. Terbukti, bahwa beberapa sekolah sudah menerapkan budaya literasi ini. Pembelajaran Hybrid Learning berbantuan media Quipper School ini merupakan salah satu alternatif untuk mendukung pembelajaran dan kemampuan literasi serta untuk mengembangkan pembelajaran berbasis IT, serta mampu mengimbangi pembelajaran abad 21.

Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti tertarik untuk mengambil judul **“Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Hybrid Learning* Berbantuan Media *Quipper School* Terhadap Kemampuan Literasi Siswa Kelas XI MA Miftahussalam Kambeng Tahun Ajaran 2019/2020”**.

## **B. Batasan Masalah**

Masalah ini dibatasi pada variabel X (Model Pembelajaran Hybrid Learning berbantuan Quipper School) dan membahas mengenai variabel Y (Kemampuan Literasi Siswa) pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam, kemudian sebagai objek penelitiannya adalah materi Dinasti Umayyah kelas XI MA Miftahussalam Kambeng tahun ajaran 2019/2020

---

<sup>12</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2009), 15.

### C. Rumusan Masalah

Maka rumusan masalah yang dapat diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana keterlaksanaan penggunaan model pembelajaran *hybrid learning* berbantuan media *quipper school* terhadap kemampuan berliterasi siswa kelas XI MA Miftahussalam Kambeng Tahun Ajaran 2019/2020?
2. Bagaimana aktivitas penggunaan model pembelajaran *hybrid learning* berbantuan *quipper school* terhadap kemampuan berliterasi siswa kelas XI MA Miftahussalam Kambeng Tahun Ajaran 2019/2020?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan model pembelajaran *hybrid learning* berbantuan *quipper school* terhadap kemampuan berliterasi siswa kelas XI MA Miftahussalam Kambeng Tahun Ajaran 2019/2020?

### D. Tujuan Penelitian

Maka tujuan penelitian yang ingin dicapai sebagai berikut.

1. Menjelaskan keterlaksanaan penggunaan model pembelajaran *hybrid learning* berbantuan media *quipper school* terhadap kemampuan berliterasi siswa kelas XI MA Miftahussalam Kambeng Tahun Ajaran 2019/2020.
2. Menjelaskan mengetahui aktivitas penggunaan model pembelajaran *hybrid learning* berbantuan *quipper school* terhadap kemampuan berliterasi siswa kelas XI MA Miftahussalam Kambeng Tahun Ajaran 2019/2020.
3. Menjelaskan mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *hybrid learning* berbantuan *quipper school* terhadap kemampuan berliterasi siswa kelas XI MA Miftahussalam Kambeng Tahun Ajaran 2019/2020.

### 4. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain:

#### 1. Secara Teoritis

Untuk mengetahui secara nyata tentang pengaruh penerapan model pembelajaran *Hybrid Learning* berbantuan media *Quipper School* terhadap kemampuan literasi siswa.

#### 2. Secara Praktis

##### a. Bagi Peserta Didik

Siswa semakin aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran online yang dapat meningkatkan kemampuan literasi pada pembelajaran SKI yang biasanya dianggap membosankan.

b. Bagi Guru

Memberikan inovasi bagi guru agar kreatif mengelola kegiatan pembelajaran yang nantinya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran SKI.

c. Bagi sekolah

Sebagai masukan dan bahan pertimbangan sekolah untuk meningkatkan proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

## 5. Sistematika Pembahasan

Rencana sistematika pembahasan dalam penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

**Bab Pertama**, adalah pendahuluan meliputi latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, membut tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.

**Bab Kedua**, adalah kajian pustaka, meliputi landasan teori tentang *hybrid learning*, *quipper school*, dan kemampuan literasi serta kerangka berfikir dan pengajuan hipotesis.

**Bab Ketiga**, Berisi tentang metode penelitian yang meliputi rancangan penelitian, populai, sampel, instrumen pengumpulan data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data.

**Bab Keempat**, berisi temuan dan hasil penelitian yang meliputi gambaran umum lokasi penelitian, deskripsi data, analisis data (pengujian hipotesis) serta interpretasi dan pembahasan.

**Bab Kelima**, merupakan penutup dari laporan penelitian yang berisi kesimpulan dan saran.

## BAB II

### TELAAH HASIL PENELITIAN TERDAHULU, LANDASAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR, DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

#### A. TELAAH HASIL PENELITIAN TERDAHULU

Hasil telaah penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti yang kaitannya dengan penelitian yang akan dilakukan diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta tahun 2019, Suci Pratiwi Agustin, penelitiannya berjudul “Pengaruh *Hybrid Learning* Berbantuan *Google Classrom* Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA Pada Konsep Gerak Lurus”. Suci Pratiwi Agustin mengambil sampel penelitian dua kelas. Satu kelas sebagai kelas eksperimen (Kelas X IPA 1) dan satu kelas sebagai kelas kontrol (Kelas X IPA 2). Yang mana masing-masing kelas diambil sebanyak 30 siswa. Pengumpulan data yang dilakukannya menggunakan teknik pengumpulan data kuantitatif melalui *pre-test*, *pos-test*, angket, dan wawancara. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan menghasilkan bahwa penggunaan *Hybrid Learning* berbantuan *google classroom* memberikan pengaruh terhadap prestasi belajar siswa pada kelas eksperimen (*N-gain* 0,56 kategori sedang) dibandingkan dengan kelas kontrol (*N-gain* 0,35 kategori sedang). Hasil belajar paling terlihat pada kelas eksperimen adalah proses kognitif C4 dengan *N-gain* 0,67 kategori tinggi. Skor *N-gain* kelas kontrol pada proses kognitif C4 adalah 0,27 kategori rendah.<sup>13</sup>

Persamaan dari skripsi ini adalah sama-sama meneliti variabel  $X_1$  yaitu pengaruh *Hybrid Learning*. Menggunakan jenis penelitian kuantitatif eksperimen dan menggunakan uji statistik. Perbedaannya dalam skripsi ini variabel  $X_1'$  yaitu *Google Classroom* sedangkan variabel  $X_1'$  penelitian yang peneliti gunakan adalah *Quipper School*. Selain itu, variabel Y dari skripsi ini adalah hasil belajar siswa. Sedangkan variabel Y dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah kemampuan literasi siswa.

2. Berdasarkan jurnal penelitian yang telah ditulis oleh mahasiswa FATIK, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, S. Kusairi Hermawanto dan Wartono dengan judul “Pengaruh *Blended Learning* Terhadap Penguasaan Konsep dan Penalaran Siswa Kelas X”. Populasinya adalah siswa kelas X SMA Negeri 1 Batu. Sampelnya yaitu kelas X-6 dan X-10 sebagai kelas eksperimen, kelas X-11 dan X-12 sebagai kelas kontrol. Hasil Uji t

---

<sup>13</sup> Suci Pratiwi Agustin, “Pengaruh Hybrid Learning Berbantuan Google Classroom Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA pada Konsep Gerak Lurus” (Skripsi: UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, 2019), 5.

penguasaan konsep di dapat  $t_{hitung} = 6,64 > t_{tabel} = 1,66$ , menunjukkan ada perbedaan. Sedangkan untuk uji lanjut yaitu uji Tuckey menunjukkan  $Q_{hitung} = 7,55 > Q_{tabel} = 2,85$ , menunjukkan bahwa penguasaan konsep peserta didik yang menggunakan *blended learning* lebih tinggi dari pada konvensional. Berdasarkan penalaran, hasil uji t menunjukkan  $t_{hitung} = 2,65 > t_{tabel} = 1,66$ , menunjukkan ada perbedaan. Sedangkan untuk uji lanjut yaitu uji Tuckey menunjukkan  $Q_{hitung} = 3,19 > Q_{tabel} = 2,85$ , menunjukkan bahwa penalaran peserta didik yang menggunakan *blended learning* lebih tinggi dari pada konvensional.<sup>14</sup>

Persamaan dari skripsi ini adalah sama-sama meneliti variabel X1 Blended Learning. Menggunakan jenis penelitian kuantitatif eksperimen dan uji statistik. Perbedaannya dalam skripsi ini menggunakan 3 variabel. Sedangkan penelitian yang peneliti lakukan menggunakan 3 variabel. Instrumen penelitian skripsi ini hanya menggunakan tes. Sedangkan penelitian yang peneliti lakukan menggunakan instrumen tes dan observasi.

3. Berdasarkan jurnal penelitian yang telah ditulis oleh Rini Budiarti, Elvin Yusliana, Pujayanto, Daru Wahyingsih, dan Fairusy Fitri H tahun 2015 dengan judul “Penggunaan *Blended Learning* dengan Media *Moodle* untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa SMP”. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMPN 5 Surakarta dan kelas VII SMPN 14 Surakarta, kelas VIII SMPN 2 Sidoharjo, kelas VII SMPN 8 Surakarta, dan kelas VII SMPN 15 Surakarta. Data yang dikumpulkan berupa data kualitatif didukung dengan data kuantitatif melalui teknik tes, kajian dokumen, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Blended Learning* menggunakan media *Moodle* pada pembelajaran IPA Terpadu dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa SMP dengan besaran presentase ketuntasan siswa mencapai 50,7% pada siklus I dan 78,76% pada siklus II.<sup>15</sup>

Persamaan dari skripsi ini adalah sama-sama meneliti variabel X<sub>1</sub> yaitu pengaruh *Blended Learning*. Menggunakan jenis penelitian kuantitatif dan menggunakan uji statistik. Perbedaannya dalam skripsi ini variabel X<sub>1</sub>’ yaitu Media *Moodle* sedangkan variabel X<sub>1</sub>’ penelitian yang peneliti gunakan adalah *Quipper School*. Selain itu, variabel Y dari skripsi ini adalah kemampuan kognitif siswa. Sedangkan variabel Y dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah kemampuan literasi siswa.

<sup>14</sup> S. Kusairi Hermawan dan Wartono, “Pengaruh Blended Learning Terhadap Penguasaan Konsep dan Penalaran Siswa Kelas X”, *Jurnal Pendidikan Fisika Indoneisa*, vol.9, 2013. 67-76.

<sup>15</sup> Rini Budiart, dkk, “Penggunaan Blended Learning dengan Media Moodle untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa SMP”, *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, vol.2, 2015, 14.

## B. LANDASAN TEORI

### 1. MODEL PEMBELAJARAN *HYBRID LEARNING*

#### a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran menurut Joyce dan Well adalah model mengajar, model belajar, dimana guru dapat membantu siswa untuk memperoleh informasi, cara berfikir, mengekspresikan ide sendiri, dan memperoleh keterampilan dari model tersebut.<sup>16</sup>

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual dengan langkah-langkah yang sistematis dalam mengatur kegiatan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran yang ditetapkan dapat dicapai dengan mudah. Pemilihan model pembelajaran harus disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan kepada peserta didik.<sup>17</sup>

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan untuk mendesain pola-pola mengajar tatap muka di dalam kelas, guna menentukan materi, dan media pembelajaran seperti film, buku, komputer dan lainnya.<sup>18</sup>

#### b. Macam-macam Model Pembelajaran

Dalam model pembelajaran pusat siswa terdapat dua model pembelajaran, yaitu:

##### 1) Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning)

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang menuntut siswa untuk aktif dan berpartisipasi langsung untuk saling berinteraksi. Dalam model ini siswa diminta bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri dan bertanggung jawab terhadap anggota kelompoknya.

Pembelajaran kooperatif ini memiliki tujuan agar siswa memiliki jiwa kepemimpinan, mampu membuat keputusan dalam kelompok, serta diharapkan siswa mampu berinteraksi, bekerja sama kelompok meskipun tiap-tiap anggota kelompok memiliki latar belakang yang berbeda-beda.<sup>19</sup>

##### 2) Problem Based Learning

Pembelajaran dengan model problem based learning ini di dasarkan pada masalah-masalah yang muncul. Siswa diminta untuk memecahkan masalah yang dihadapi sesuai dengan materi pembahasan.

---

<sup>16</sup> Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), 51.

<sup>17</sup> *Ibid.*

<sup>18</sup> *Ibid.*

<sup>19</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Cet. ke 3 (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), 203.

Kelebihan dari problem based learning ini adalah dapat menantang kemampuan siswa serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi siswa.<sup>20</sup>

### c. Pengertian *Hybrid Learning*

*Hybrid learning* terdiri dari kata *hybrid* (kombinasi/ campuran) dan *learning* (belajar). Istilah lain yang sering digunakan adalah *hybrid course* (*hybrid* = kombinasi, *course* = mata kuliah).<sup>21</sup>

*Hybrid learning* sama dengan *blended learning*. *Hybrid learning* adalah pembelajaran kolaborasi yang mengintegrasikan antara pembelajaran online dengan pembelajaran tatap muka. Menurut Tsai, *hybrid learning* dipakai dalam pembelajaran lingkungan menggunakan internet. Menurut Graham Kaleta dan Barenfenger *hybrid learning* adalah model pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran di dalam kelas dengan tatap muka dengan belajar di tempat terbuka dengan memanfaatkan teknologi informasi yang tersedia.<sup>22</sup>

Model pembelajaran *hybrid learning* bisa diartikan sebagai model pembelajaran yang mencampurkan metode mengajar *face to face* dengan metode pembelajaran berbasis komputer baik secara *online* maupun *offline* untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Tujuan dari *hybrid learning* ini adalah untuk memberikan fasilitas belajar dengan cara menyediakan sumber belajar dan tetap memperhatikan karakteristik peserta didik dalam belajar. Pembelajaran juga dapat mendorong peserta didik untuk memanfaatkan sebaik-baiknya *face-to-face* dengan guru dalam mengembangkan pengetahuan. Lalu tindak lanjutnya dapat dilakukan secara online maupun offline.<sup>23</sup>

### d. Tujuan *Hybrid Learning*

Tujuan dari *Hybrid Learning* menurut Husamah adalah sebagai berikut:

- 1) Membantu siswa untuk berkembang lebih baik di dalam proses belajar sesuai dengan gaya belajar dan preferensi dalam belajar.
- 2) Menyediakan peluang yang praktis-realistis bagi pengajar dan siswa untuk pembelajaran secara mandiri, bermanfaat dan terus berkembang.
- 3) Peningkatan penjadwalan fleksibel bagi siswa, dengan menggabungkan aspek terbaik dan tatap muka serta pembelajaran *online*.<sup>24</sup>

<sup>20</sup> Zaenal Mustakim, *Strategi dan Metode Pembelajaran* (Pekalongan: STAIN Press, 2009)

<sup>21</sup>Verawati dan Desprayoga, "Solusi Pembelajaran 4.0; Hybrid Learning", *Journal Universitas PGRI Palembang*, Januari 2019, 1185.

<sup>22</sup>Ino Angga Putra, "Orientas Hybrid Learning melalui model Hybrid Learning dengan Bantuan Multimedia di dalam Kegiatan Pembelajaran", *Eduscope*, vol 4, no. 1 (Juli 2015), 37-38.

<sup>23</sup>Verawati dan Desprayoga, "Solusi Pembelajaran 4.0; Hybrid Learning", 1186.

<sup>24</sup> Husamah, *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*, (Jakarta : Prestasi Pustakarya, 2014), 22.

#### e. Manfaat Menggunakan *Hybrid Learning*

- 1) Memberikan fasilitas kepada siswa untuk melakukan komunikasi dan interaksi dengan guru.
- 2) Membantu meningkatkan kerja sama antar siswa dalam pembelajaran.
- 3) Memberikan dorongan kepada siswa agar lebih mandiri dalam mencari sumber belajar.
- 4) Membantu siswa untuk aktif dalam membangun pengetahuannya melalui belajar mandiri.<sup>25</sup>
- 5) Memperluas jangkauan pembelajaran/ pelatihan.
- 6) Memberikan hasil yang optimal.
- 7) Bisa menyesuaikan kebutuhan dalam pembelajaran.
- 8) Meningkatkan daya tarik peserta didik untuk mengikuti pembelajaran.<sup>26</sup>
- 9) Melalui fasilitas online dalam proses pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan dan rasa kejenuhan antara siswa dengan guru.
- 10) Dalam pembelajaran *hybrid learning* ini ada kegiatan berinteraksi dan berdiskusi sehingga pembelajaran menjadi lebih inovasi lagi.
- 11) Menuntut siswa untuk terus aktif sehingga membuat suasana kelas lebih kondusif.<sup>27</sup>

#### f. Bagian-bagian *Hybrid Learning*

Guna melakukan model *Hybrid Learning*, terdapat 3 bagian penunjang yang harus diperhatikan pendidik ketika menggunakan *Hybrid Learning*, yakni:

- 1) *Face to face* (tatap muka), KBM berupa proses interaksi langsung antara siswa dan pendidik.
- 2) *E-learning*, kegiatan pembelajaran berbasis teknologi internet dalam proses interaksi antara siswa dengan pendidik.
- 3) *M-learning*, memungkinkan penggunaan perangkat teknologi informasi (TI) genggam dan bergerak, seperti PDA, handphone, laptop dan tablet PC, dalam pengajaran dan pembelajaran.

#### g. Model-model Pembelajaran *Hybrid Learning*

Menurut Srisakdi dalam buku Pedoman Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web terbitan Departemen Pendidikan Nasional, model pembelajaran *hybrid learning* secara umum dibagi menjadi 3 yaitu:

<sup>25</sup>*Ibid.*, 40.

<sup>26</sup> Verawati dan Desprayoga, "Solusi Pembelajaran 4.0; Hybrid Learning", 1190.

<sup>27</sup>Ino Angga Putra, "Orientas Hybrid Learning melalui model Hybrid Learning dengan Bantuan Multimedia di dalam Kegiatan Pembelajaran", 39.

1) Model pembelajaran tatap muka *online* dan *offline*

Proses tatap muka dalam pembelajaran *hybrid learning* persentasenya adalah 30% dari keseluruhan masa satu semester. Kegiatan di kelas diawali dengan cara pendidik memberikan penjelasan secara teknis penggunaan sistem pembelajaran berbasis web. Kemudian peserta didik mendengarkan dan menyimaknya baru peserta didik mempraktekkannya.

2) Model pembelajaran menggunakan modul elektronik

Dalam pembelajaran berbasis web modul elektronik digunakan sebagai bahan ajar mandiri yang dikemas untuk siswa agar mampu belajar secara mandiri. Di dalam modul elektronik ini, selain disediakan materi, juga disediakan latihan-latihan soal yang bisa dikerjakan siswa untuk mengukur prestasi belajarnya.

3) Model pembelajaran menggunakan teks, audio, video dan multimedia

Materi yang dikemas dengan menggunakan teks, audio, video dan multimedia dalam pembelajaran *hybrid learning* dilakukan dengan media penyimpanan tertentu. Dan dimanfaatkan siswa saat belajar mandiri. Dalam pembelajaran *hybrid learning* yang terpenting adalah penggunaan web untuk melakukan tatap muka, penyimpanan file, diskusi, pemantauan dan lain sebagainya. Dengan pembelajaran web ini, diharapkan waktu siswa untuk melakukan pembelajaran mandiri lebih banyak dibandingkan dengan tatap muka secara online maupun offline.

Selain mengakses bahan ajar, saat melakukan pembelajaran web ada hal-hal lain yang harus dilakukan oleh siswa, diantaranya:

- a) Melakukan interaksi dengan cara bertanya, mengajukan pendapat tentang suatu hal kepada guru atau teman dalam forum diskusi melalui chat ataupun email.
- b) Peserta didik mengerjakan tugas yang telah diberikan oleh guru, baik secara individu maupun secara kelompok.
- c) Disetiap topik pembahasan, guru akan menyediakan beberapa latihan soal yang harus dikerjakan oleh peserta didik.

Secara umum dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran *hybrid learning*, proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan 4 model kombinasi, yaitu: tatap muka, media elektronik, teks, audio, video, multimedia dan berbasis web.

Pembelajaran berbasis web memberikan porsi yang lebih besar untuk siswa belajar secara mandiri dibandingkan proses tatap muka.<sup>28</sup>

Selain itu ada macam-macam tipe *hybrid learning* yang penggunaannya di sesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan sekolah, diantaranya:

1) Model 1

Dalam kegiatan belajar mengajar model pembelajaran ini menuntut siswa dan guru menggunakan internet secara full. Semua kegiatan belajar mengajar dilakukan menggunakan internet. Namun tetap ada kegiatan tatap muka yaitu saat guru memberikan instruksi kepada siswa.

2) Model 2

Yaitu kegiatan belajar mengajar yang memberikan kelonggaran kepada guru dan siswa karena tidak harus disetiap pembelajaran itu menggunakan internet. Jadi model ini tidak menggunakan fasilitas internet secara full dalam pembelajaran. Kadang juga diselingi pembelajaran tatap muka seperti biasa.

3) Model 3

Model ini menggunakan fasilitas internet cukup banyak saat kegiatan pembelajaran. Dimana guru dan siswa lebih aktif mengakses internet. Pembelajaran tatap muka tetap dilakukan saat ada kegiatan praktikum maupun diskusi kelas,

4) Model 4

Model ini merupakan model yang cukup mudah. Dimana fasilitas internet masih tetap digunakan dalam kegiatan pembelajaran tetapi masih lebih banyak kegiatan tatap muka antara siswa dan guru. Internet digunakan sebagai pendukung dalam kegiatan pembelajaran. Contohnya digunakan untuk mencari materi guna bahan diskusi di kelas.

5) Model 5

Model ini adalah model pembelajaran *hybrid learning* yang paling sederhana. Dimana penggunaan internet di dalam kelas pada model ini tidak diwajibkan. Di dalam kelas guru menggunakan pembelajaran tatap muka seperti pada pembelajaran biasanya. Tetapi siswa tetap diperbolehkan mengakses bahan-bahan pembelajaran online dari guru meskipun berada di luar kelas/ sekolah.<sup>29</sup>

<sup>28</sup>Verawati dan Desprayoga, "Solusi Pembelajaran 4.0; Hybrid Learning", 1188-1189.

<sup>29</sup>Ino Angga Putra, "Orientas Hybrid Learning melalui model Hybrid Learning dengan Bantuan Multimedia di dalam Kegiatan Pembelajaran", 38-39.

### h. Kelebihan dan Kekurangan *Hybrid Learning*

Model pembelajaran *Hybrid Learning* memiliki kelebihan dan kekurangan, sebagaimana yang terdapat pada tabel 2.1 berikut:

Tabel 2.1

#### Kelebihan dan kekurangan *Hybrid Learning*

Kelebihan <i>Hybrid Learning</i>	Kekurangan <i>Hybrid Learning</i>
1) Siswa tidak hanya belajar lebih banyak pada saat sesi online yang ditambahkan pada pembelajaran tradisional, tetapi dapat meningkatkan interaksi dan kepuasan siswa.	1) Mediana sangat beragam sehingga sulit diterapkan apabila sarana dan prasarana tidak mendukung.
2) Siswa dilengkapi dengan banyak pilihan sebagai tambahan pembelajaran di kelas, meningkatkan apa yang dipelajari, dan kesempatan untuk mengakses tingkat pembelajaran lebih lanjut.	2) Tidak meratanya fasilitas yang dimiliki siswa.
3) Penyajian data lebih cepat disampaikan siswa yang belajarnya menggunakan <i>e-learning</i> .	3) Kurangnya sumber daya pembelajaran (pengajar, siswa dan orang tua) terhadap penggunaan teknologi. <sup>31</sup>
4) Tidak hanya belajar satu arah yang berurutan, dengan <i>Hybrid Learning</i> siswa memiliki kesempatan untuk mempelajari materi yang diinginkan, serta pengaturan jadwal dan waktu yang fleksibel pada suatu mata pelajaran.	
5) Biaya yang lebih hemat bagi instansi maupun siswa. <sup>30</sup>	

### i. Sintaks Model *Hybrid Learning*

Woodall D. & Meknight, C. mengemukakan sintaks model *Hybrid Learning* terdiri atas 8 langkah, sebagaimana yang terdapat pada tabel 2.2 yaitu:<sup>32</sup>

Tabel 2.2

#### Sintaks Model *Hybrid Learning*

No	Sintaks Hybrid Learning	Kegiatan Pembelajaran
1.	<i>Prepare me</i>	a) Memperkenalkan tujuan pembelajaran kepada siswa,

<sup>30</sup>*Ibid.*, 33.

<sup>31</sup>*Ibid.*, 35.

<sup>32</sup> Nokman Riyanto, *Tujuh Karya Satu Buku*, (Banjarnegara: Pelita Gemilang Sejahtera, 2018), cet 1, 107.

No	Sintaks Hybrid Learning	Kegiatan Pembelajaran
	(persiapan)	<p>bagaimana belajar melalui program online.</p> <p>b) Mempersiapkan portal <i>e-learning</i>.</p> <p>c) Membagi siswa dalam kelompok yang heterogen.</p>
2.	<i>Tell me</i> (presentation)	<p>a) Menjelaskan pola pembelajaran sinkronus dan asinkronus.</p> <p>b) Menjelaskan langkah-langkah menggunakan portal <i>e-learning</i> untuk <i>aktivitas</i> pembelajaran online.</p>
3.	<i>Show me</i> (demonstrasi)	<p>a) Membimbing siswa untuk dapat menggunakan portal <i>e-learning</i> yang telah dibuat.</p> <p>b) Membimbing siswa untuk mengakses materi dalam portal-<i>e-learning</i> tersebut.</p>
4.	<i>Let me</i> (latihan/praktek)	<p>a) Memberikan kesempatan kepada siswa mempraktekkan menggunakan portal <i>e-learning</i> pada pembelajaran <i>online</i>.</p> <p>b) Membimbing siswa mengakses berbagai berbagai sumber belajar <i>offline</i> dan <i>online</i> untuk menyajikan dalam bentuk presentasi di kelas secara <i>face to face</i> (sinkronus).</p> <p>c) Membimbing kelompok presentasi melakukan presentasi, kelompok diskusi melakukan diskusi pada sesi Tanya jawab dan menyerahkan LKPD.</p>
5.	<i>Check me</i> (evaluasi)	<p>a) Menilai hasil ringkasan materi pelajaran yang dipresentasikan di kelas berdasarkan hasil pencarian dari sumber belajar <i>online</i> maupun <i>offline</i>.</p> <p>b) Membimbing siswa dalam memperoleh pemahaman yang benar dari materi yang dipresentasikan di kelas <i>face to face</i>.</p>
6.	<i>Support me</i> (dukungan/ bantuan)	<p>a) Membimbing siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi presentasi.</p> <p>b) Membimbing siswa yang mengalami kesulitan dalam sesi diskusi antar kelompok.</p>
7.	<i>Coach me</i> (saling melatih)	<p>a) Melatih siswa yang sudah memahami materi pembelajaran untuk mengajak temannya yang berada dalam satu kelompok diskusi (pembelajaran tutor sebaya).</p>
8.	<i>Connect me</i>	<p>a) Membimbing siswa mengerjakan LKPD secara</p>

No	Sintaks Hybrid Learning	Kegiatan Pembelajaran
	(kolaborasi/ bergabung dalam kelompok)	berkelompok. b) Membimbing siswa dalam mengerjakan tugas kelompok presentasi.

#### j. Peran Pendidik dalam Pembelajaran Berbasis *Hybrid Learning*

Peran pendidik dalam pembelajaran berbasis *hybrid learning* ini selain memiliki keterampilan mengajar guna menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik, guru juga harus “melek” informasi. Maksud dari melek informasi di sini adalah guru harus mempunyai pengetahuan serta mempunyai keterampilan dalam mengembangkan sumber belajar berbasis komputer. Selain itu guru harus mahir mengakses internet, dan menggabungkan dua atau lebih metode pembelajaran. Yaitu pembelajaran bertatap muka di kelas yang sudah terstruktur baru kemudian dilanjut dengan pembelajaran berbasis komputer baik online maupun offline.<sup>33</sup>

#### k. Penilaian dalam *Hybrid Learning*

Dalam penerapan Hybrid Learning. Seorang guru harus melakukan penilaian dua kali kemudian digabungkan menjadi nilai akhir. Logika berfikir sistem penilaian ini adalah:

- 1) Siswa yang selalu diam di kelas saat pembelajaran bukan berarti tidak memahami materi pelajaran.
- 2) Siswa yang tidak aktif atau tidak berargumentasi di kelas saat pembelajaran tatap muka bukan berarti tidak cerdas, mungkin saja keterampilan verbalnya kurang baik, atau mungkin tidak percaya diri atau takut, padahal memiliki ide-ide cemerlang.
- 3) Siswa yang pasif berargumentasi di kelas mungkin saja aktif saat diskusi *online*.
- 4) Guru dikatakan tidak adil dalam penilaian jika hanya berdasarkan keaktifan siswa di kelas saat tatap muka sehingga guru harus memfasilitasi siswa untuk melakukan diskusi *online*.
- 5) Penerapan *Hybrid Learning* akan memudahkan akselerasi pencapaian tujuan pembelajaran.<sup>34</sup>

<sup>33</sup>Verawati dan Desprayoga, “Solusi Pembelajaran 4.0; Hybrid Learning”, 1190.

<sup>34</sup> Singgih Prihadi, *Model Blended Learning Teori dan Praktek dalam Pembelajaran Geografi* (Surakarta: Yuma Pustaka, 2013), 159 .

## 2. MEDIA PEMBELAJARAN *QUIPPER SCHOOL*

### a. Pengertian Media

Asal kata media sendiri dari bahasa latin *medius* yang memiliki arti ‘perantara’ ,‘tengah’ atau ‘pengantar’. Atau dapat diartikan media merupakan suatu pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Gearlach & Ely mengatakan bahwa media mempunyai arti materi, manusia atau peristiwa yang membangun suatu kondisi dan menyebabkan peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.<sup>35</sup> Pendidik, buku ajar dan lingkungan sekolah dapat diartikan sebagai media. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Dengan kata lain, media adalah kumpulan sumber belajar mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.<sup>36</sup>

Jadi bisa diartikan yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat dimanfaatkan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran.<sup>37</sup>

### b. Tujuan dan Fungsi Media Pembelajaran

Ada beberapa tujuan penggunaan media dalam proses pembelajaran, diantaranya adalah:

- 1) Memberikan kemudahan dalam kegiatan belajar mengajar.
- 2) Mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang lebih efisien.
- 3) Membantu peserta didik untuk berkonsentrasi.
- 4) Membuat peserta didik memiliki minat dalam belajar.
- 5) Menjaga relevansi dengan tujuan belajar.<sup>38</sup>
- 6) Menumbuhkan sikap kreatif dalam mengoperasikan teknologi karena peserta didik tertarik untuk menggunakan atau mengoperasikan media tertentu.
- 7) Memperjelas isi atau pesan pembelajaran.
- 8) Membuat suasana belajar yang sulit dilupakan peserta didik.
- 9) Meningkatkan kualitas belajar mengajar.<sup>39</sup>

<sup>35</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 3.

<sup>36</sup> Tatang, *Ilmu Pendidikan*,...98.

<sup>37</sup> Hujair Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, 3.

<sup>38</sup> Nandang Kosasih, *Pembelajaran Quantum Dan Optimalisasi Kecerdasan* (Bandung: Alfabeta, 2013), 208-209.

Sedangkan fungsi media dalam kegiatan belajar mengajar adalah sebagai berikut:

- 1) Memuat pembelajaran yang abstrak menjadi kongkret.
- 2) Menyamakan persepsi peserta didik yang berbeda-beda.
- 3) Mengatasi hambatan tempat, jarak, waktu dan jumlah.
- 4) Membuat tiruan dari objek yang sebenarnya.
- 5) Membuat suasana belajar yang menyenangkan, menarik, tidak tertekan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan mudah.<sup>40</sup>

#### **c. Prinsip-prinsip Penggunaan Media Pembelajaran**

Dalam menggunakan media pembelajaran, alangkah lebih baiknya guru memperhatikan prinsip-prinsip tertentu agar penggunaan media dapat dilakukan secara maksimal. Sehingga tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan dapat dicapai dengan mudah. Adapun prinsip-prinsip tersebut adalah:

- 1) Menentukan jenis media dengan tepat. Maksudnya adalah, terlebih dahulu guru memilih media manakah yang cocok dengan materi yang akan diajarkan kepada peserta didik.
- 2) Mempertimbangkan atau menetapkan subyek yang tepat. Maksudnya adalah, guru perlu memperhitungkan apakah penggunaan media ini sesuai dengan tingkat usia/pemahaman peserta didik.
- 3) Menyajikan media dengan tepat. Maksudnya adalah, tata cara penggunaan media ini harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, waktu serta sarana dan prasarana sekolah.
- 4) Menggunakan media pada tempat, waktu, dan situasi yang tepat. Maksudnya adalah, kapan dan dalam situasi seperti apa guru harus menggunakan media pembelajaran serta harus memiliki tujuan yang jelas. Karena tidak setiap pembelajaran harus menggunakan media.<sup>41</sup>

#### **d. Kriteria dan Aspek Penting Memilih Media Pembelajaran**

Untuk memberikan kemudahan dalam memilih media, perlu diketahui bahwa media pembelajaran adalah bagian dari sistem instruksional. Maksudnya adalah keberadaan media tersebut tidak terlepas dari bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Jadi kriteria pemilihan media dibuat berdasarkan komponen-komponen dari sistem instruksional. Kriteria-kriteria yang dimaksud antara lain:

---

<sup>39</sup>Muhammad Rahman dan Sofan Amri, *Strategi Dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2013), 156.

<sup>40</sup>Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2010), 7.

<sup>41</sup>Pupuh Faturrohman, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Refika Aditama, 2007), 68.

### 1) Karakteristik Siswa

Karakteristik siswa adalah keseluruhan sikap dan perilaku serta bakat yang dimiliki oleh siswa yang diperoleh dari pembawaan dan pengalamannya sehingga menentukan pola aktivitas dalam meraih cita-citanya.<sup>42</sup>

### 2) Tujuan Belajar

Secara pokok terdapat tiga tujuan yang hendak di dapat dari kegiatan belajar, yaitu untuk memperoleh pengetahuan, penanaman konsep, keterampilan dan pembentukan sikap.

### 3) Sifat Bahan Ajar

Setiap bahan ajar memiliki isi yang berbeda-beda yang di dalamnya terdapat tugas-tugas yang harus dilakukan oleh siswa. Setiap kategori pembelajaran menuntut adanya aktivitas yang berbeda-beda, dan dengan demikian akan mempengaruhi pemilihan media beserta teknik pemanfaatannya.

### 4) Pengadaan Media

Menurut Arief Sadiman, dari segi pengadaannya media di bagi menjadi dua jenis, yang pertama yaitu media jadi (*by utilization*), yakni media yang sudah jadi dan tinggal memanfaatkan kegunaannya serta sudah diperjual belikan. Yang kedua, media rancang (*by design*) yaitu media yang dibuat secara khusus untuk mencapai tujuan dari pembelajaran yang sudah ditetapkan.

### 5) Sifat Pemanfaatan Media

Dilihat dari sifat pemanfaatannya, media pembelajaran dibagi menjadi dua jenis, yaitu:

- a) Media primer, yaitu media yang harus digunakan guru untuk membantu siswa dalam memahami materi ketika proses pembelajarannya.
- b) Media sekunder, yaitu media yang digunakan untuk memberikan pengayaan materi kepada peserta didik.<sup>43</sup>

### e. Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran

Karena banyaknya jenis dan macamnya media pembelajaran, maka diperlukan adanya pengelompokan media pembelajaran agar memberikan kemudahan kepada pengguna media pembelajaran untuk memahami prinsip penggunaan, perawatan dan pemilihan media dalam proses pembelajaran. Menurut

---

<sup>42</sup>*Ibid.*

<sup>43</sup>Yudhi Munadhi, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Press Group, 2013), 187-193.

Sanjaya, media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya.

1) Dilihat dari sifatnya, media dapat di bagi menjadi:

- a) Media audiktif, yaitu media yang hanya memiliki unsur suara jadi hanya bisa didengar saja. Contoh radio dan rekaman suara.
- b) Media visual, yaitu media yang hanya bisa dilihat saja, dan tidak mengandung unsur suara. Contohnya seperti film, slide, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan media grafis lainnya.
- c) Media audiovisual, yaitu jenis media yang mengandung unsur suara dan unsur gambar sehingga bisa dilihat dan di dengarkan. Contohnya rekaman video, film, slide suara, dan lainnya.

2) Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dibagi menjadi:

- a) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak, contohnya radio dan televisi. Melalui media ini siswa dapat mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian yang aktual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus.
- b) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu, seperti film slide, film, video, dan lain sebagainya.

3) Dilihat dari teknik pemakaiannya, media dibagi menjadi:

- a) Media yang diproyeksikan, contohnya slide, film, film strip, transparansi, dan lain sebagainya. Jenis media yang seperti ini membutuhkan alat proyeksi khusus seperti film projector untuk memproyeksikan film, slide projector untuk memproyeksikan film slide, overhead projector (OHP) untuk memproyeksikan transparansi. Tanpa menggunakan alat proyeksi seperti ini, maka media-media diatas tidak akan berfungsi apa-apa karena tidak dapat digunakan.
- b) Media yang tidak diproyeksikan, seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan lain sebagainya. Media seperti ini tidak perlu alat untuk memproyeksikan sudah bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran.<sup>44</sup>

#### **f. Pengertian *Quipper School***

*Quipper* adalah nama sebuah perusahaan EdTech (teknologi pendidikan) *start-up* yang berbasis di London. *Quipper* ini didirikan pada tahun 2010 oleh Masayuki Watanabe. Tidak hanya itu, beliau juga penyedia game dan e-commerce di Jepang. *Quipper* sendiri mulai diluncurkan di Indonesia pada Januari 2014. Saat ini

---

<sup>44</sup>Rostina Sundayana, *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika* (Bandung: Alfabeta cv, 2015), 13-14.

lebih dari 300.000 guru dan 150.000 siswa di seluruh dunia menggunakan aplikasi ini. Utamanya di negara-negara Asia seperti Filipina, Indonesia dan Thailand.<sup>45</sup>

*Quipper school* adalah salah satu media pembelajaran yang berbasis *e-learning* guna menjembatani anatar guru dengan peserta didik dalam pembelajaran online sesuai dengan mata pelajaran yang diinginkan dari kurikulum yang sudah ditetapkan pemerintah. *Quipper school* memberikan kemudahan kepada guru untuk mengirim materi pembelajaran maupun mengirim tugas ke perangkat mobile yang dimiliki oleh siswa. *Quipper school* dapat diakses oleh siswa melalui perangkat yang terhubung dengan internet yang dilengkapi dengan web atau menggunakan smartphone, computer, laptop, maupun tablet.<sup>46</sup>

Walaupun pendidik tidak dapat memantau peserta didi secara langsung, namun pendidik masih bisa mengontrol melalui pemberian tugas kepada peserta didik. Banyak kemudahan yang bisa di dapat dari penggunaan aplikasi quipper school ini, diantaranya hemat biaya, hemat ttransport, dan sangat mudah dalam mengaksesnya. Hanya memerlukan alat untuk browsing dan koneksi internet, maka aplikasi *quipper school* sudah bisa digunakan kapan saja dan dimana saja.<sup>47</sup>

Media yang ada di internet dan dianggap cocok untuk civitas pendidikan saat ini salah satunya adalah *quipper school*. Dimana yang kita tahu bahwa kurikulum yang diterapkan saat ini adalah kurikulum 2013. *Quipper school* ini dianggap sebagai media yang pas karena pada kurikulum 2013 siswa dijadikan sebagai subjek pendidikan tidak lagi sebagai objek. Artinya keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran lebih diutamakan, dan guru sebagai fasilitator saja.

Menurut Hamzah B Uno & Nurdin Mohamad, suatu pembelajaran bisa dikatakan efektif apabila kegiatan pembelajaran tersebut dapat meningkatkan proses belajar.<sup>48</sup> Efektivitas adalah kesesuaian antara tujuan yang telah ditetapkan dengan hasil yang telah dicapai.

#### **g. Implikasi Quipper Sshool untuk Pembelajaran**

Beberapa fitur yang dimiliki *Quipper School* dalam menunjang pembelajaran diantaranya:

---

<sup>45</sup> Sendiawati Iguna, “Keefektifan Media Quipper School dan Web Blog untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geografi pada Kelas XI IIS di MAN DIY”, *Jurnal Universitas Negeri Yogyakarta*, 471.

<sup>46</sup> Luh Cahyaning Saraswati, dkk, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran E-Learning Quipper School Terhadap Hasil Belajar Lintas Minat Biologi pada Siswa Kelas X Bahasa Semester Genap di SMA Negeri 1 Sawan”, *Artikel Universitas Pendidikan Ganesha*, vol. 7, no. 3, 2018, 3-4.

<sup>47</sup> Sandra Ayu Satyawati dan Dhany Efita Sari, “Efektivitas Penggunaan E-Learning Quipper School sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital”, *Jurnal Universitas Muhammadiyah Surakarta*, 3.

<sup>48</sup> Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), 173-174.

- 1) *Assigments* (tugas), penugasan disimpan dan dinilai pada rangkaian aplikasi produktivitas *google* yang memungkinkan kolaborasi antara guru dan siswa atau siswa kepadasiswa.
- 2) *Grading* (pengukuran), *Quipper Schol* mendukung banyak skema penilaian yang berbeda. Guru memiliki pilihan untuk melampirkan file ke tugas, dimana siswa dapat melihat, mengedit, atau mendapatkan salinan individual.
- 3) *Communication* (komunikasi), memungkinkan untuk membuat pengumuman yang dapat diposkan oleh guru ke arus kelas dan dapat dikomentari oleh siswa. Beberapa jenis media dari produk *google* seperti file video *youtube* dan *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 ataramuka *google* kelas.
- 4) *Time Cost* (hemat waktu), guru dapat menambahkan siswa dengan memberi siswa kode untuk mengikuti kelas. Guru yang mengelola beberapa kelas dapat menggunakan kembali pengumuman, tugas, atau pertanyaan yang ada di kelas lain. Guru juga dapat berbagi tulisan di beberapa kelas dan kelas arsip. Pekerjaan siswa, tugas, pertanyaan, nilai, komentar semua dapat diatur oleh satu atau semua kelas, atau diurutkan menurut apa yang perlu dikaji.
- 5) *Archive Course* (arsip program), kelas yang telah dibuat memungkinkan pengajar untuk mengarsipkan pada masa akhir jabatan atau tahunan.
- 6) *Mobile Application* (aplikasi dalam telepon genggam), aplikasi seluler *Quipper School* diperkenalkan pada tahun 2010, tersedia untuk perangkat iOS dan Android.
- 7) *Privacy* (privasi), *Quipper School* tidak menampilkan iklan apapun dalam antarmuka untuk siswa, fakultas, dan guru dan data pengguna tidak dipindah atau digunakan untuk tujuan periklanan.<sup>49</sup>

#### **h. Kelebihan dan kekurangan Quipper School**

*Quipper School* mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan, sebagaimana yang terdapat pada tabel 2.2 berikut:

---

<sup>49</sup>*Ibid.*, 73-75.

Tabel 2.3

Kelebihan dan Kekurangan *Quipper School*

Kelebihan <i>Quipper School</i>	Kekurangan <i>Quipper School</i>
1) Berbagi sumber daya yang cepat.	1) Tidak ada layanan bank soal secara otomatis .
2) Penyimpanan data terpusat.	2) Sulit melakukan manajemen akun karena satu akun dapat digunakan untuk semua layanan yang diberikan <i>google</i> .
3) Penggunaan <i>Quipper School</i> tidak perlu melakukan proses instalasi yang rumit. Pengajar dan pelajar bisa menggunakan <i>Quipper School</i> dengan akun <i>e-mail google</i> masing-masing.	3) Penyimpanan <i>file</i> masih terbatas.
4) <i>Quipper School</i> adalah layanan berbasis internet, sehingga tidak memerlukan <i>hosting</i> di <i>server</i> sendiri.	4) Sistem tidak dapat melakukan update secara otomatis dan tidak ada pemberitahuan sehingga siswa harus rajin melakukan pemutakhiran manual. <sup>50</sup>
5) <i>Quipper School</i> gratis untuk siapa saja dilengkapi dengan teknologi keamanan terbaik tanpa biaya tambahan dan iklan.	
6) Pengajar dan siswa dapat bekerja dimana saja, kapan saja, dan di perangkat apa saja.	
7) Pengajar dapat membuat dan mengelola kelas, tugas, nilai, serta memberikan masukan secara langsung ( <i>realtime</i> ).	

**i. Tutorial Penggunaan *Quipper School* oleh Guru**

- 1) Langkah pertama adalah harus terdaftar sebagai guru di *quipper school* dengan cara daftar di alamat [www.quipperschool.com/id/signup.html](http://www.quipperschool.com/id/signup.html)
- 2) Setelah ada tampilan seperti di bawah ini klik ‘Protal Guru’, klik ‘Daftar Sekarang’, klik ‘Mulai’.

<sup>50</sup>*Ibid.*, 80-81.



Gambar 2.1 Tampilan Home

- 3) Kemudian diminta untuk mengisi form seperti berikut sesuai dengan identitas masing-masing, jika sudah selesai klik ‘Lanjut’.



Gambar 2.2 Pop Up saat mengisi data

- 4) Isi data sekolah dan mata pelajaran yang akan di ampu. Jika sudah selesai klik ‘Lanjut’.
- 5) Membuat kelas pertama dengan mengklik ‘Mulai’, kemudian beri identitas mata pelajaran dan kelasnya (Contoh: IPA 7A). Kemudian pilih mata pelajaran sesuai dengan kurikulum yang dijalankan sekolah.<sup>51</sup>



Gambar 2.3 Membuat Kelas Pertama

- 6) Membuat tugas pertama dengan cara klik ‘Beranda’, ‘Tugas’ pada menu sebelah kiri. Klik ‘Buat tugas baru’. Pilih topik yang akan kita berikan kepada siswa. Beri nama tugas yang kita inginkan sesuai rentang waktu atau batasan waktu pengerjaan tugas yang kita mau. Selanjutnya klik ‘Kirim tugas’

<sup>51</sup> [ed1pedia.blogspot.com/2014/11/quipper-school-tutorial.html?m=1](http://ed1pedia.blogspot.com/2014/11/quipper-school-tutorial.html?m=1)



Gambar 2.4 Membuat Tugas Pertama

#### j. Manfaat Penggunaan *Quipper School*

1. Quipper school dapat digunakan peserta didik untuk mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.
2. Quipper school bisa mengakses semua mata pelajaran sesuai dengan kurikulum yang ditetapkan pemerintah.
3. Jika mengalami kesulitan saat mengerjakan tugas pada quipper school peserta didik dapat mengirimkan pesan kepada guru.
4. Siswa dapat mengakses quipper school kapan saja dan dimana saja, baik melalui koneksi Wi-Fi maupun 3G secara gratis.<sup>52</sup>

### 3. LITERASI

#### a. Pengertian Literasi

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, literasi diartikan sebagai sesuatu yang berhubungan dengan kegiatan tulis-menulis.<sup>53</sup> Secara sederhana, budaya literasi dapat diartikan sebagai kemampuan membaca dan menulis yang dimiliki oleh masyarakat pada suatu negara.

Kata literasi dalam arti sempit dapat dipahami sebagai sebuah kemampuan membaca dan menulis. Biasanya orang lebih mengenalnya dengan kata melek aksara. Seiring dengan perkembangan zaman, literasi memiliki banyak makna, salah satunya adalah melek teknologi, melek informasi, berpikir kritis, peka terhadap lingkungan, bahkan juga peka terhadap politik. Seseorang di katakan literat apabila bisa memahami sesuatu karena membaca informasi yang tepat dan melakukan sesuatu berdasarkan pemahamannya terhadap sesuatu yang telah dibacanya.<sup>54</sup>

<sup>52</sup>Luh Cahyaning Saraswati, dkk, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran E-Learning Quipper School", 4.

<sup>53</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)

<sup>54</sup> Ane Permatasari, "Membangun Kualitas Bangsa dengan Budaya Literasi", *Jurnal Universitas Muhammadiyah Yogyakarta*, 148.

Dunia pendidikan tidak bisa terpisahkan dengan yang namanya literasi. Literasi ini dijadikan sebagai sarana untuk mengenal, memahami dan menerapkan ilmu yang di dapatkan peserta didik di sekolah. Selain itu, literasi juga berhubungan dengan cara seseorang untuk berkomunikasi dengan masyarakat. Literasi juga bermakna praktik dan hubungan sosial yang berkaitan dengan pengetahuan, bahasa, dan budaya.<sup>55</sup>

#### **b. Definisi Literasi Media**

Literasi media berasal dari bahasa Inggris yaitu *media literacy*, terdiri dari dua suku kata *media* berarti media tempat pertukaran pesan dan *literacy* berarti melek, kemudian dikenal dengan istilah literasi media. Dalam hal ini literasi media merujuk kepada kemampuan khalayak yang melek terhadap media dan pesan media massa dalam konteks komunikasi massa.

Literasi media dapat dikatakan sebagai suatu proses mengakses, menganalisis secara kritis, pesan media dan menciptakan pesan menggunakan alat media. Rubbin menjelaskan bahwa yang dimaksud dengan literasi media adalah pemahaman sumber, teknologi komunikasi, kode yang digunakan, pesan yang dihasilkan, seleksi, interpretasi, dan dampak dari pesan tersebut. Maka dapat dikatakan bahwa adanya internet atau media baru ini membuat pola komunikasi manusia berubah.

Jadi literasi media dapat disimpulkan sebagai kemampuan seseorang secara efektif dan efisien memahami dan menggunakan berbagai bentuk komunikasi bermedia.

#### **c. Kendala yang Dihadapi Siswa saat Berliterasi**

Kendala yang dirasakan saat siswa melakukan kegiatan membaca dan menulis dapat digolongkan menjadi dua faktor yaitu:

- 1) Faktor internal, yaitu faktor atau kendala yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri. Diantaranya:
  - a) Rasa malas untuk melakukan kegiatan membaca dan menulis.
  - b) Kurangnya motivasi yang berasal dari dalam diri.
  - c) Kurang fokus karena banyak faktor yang mengganggu.
  - d) Lelah dan mudah jenuh/bosan ketika membaca ataupun menulis.
  - e) Mengalami kesulitan dalam menyusun kata dan kalimat.

---

<sup>55</sup> Sutrianto, dkk, *Panduan Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Menengah Atas* (Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan), 56.

- 2) Faktor eksternal, yaitu faktor atau kendala yang berasal dari lingkungan sekitar. Diantaranya:
- a) Kurangnya referensi yang mumpuni di perpustakaan.
  - b) Referensi yang dibutuhkan berbahasa asing dan perlu diterjemah sehingga membuat pembaca sedikit mengalami kesulitan.<sup>56</sup>

**d. Cara Meningkatkan Budaya Membaca pada Peserta Didik**

- 1) Memperbaiki insfrastruktur (fasilitas) dan suprastruktur (sumber daya manusia) di sekolah.
- 2) Membuat perpustakaan sebagai tempat yang nyaman untuk membaca, menambah jumlah koleksi buku yang banyak, dan menawarkan kegiatan yang menarik.
- 3) Membuat program berkelanjutan untuk memperkenalkan buku dan mendorong minat baca siswa. Jangan terlalu fokus pada seremoni, tetapi fokus pada terobosan yang lebih membumi dan memikat siswa untuk membaca.
- 4) Memberikan dorongan kepada penerbit untuk menerbitkan buku-buku yang berkualitas dari berbagai bidang. Semakin banyak tawaran buku yang menarik, semakin banyak alternative bacaan bagi peserta didik.<sup>57</sup>

**e. Jenis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang Dapat Digunakan untuk Meningkatkan Literasi**

1) Televisi

Televisi dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan literasi membaca dengan cara mengintegrasikan materi tayangan televise dengan penerbitan buku atau sebaliknya.

2) Internet

Internet dapat digunakan untuk meningkatkan literasi membaca maupun menulis karena internet bisa diakses kapan saja dan dimana saja. Selain itu, melalui internet pula kita bisa mencari bahan bacaan yang disukai serta dapat digunakan untuk mempublikasikan tulisan dengan mudah.

3) *E-book*

*E-book* mempermudah orang untuk mendapatkan bahan bacaan dengan mudah dan murah serta dapat dibaca kapan saja dan di mana saja tanpa harus bergantung dengan jaringan internet. Melalui *E-book* penulis bisa mempublikasikan tulisannya sendiri tanpa harus pergi ke penerbit.

---

<sup>56</sup> Esti Swatika Sari dan Setyawan Pujiono, "Budaya Literasi di Kalangan Mahasiswa FBS UNY", 110.

<sup>57</sup> Ane Permatasari, "Membangun Kualitas Bangsa dengan Budaya Literasi", 153.

## 4) Audio book

Audio book ini mempermudah seseorang untuk mendengarkan buku yang disukai kapan saja dan dimana saja. Selain itu, buku yang diinginkan dapat dibacakan dengan menggunakan iringan musik dan ilustrasi yang mendukung agar isi dari buku mudah untuk dipahami.<sup>58</sup>

### C. KERANGKA BERFIKIR

Konsep yang menghubungkan asumsi dengan faktor yang sudah dianalisis sebagai masalah yang dianggap sangat penting untuk diteliti disajikan sebagai kerangka berfikir.<sup>59</sup> Berdasarkan landasan teori dan telaah pustaka di atas, maka kerangka berfikir dalam penelitian ini adalah:

Variabel Independen (X) : *hybrid learning*

(X') : *quipper school*

Variabel Dependen (Y) : kemampuan berliterasi

1. Jika penggunaan *hybrid learning* baik, maka kemampuan berliterasi baik.
2. Jika penggunaan *quipper school* baik, maka kemampuan berliterasi baik.
3. Jika penggunaan *hybrid learning* berbantuan *quipper school* baik, maka kemampuan berliterasi baik baik.

Rendahnya Literasi Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Bab Dinasti Umayyah

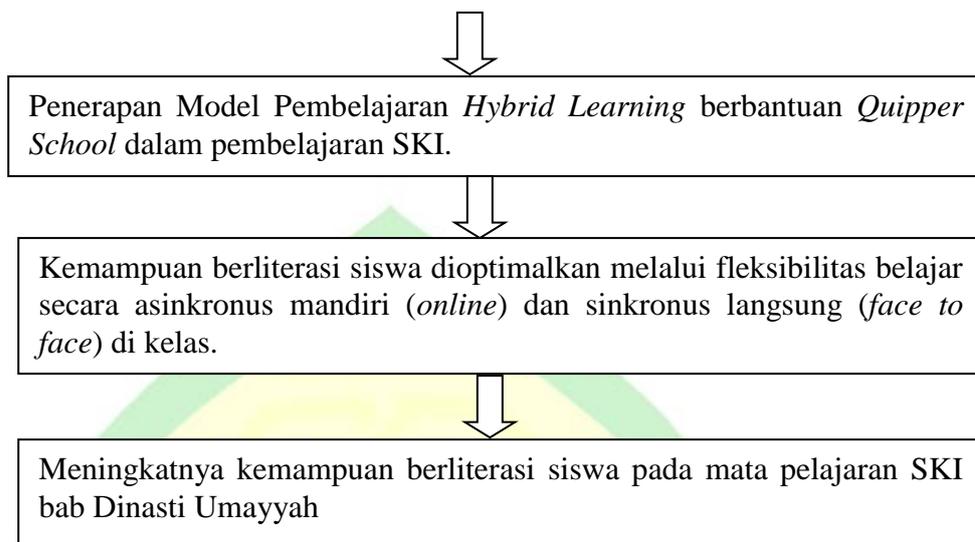
Proses Pembelajaran SKI Masih Menerapkan Pendekatan Konvensional

1. Pembelajaran yang tidak melibatkan perhatian seluruh siswa.
2. Pembelajaran yang tidak mengakomodir perbedaan individu serta jumlah siswa yang banyak.
3. Pembelajaran yang memposisikan siswa hanya sebagai objek belajar.
4. Pembelajaran yang belum menunjang karakter siswa *digital native*.

Perlu pendekatan pembelajaran yang menjadikan siswa sebagai objek dan subjek belajar (*student center*), mengakomodir perbedaan individu, melibatkan perhatian keseluruhan siswa dalam jumlah banyak, dan menunjang karakter siswa *digital native*.

<sup>58</sup> Jaka Warsihna, "Meningkatkan Literasi Membaca dan Menulis dengan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)", *Artikel Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan* (Jakarta: Jalan Gunung Sahari Raya 4), 68.

<sup>59</sup> Deni Darmawan, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), 117.



Gambar 2.5  
Kerangka Berfikir

#### D. PENGAJUAN HIPOTESIS

Suatu tujuan yang diuji kelayakannya, atau dugaan sementara dinamakan hipotesis.<sup>60</sup> Berdasarkan kajian kerangka pemikiran di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

$H_0$  = tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada kemampuan berliterasi siswa setelah diberi perlakuan penerapan model pembelajaran *hybrid learning* berbantuan *quipper school*.

$H_1$  = terdapat pengaruh yang signifikan pada kemampuan berliterasi siswa setelah diberi perlakuan penerapan model pembelajaran *hybrid learning* berbantuan *quipper school*.

<sup>60</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, cet. ke-23 (Bandung: Alfabeta, 2016), 94.

### BAB III

## METODE PENELITIAN

### A. RENCANA PENELITIAN

Gambaran penelitian secara sistematis, sehingga kita dapat menjawab permasalahan dalam penelitian diartikan sebagai rancangan penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan model *pretest-posttest control group*. Caranya kedua kelas diberi tes awal atau *pre-test* sebelum dimulai perlakuanguna mengukur keadaan awal ( $O_1$ ). Kemudian pada kelas eksperimen diberi perlakuan (X) dan pada kelas kontrol tidak diberi. Sesudah diberi perlakuan kedua kelas diberi tes lagi sebagai *post-test*. ( $O_2$ ).<sup>61</sup>

Desain penelitian yang digunakan yaitu *nonequivalent control group design* merupakan jenis rancangan penelitian yang dilakukan pada dua kelas (perlakuan dan kontrol) tanpa danya proses randomisasi, kemudian dilakukan pengamatan sebelum dan sesudah.<sup>62</sup> Pada kelas eksperimen dilaksanakan pembelajaran dengan *hybrid learning* melalui bantuan *quipper school* sedangkan pada kelas kontrol dilakukan pembelajaran seperti pada biasanya yaitu ceramah. Desain seperti ini bertujuan untuk mengetahui hasil kemampuan literasi siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan model *Hybrid Learning* berbantuan *Quipper School*. Selanjutnya kelas eksperimen dan kontrol diberi *pretest* dan *posttest*. Desain penelitian dapat dilihat pada tabel 3.1 berikut.

Tabel 3.1

Desain Penelitian *Nonequivalent Control Group Design*

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Kelas Eksperimen	$O_1$	X	$O_2$
Kelas Kontrol	$O_3$	-	$O_4$

Keterangan:

$O_1$  = *Pretest* (tes awal) yang diberikan sebelum perlakuan pada kelas eksperimen.

$O_2$  = *Posttest* (tes akhir) yang diberikan setelah penerapan perlakuan pada kelas eksperimen.

$O_3$  = *Pretest* (tes awal) yang diberikan sebelum perlakuan pada kelas kontrol

$O_4$  = *Posttest* (tes akhir) yang diberikan setelah penerapan perlakuan pada kelas kontrol.

<sup>61</sup>Lestari Dwi Ariyani, "Pengaruh Penggunaan Metode Drill Terhadap Tingkat Pemahaman Dan Daya Ingat Siswa Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Di Kelas 2 MI Sabilil Islam Ketandan Madiun Tahun Ajaran 2018/2019" (Skripsi, IAIN Ponorogo, Ponorogo 2019), 38.

<sup>62</sup>*Ibid.*

X = Perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen, yaitu dengan menggunakan Model *Hybrid Learning* berbantuan *Quipper School*.

Prosedur penelitian ini dibagi menjadi tiga tahap, yaitu tahap awal, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir.

#### 1. Tahap Awal

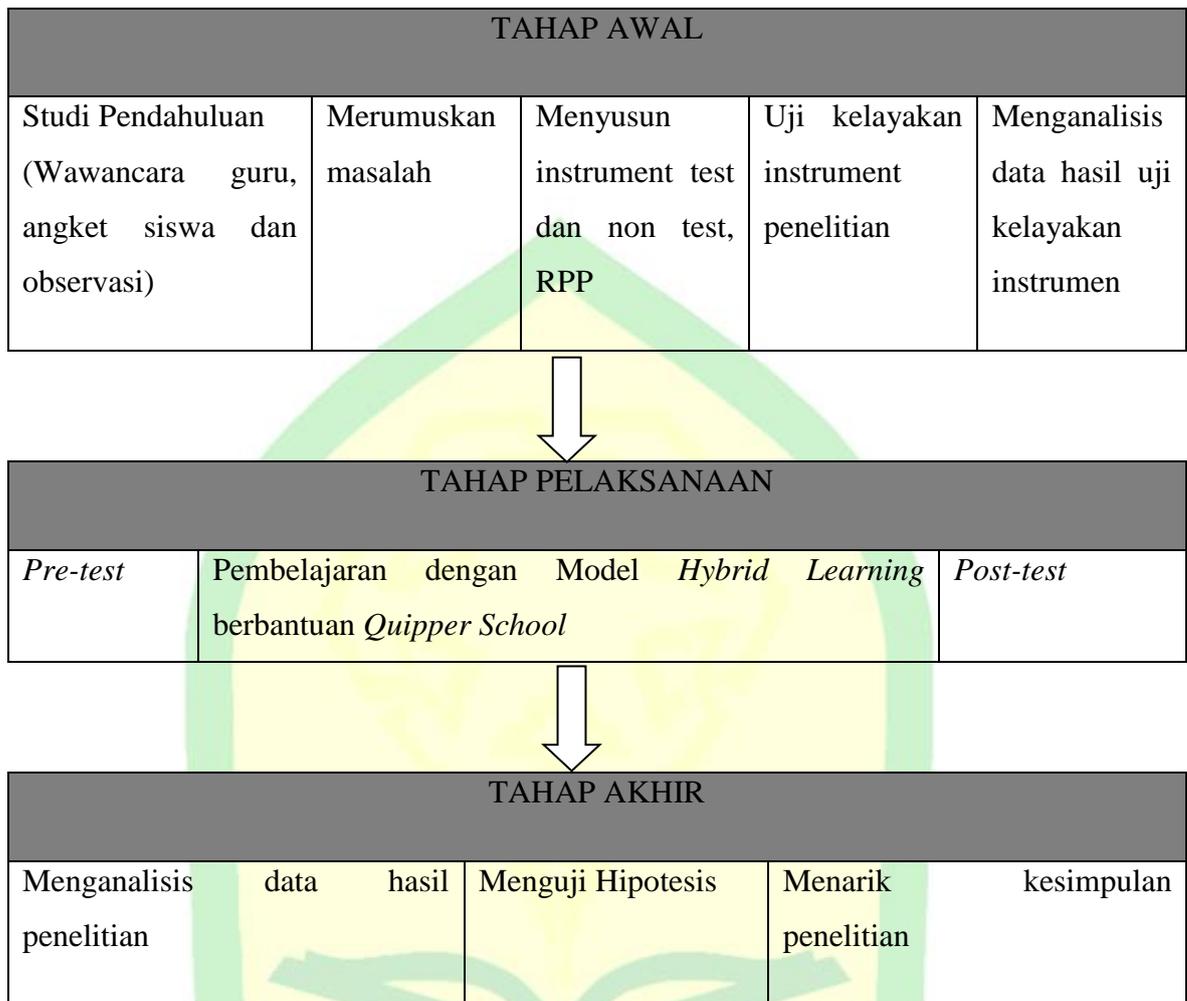
Tahap awal merupakan tahap persiapan penelitian. Tahap awal meliputi studi pendahuluan berupa wawancara guru dan observasi kebutuhan siswa, merumuskan masalah yang akan diteliti, mengambil sampel, penyusunan RPP, serta penyusunan instrument test dan instrument non test berupa lembar wawancara guru, angket kebutuhan siswa, dan angket respon siswa. Kemudian peneliti akan membuat surat perizinan untuk menguji kelayakan instrument yang telah dibuat kepada dosen ahli dan perizinan untuk melakukan penelitian instrument yang telah diuji kelayakannya akan dianalisis untuk dipergunakan pada *pretest* dan *posttest* sebagai test pengukur variabel terikat pada penelitian ini.

#### 2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan tahap pengambilan data. Tahap ini dimuali dengan memberikan *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui kemampuan awal siswa terhadap penguasaan materi Sejarah Kebudayaan Islam yang akan dipelajari. Kemudian, dilanjutkan dengan memberikan perlakuan berupa pembelajaran model *Hybrid Learning* berbantuan *Quipper School* dengan materi Sejarah Kebudayaan Islam yang telah ditentukan di kelas percobaan dan memberikan perlakuan berupa pembelajaran konvensional (ceramah) pada kelas kontrol. Setelah pemberian perlakuan selesai, peneliti memberikan *posttest* untuk mengetahui adanya pengaruh terhadap kemampuan literasi siswa pada materi Dinasti Umayyah dan memberikan angket untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran *Hybrid Learning* berbantuan *Quipper School* yang telah diterapkan.

#### 3. Tahap Akhir

Tahap akhir adalah tahap analisis dan laporan. Pada tahap akhir, peneliti akan mengolah dan menganalisis data yang telah dihasilkan selama tahap pelaksanaan. Kemudian, peneliti akan menguji hipotesis peneliti hingga berakhir pada penarikan kesimpulan. Prosedur penelitian dapat dilihat pada gambar 3.1 berikut



Gambar 3.1  
Prosedur Penelitian



Tabel 3.2

Langkah-langkah Pembelajaran pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Langkah-langkah pembelajaran dengan <i>Hybrid Learning</i> berbantuan <i>Quipper School</i>	Langkah-langkah pembelajaran dengan tidak menggunakan model dan media pembelajaran
<p><b>a. Persiapan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tujuan dari pembelajaran yang akan dilakukan dirumuskan terlebih dahulu.</li> <li>2. Penyajian materi harus di susun guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan.</li> <li>3. Merumuskan materi SKI.</li> <li>4. Materi Sejarah Islam bisa dijadikan menjadi 2 tatap muka jika dirasa terlalu luas.</li> </ol> <p><b>b. Pelaksanaan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan <i>pre-test</i></li> <li>2. Guru memberikan latihan permulaan agar siswa mengenal terlebih dahulu dengan apa yang akan dipelajari.</li> <li>3. Penyampaian materi dengan menggunakan <i>hybrid learning</i> berbantuan <i>quipper school</i>.</li> <li>4. Mengobservasi kendala yang dialami siswa dengan cara bertanya pada siswa, serta memperhatikan kondisi siswa.</li> <li>5. Prose pokok dalam pembelajaran harus diutamakan oleh guru dan siswa</li> <li>6. Guru memberikan <i>post-test</i>.</li> </ol>	<p><b>a. Persiapan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tujuan dari pembelajaran yang akan dilakukan dirumuskan terlebih dahulu.</li> <li>2. Penyajian materi harus di susun guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan.</li> <li>3. Merumuskan materi SKI.</li> <li>4. Materi Sejarah Islam bisa dijadikan menjadi 2 tatap muka jika dirasa terlalu luas.</li> </ol> <p><b>b. Pelaksanaan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memberi <i>pre-test</i></li> <li>2. Menjelaskan kepada siswa tujuan pembelajaran khusus yang ingin dicapai sesudah pelajaran berakhir.</li> <li>3. Penyampaian materi tanpa media dan strategi misalnya ceramah.</li> <li>4. Meneliti kesulitan yang dialami siswa dengan cara bertanya pada siswa, serta memperhatikan kondisi siswa.</li> <li>5. Guru melakukan <i>post-test</i>.</li> </ol>

## **B. POPULASI DAN SAMPEL**

### **1. Populasi Penelitian**

Wilayah yang menentukan baik dan buruknya sesuatu dan ciri-ciri yang dibuat peneliti untuk dipelajari lalu digunakan untuk menentukan kesimpulan disebut populasi. Menurut Nawawi sebagaimana dikutip dalam Subana mengatakan bahwa populasi merupakan seluruh objek sebagai pusat penelitian terdiri dari makhluk hidup dan tak hidup, gejala, nilai tes, atau kejadian bersumber dari data yang mempunyai karakteristik tertentu.<sup>63</sup>

Dari pengertian tersebut, maka populasi yang digunakan dalam penelitian atau yang akan menjadi objek penelitian adalah seluruh siswa kelas XI MA Miftahussalam Kambang yang berjumlah 82 siswa. Yang terdiri dari kelas XI IIS 1 berjumlah 30 anak, kelas XI IIS 2 sebanyak 30 siswa dan kelas XI IIS 3 sebanyak 28 siswa.

### **2. Sampel Penelitian**

Sampel diartikan bagian dari suatu populasi. Jika jumlahnya populasi sangat besar, maka peneliti boleh mengambil sampel dari populasi itu yang benar-benar mewakili saja dari semua. Martono menjelaskan bahwa teknik pengambilan sampel merupakan cara yang digunakan untuk menentukan sampel dari besar sampel.<sup>64</sup>

Roscoe memberikan saran mengenai ukuran sampel untuk penelitiannya diantaranya, ukuran sampel yang layak digunakan dalam penelitian berkisar antara 30 sampai dengan 500. Sedangkan untuk penelitian eksperimen sederhana, yaitu yang menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol, jumlah sampel pada masing-masing kelas berkisar antara 10 atau 20.<sup>65</sup> Dikarenakan keterbatasan peneliti, jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini untuk kelas eksperimen yaitu kelas XI IIS 1 sebanyak 30 responden dan kelas kontrol adalah XI IIS 2 sebanyak 30 responden.

## **C. INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA**

Suatu cara atau alat ukur yang dapat dimanfaatkan sebagai acuan dari fenomena yang akan diamati disebut dengan instrumen penelitian.<sup>66</sup> Untuk memperoleh data tentang kemampuan literasi pada peserta didik, peneliti menggunakan instrumen tes.

Data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah:

---

<sup>63</sup>Deni Darmawan, *Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), 137.

<sup>64</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), 90.

<sup>65</sup>*Ibid.* 90-91.

<sup>66</sup>*Ibid.*

1. Data tentang pengaruh penggunaan *Hybrid Learning* berbantuan *Quipper School* siswa di kelas XI MA Miftahussalam Kambeng.
2. Data tentang kemampuan berliterasi siswa di kelas XI MA Miftahussalam Kambeng.

Untuk mengumpulkan data tentang pengaruh penggunaan *Hybrid Learning*(X) berbantuan *Quipper School* (X') menggunakan angket, sedangkan kemampuan berliterasi (Y) melalui dokumentasi nilai hasil tes yang diberikan.

### 1. Tes Kemampuan Berliterasi

Tes merupakan cara yang digunakan untuk mengukur dan menilai hasil belajar peserta didik dengan cara pemberian tugas sehingga dapat menghasilkan nilai.<sup>67</sup> Instrumen tes ini diberikan kepada siswa kelas XI MA Miftahussalam Kambeng yang dijadikan sampel baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Kisi-kisi instrument tes dapat dilihat pada tabel 3.3 berikut:

Tabel 3.3  
Kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar

Indikator Pembelajaran	Indikator Soal	Indikator Kognitif	Jumlah Soal
Menjelaskan proses lahirnya Bani Umayyah	Menemukan gambar pendiri Dinasti Umayyah	C2	1
	Menyebutkan peristiwa penyerahan kekuasaan kepada dari Hasan ke Mu'awiyah	C1	1
	Menyebutkan nama khulafaurasyidin yang melakukan arbitase	C1	1
	Menyebutkan nama khalifah terakhir khulafaurasyidin	C1	1
Menjelaskan cara mengakses informasi dari media	Menyebutkan nama situs website yang dapat dikunjungi untuk mencari informasi mengenai Dinasti Umayyah	C1	1
	Menentukan situs yang dapat dikunjungi untuk mengakses informasi Dinasti Umayyah	C1	1
	Langkah-langkah mengakses informasi melalui internet	C3	1
Mengidentifikasi fase-fase pemerintahan	Memilih nama tokoh muslim yang tidak ikut dalam peristiwa tahkim	C4	1
	Memilih nama tokoh yang termasuk khalifah Bani	C4	1

<sup>67</sup>Tukiran Taniredja, *Penelitian Kuantitatif* (Bandung: Alfabeta, 2012), 49.

Indikator Pembelajaran	Indikator Soal	Indikator Kognitif	Jumlah Soal
Bani Umayyah	Umayyah		
	Menentukan masa kejayaan Dinasti Umayyah	C2	1
Menganalisis informasi dari media	Menganalisis ciri-ciri informasi yang valid dari artikel	C4	1
	Langkah-langkah menganalisis informasi	C3	1
	Memilih ciri informasi yang valid	C4	1
Menggambaran fase kemajuan pemerintahan Bani Umayyah	Menyebutkan nama organisasi keuangan negara Dinasti Umayyah	C1	1
	Menganalisis nama-nama organisasi Dinasti Umayyah	C4	1
	Menentukan nama ilmuwan Dinasti Umayyah di bidang kedokteran	C3	1
Menjelaskan cara mengevaluasi berita/informasi	Menentukan pernyataan-pernyataan yang tepat sesuai isi bacaan Dinasti Umayyah	C4	1
	Menentukan pernyataan yang tepat sesuai isi teks	C4	1
	Menentukan pernyataan yang tidak sesuai dengan isi teks	C4	1
Menjabarkan fase lemahnya pemerintahan Bani Umayyah	Menentukan faktor internal runtuhnya Dinasti Umayyah	C4	1
	Memilih nama khalifah yang pada masa pemerintahannya terjadi pemberontakan besar	C2	1
	Nama wazir yang dipercaya pada masa Dinasti Umayyah	C1	1
Menjelaskan cara membuat media/memanfaatkan media	Analisis cara menggunakan aplikasi <i>Quipper School</i>	C1	1
	Cara mem-viralkan informasi Bani Umayyah pada sosial media	C4	1
	Cara menyebarkan informasi mengenai kebenaran sejarah Dinasti Umayyah pada sosial media	C4	1

## 2. Instrumen Nontes (Angket)

Instrumen nontes dalam penelitian ini menggunakan angket untuk mengetahui respon siswa kelas eksperimen terhadap pembelajaran *Hybrid Learning* berbantuan *Quipper School*. Guna mendapatkan suatu info dari subyek, peneliti harus memberikan daftar pertanyaan/ pernyataan mengenai pembahasan tertentu, ini lah yang disebut dengan angket.<sup>68</sup>

*Skala likert* digunakan dalam penelitian ini untuk mengukur jawaban dari angket yang telah disebar kepada responden. Tabel dibawah ini adalah tabel mengenai *skala likert*.<sup>69</sup>

Tabel 3.4  
Skala Likert

Jawaban	Gradasi Positif	Gradasi Negatif
Selalu	4	1
Sering	3	2
Kadang-kadang	2	3
Tidak pernah	1	4

Tabel 3.5

Kisi-kisi Instrumen Nontes (Angket)

No	Indikator Angket	Nomor Soal	
		Positif	Negatif
1	Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang difasilitasi guru di kelas membantu saya memahami materi pelajaran dengan mudah	1	
2	Gambaran umum yang dijelaskan guru pada awal pembelajaran membantu saya mengetahui garis besar materi dan tujuan	1	

<sup>68</sup> *Ibid.*, 44.

<sup>69</sup> *Ibid.*

No	Indikator Angket	Nomor Soal	
		Positif	Negatif
	pembelajaran yang dicapai		
3	Saya tidak perlu menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh guru karena tidak akan berpengaruh kepada pengetahuan saya tentang materi yang diajarkan		1
4	Ketika diskusi kelompok ataupun presentasi, saya hanya diam dan tidak perlu memberikan tanggapan apapun		1
5	Dengan melakukan kegiatan presentasi di depan kelas. Saya dapat melatih kemampuan berbicara saya	1	
6	Saya harus sering mengemukakan pendapat baik dalam kegiatan diskusi maupun presentasi	1	
7	Saya cukup mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas saja tanpa harus memperdulikan hasil apa yang harus saya capai setelah pembelajaran itu		1
8	Dengan melakukan pembelajaran secara kelompok hanya akan membuat saya merasa tidak nyaman		1
9	Setelah melakukan pembelajaran di kelas, saya lebih mahir menerjemahkan permasalahan Sejarah Kebudayaan Islam dan menyelesaikannya	1	
10	Sejak awal saya sudah memahami materi Dinasti Umayyah sehingga tidak perlu lagi memperhatikan penjelasan guru terhadap hal tersebut		1
11	Pembelajaran <i>online</i> membantu saya memahami materi Sejarah Kebudayaan Islam yang saya pelajari secara lebih mendalam	1	
12	Dengan pembelajaran online pengetahuan-pengetahuan baru belum saya dapat dari pembelajaran di kelas	1	
13	Dengan pembelajaran online, saya mendapatkan kesempatan untuk belajar Sejarah Kebudayaan Islam di mana saja dan kapan saja tanpa terbatas oleh waktu	1	
14	Apabila memahami kesulitan, saya hanya perlu menunggu pembahasan jawaban soal yang diberikan guru dari pada harus mencari solusinya dari sumber internet ( <i>online</i> )		1
15	Saya tidak perlu rutin untuk mengunjungi website pembelajaran		1

No	Indikator Angket	Nomor Soal	
		Positif	Negatif
	atau melakukan pembelajaran <i>online</i>		
16	Pembelajaran <i>online</i> diadakan hanya semata-mata untuk mendapatkan nilai tambahan dari guru		1
17	Karena bisa saling berinteraksi baik dengan teman dan guru tanpa rasa segan membuat saya antusias dalam mengikuti pembelajaran <i>online</i>	1	
18	Saya beranggapan bahwa guru saya tidak akan mempermasalahkan jika saya tidak mengikuti sesi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam secara <i>online</i>		1
19	Bahan ajar yang ditampilkan melalui <i>Quipper School</i> membuat saya lebih memahami materi yang dipelajari	1	
20	Mengerjakan soal latihan secara <i>online</i> membuat saya semakin menguasai materi pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	1	

#### D. TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Teknik Pengumpulan data pada penelitian ini dibagi menjadi tiga tahap yaitu teknik pengumpulan data sebelum pembelajaran, ketika pembelajaran dan setelah pembelajaran berlangsung. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel 3.6 berikut:

Tabel 3.6  
Teknik Pengumpulan Data

Tahapan	Sumber Data	Jenis Data	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen
Sebelum pembelajaran	Guru Mata Pelajaran		Wawancara	Pedoman Wawancara

Tahapan	Sumber Data	Jenis Data	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen
menggunakan perlakuan yang ditetapkan	Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI MA Miftahussalam Kambeng	Informasi tentang pembelajaran yang biasa dilakukan dan penggunaan peran teknologi selama pembelajaran berlangsung	Angket	Lembar Angket
	Beberapa siswa kelas XI MA Miftahussalam Kambeng			
Pembelajaran	Kelas eksperimen dan kelas control	<p>1. Hasil pengetahuan awal siswa sebelum diterapkan perlakuan untuk mengetahui kenormalan dan kehomogenan sampel</p> <p>2. Hasil pengetahuan siswa setelah diterapkan perlakuan untuk mengetahui pengaruh Model <i>Hybrid Learning</i> berbantuan <i>Quipper School</i></p>	Tes	Butir soal hasil belajar pilihan ganda
Setelah pembelajaran berlangsung	Kelas eksperimen	Respon siswa terhadap pembelajaran model <i>Hybrid Learning</i> berbantuan <i>Quipper School</i>		

## E. TEKNIK ANALISIS DATA

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data diperoleh dari responden atau sumber data lain yang terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah: mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik.<sup>70</sup> Adapun analisis data dalam penelitian ini sebagai berikut:

### 1. Uji Validitas

Kondisi yang memberikan suatu gambaran tingkatan instrumen yang digunakan sebagai tolak ukur disebut dengan validitas.<sup>71</sup> Dalam penelitian ini, validitas instrument dilakukan melalui dua tahap, yaitu validitas konstruk dan validitas isi.

#### a. Validitas Konstruk

Validitas konstruk bertujuan untuk mengetahui apakah skor hasil alat ukur atau instrument tersebut mampu merefleksikan konstruksi teori yang mendasari penyusunan alat ukur. Instrumen dicobakan pada tempat dimana populasi diambil.<sup>72</sup> Uji validitas konstruk menggunakan rumus korelasi *product moment*:

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(n \sum X^2 - (\sum X)^2)(n \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

N = jumlah peserta tes

$\sum X$  = jumlah skor butir tes

$\sum Y$  = jumlah skor total

$\sum XY$  = jumlah hasil kali skor butir tes

Tabel 3.7

Rekapitulasi Uji Validitas Butir Soal Instrumen Penelitian

Butir Soal	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Valid/ Tidak Valid	Keterangan
1	0,705	0,444	Valid	Digunakan
2	0,603	0,444	Valid	Digunakan
3	0,650	0,444	Valid	Digunakan
4	0,667	0,444	Valid	Digunakan

<sup>70</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 147.

<sup>71</sup> Rukiran Taniredja, *Penelitian Kuantitatif*, 42.

<sup>72</sup> Syamsul Bachri Thalib, *Psikologi Pendidikan Berbasis Analisis Empiris Aplikatif* (Jakarta:Kencana, 2010), cet.1, 291.

Butir Soal	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Valid/ Tidak Valid	Keterangan
5	0,683	0,444	Valid	Digunakan
6	0,701	0,444	Valid	Digunakan
7	0,286	0,444	Tidak Valid	Diganti
8	0,828	0,444	Valid	Digunakan
9	0,572	0,444	Valid	Digunakan
10	0,581	0,444	Valid	Digunakan
11	0,705	0,444	Valid	Digunakan
12	0,603	0,444	Valid	Digunakan
13	0,650	0,444	Valid	Digunakan
14	0,667	0,444	Valid	Digunakan
15	0,683	0,444	Valid	Digunakan
16	0,701	0,444	Valid	Digunakan
17	0,778	0,444	Valid	Digunakan
18	0,828	0,444	Valid	Digunakan
19	0,572	0,444	Valid	Digunakan
20	0,581	0,444	Valid	Digunakan
21	0,014	0,444	Tidak Valid	Diganti
22	0,478	0,444	Valid	Digunakan
23	0,705	0,444	Valid	Digunakan
24	0,159	0,444	Tidak Valid	Diganti
25	0,650	0,444	Valid	Digunakan
26	0,581	0,444	Valid	Digunakan
27	0,650	0,444	Valid	Digunakan
28	0,778	0,444	Valid	Digunakan
29	0,243	0,444	Tidak Valid	Diganti
30	0,572	0,444	Valid	Digunakan

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa dari 30 soal yang angka korelasinya  $\geq 0,444$  yaitu soal nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 22, 23, 25, 26, 27, 28, 30. Dua puluh enam soal itulah yang dinyatakan valid dan digunakan sebagai alat pengumpul data untuk mengetahui kemampuan literasi siswa.

b. Validitas Isi

Validitas isi diestimasi melalui pengujian terhadap isi instrument dan bertujuan untuk mengetahui sejauh mana item-item tes mewakili komponen-komponen dalam keseluruhan kawasan. Estimasi isi tidak melibatkan perhitungan statistic apapun, melainkan hany amelalui analisis rasional atau *professional judgemet*.<sup>73</sup> Dalam penelitian ini, validitas isi dilihat dari tiga aspek yaitu aspek konten, aspek konstruksi, dan aspek bahasa. Aspek konten mengukur kesesuaian isi materi sejarah kebudayaan Islam dalam soal dengan konten sejarah kebudayaan Islam yang digunakan yaitu dinasti umayyah. Aspek konstruksi mengukur kesesuaian isi instrument soal yaitu diantaranya kesesuaian indikator soal dengan indikator ranah kognitif yang diukur dan indikator pembelajaran yang telah diterapkan di RPP. Aspek bahasa mengukur bahasa yang digunakan dalam soal berdasarkan kaidah penulisan Bahasa Indonesia. Ketiga aspek tersebut masing-masing memiliki indikator yang diukur sehingga soal di dalam instrumen harus menunjukkan indikator yang representatif dengan aspek-aspek yang hendak dicapai.

## 2. Uji Reabilitas

Arikunto menjelaskan bahwa reabilitas adalah sebagai persyaratan pokok dari instrumen pengumpulan data.<sup>74</sup> Dalam penelitian ini digunakan rumus KR-21 (*Kuder-Richardson*).

Tabel 3.8

Tabel Presentase Hasil Reabilitas<sup>75</sup>

Besar Presentase	Interpretasi
0,8 sampai dengan 1	Sangat Tinggi
0,6 sampai dengan 0,7	Tinggi
0,4 sampai dengan 0,5	Cukup
0,2 sampai dengan 0,3	Rendah
0,00 sampai dengan 0,1	Sangat Rendah

Tabel 3.9

Rekapitulasi Uji Reabilitas Butir Soal Instrumen Penelitian

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	20	100.0

<sup>73</sup>*Ibid.*, 291.

<sup>74</sup>Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016), 16.

<sup>75</sup>Suharismi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, 75.

Excluded <sup>a</sup>	0	.0
Total	20	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Cronbach's Alpha	N of Items
.933	30

Uji reabilitas pada soal pilihan ganda dengan jumlah siswa 20 anak, dan jumlah soal 30 butir dinyatakan reliabel, dengan *Cronbach's Alpha* hitungan sebesar 0,933 menunjukkan tingkat reabilitas yang sangat tinggi.

### 3. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji yang digunakan untuk mengetahui apakah data hasil penelitian berdistribusi normal atau tidak. Jika nilai sig lebih dari alfa yaitu 0,05 maka data dikatakan berdistribusi normal.<sup>76</sup>

### 4. Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan suatu prosedur uji statistik yang dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi sama.<sup>77</sup> Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan uji *Harley*

### 5. Tes "t"

Paired sampel t-test merupakan analisa untuk menguji perbedaan rata-rata dari dua kelompok sampel berhubungan ketika subjek diberi perlakuan yang berbeda antara sebelum dan sesudah.<sup>78</sup>

Adapun rumus yang digunakan dalam analisis adalah sebagai berikut:<sup>79</sup>

a. Menghitung Mean dari variabel I dan II.

$$M_1 = \frac{\sum fx}{N_1}$$

<sup>76</sup> Andhita Dessy Wulansari, *Aplikasi Statistik Parametrik dalam Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2018), 38.

<sup>77</sup>*Ibid.*, 22.

<sup>78</sup>*Ibid.*, 153.

<sup>79</sup>*Ibid.*, 155.

$$M_2 = \frac{\sum fx}{N_2}$$

b. Menghitung Deviasi Standar variabel I dan II.

$$SD_1 = \sqrt{\frac{\sum fx}{N} - \left(\frac{\sum fx}{N}\right)^2}$$

$$SD_2 = \sqrt{\frac{\sum fx}{N} - \left(\frac{\sum fx}{N}\right)^2}$$

c. Menghitung Standar Error Mean variabel I dan II.

$$SEM_1 = \frac{SD_1}{\sqrt{N_1 - 1}}$$

$$SEM_2 = \frac{SD_2}{\sqrt{N_1 - 1}}$$

d. Menghitung Standar Error perbedaan antar Mean Variabel I dan II

$$SEM_1 - M_1 = \sqrt{SEM_1^2 + SEM_2^2}$$

e. Mencari nilai  $t_0$

$$t_0 = \frac{M_{x1} - M_{x2}}{SEM_1 - M_2}$$

f. Menginterpretasi

Kriteria pengujian:

Jika pada taraf signifikan 5%  $t_0 \geq t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak atau  $H_a$  diterima.

## 5. Teknik Analisis Data Nontes

Data nontes dalam penelitian ini berupa angket respon siswa yang diberikan kepada kelas eksperimen setelah diberi perlakuan dengan pembelajaran Hybrid Learning berbantuan *Quipper School*. Pengolahan data nontes dilakukan secara manual menggunakan Microsoft Excel yang dihitung menggunakan model skala likert. Dalam skala likert, pernyataan-pernyataan yang diajukan, baik pernyataan positif atau negatif dinilai oleh subjek dengan sangat setuju, setuju, tidak setuju, sangat tidak setuju. Skkor untuk pernyataan positif dan pernyataan negative adalah kebalikannya seperti tampak pada tabel 3.10.

Tabel 3.10 Skala Penilaian Angket

Pernyataan Sikap	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
Positif	4	3	2	1

Negatif	1	2	3	4
---------	---	---	---	---

Langkah-langkah dalam menganalisis angket respon siswa:

- 1) Memberi skor pada setiap item.
- 2) Menghitung skor total yang diperoleh pada setiap item
- 3) Menghitung presentase jawaban siswa pada setiap item menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan

P = Presentase

f = frekuensi jawaban

n = banyak responden

Menginterpretasikan data dengan menggunakan criteria presentase angket interpretasi presentase angket dapat dilihat pada tabel 3.10 di bawah ini.

Tabel 3.11 Interpretasi Presentase Angket<sup>80</sup>

Besar Presentase	Interpretasi
0%	Tak Seorangpun
$0\% < P < 25\%$	Sebagian Kecil
$25\% < P < 50\%$	Hampir Setengahnya
50%	Setengahnya
$50\% < P < 75\%$	Sebagian Besar
$75\% < P < 100\%$	Hampir Seluruhnya
100%	Seluruhnya

<sup>80</sup> Isna Rafianti, "Keaktifan Belajar Matematika Siswa dengan Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Alat Peraga", Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika UNY, 2016, 92.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

##### **1. Letak Geografis**

Madrasah Aliyah Miftahussalam Kambeng ini terletak di Jl. Soborejo RT/RW 001/002, Desa Kambeng, Kecamatan Slahung. Lokasi Madrasah Aliyah Miftahussalam Kambeng termasuk kategori desa, sehingga memungkinkan kegiatan belajar mengajar tercipta dalam keadaan nyaman dan baik karena jauh dari pusat keramaian. Madrasah Aliyah Miftahussalam Kambeng termasuk dalam kategori sekolahan yang unggul, hal ini terbukti dengan akreditasi B. Banyak kegiatan-kegiatan perlombaan yang diikuti yang menjadikan sekolah ini berprestasi baik.

##### **2. Visi, Misi, dan Tujuan MA Miftahussalam Kambeng**

###### **a. Visi Madrasah**

Visi madrasah dapat diartikan sebagai suatu pengetahuan yang digunakan untuk mencapai tujuan madrasah dan juga sebagai patokan untuk merintis merumuskan misi dan juga visi yang merupakan cita-citayang diharapkan oleh madrasah, supaya madrasahmampu berkembang mengikuti perputaran arus zaman.

MA Miftahusslam Kambeng adalah madrasah dibawah naungan Kementerian Agama Kabupaten Ponorogo. Maka dari itu dalam merumuskan visi dan misi sejalan dengan tujuan agama dalam bidang pendidikan.

Adapun visi yang dimiliki oleh madrasah ini adalah sebagai berikut:  
**“Terwujudnya Lulusan Madrasah yang Beriman, Berilmu, dan Beramal Shaleh.”**  
Dengan indikator visi sebagai berikut:

1. Handal dalam pembinaan agama Islam.
2. Handal dalam penguasaan IPTEK.
3. Unggul dalam prestasi.
4. Unggul dalam penerapan akhlakul karimah

###### **b. Misi Madrasah**

Misi madrasah dapat diartikan sebagai sesuatu yang terbentuk dari realisasi visi yang yang telah dianut secara tepat. Visi ini tidak mungkin tercapai tanpa adanya suatu rencana yang disusun matang. Adapun misi yang dimiliki oleh MA Miftahussalam Kambeng adalah sebagai berikut:

1. Menumbuh embangkan sikap dan perilaku Islami.

2. Melaksanakan bimbingan dan pembelajaran secara aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan, sehingga siswa dapat berkembang secara optimal, sesuai dengan potensi yang dimiliki.
3. Penciptaan lingkungan Madrasah yang sehat, bersih, dan indah.
4. Mengembangkan *life-skills* dalam setiap aktifitas pendidikan.
5. Membiasakan siswa dengan *akhlakul karimah*.

### c. Tujuan Madrasah

Madrasah harus memiliki tujuan yang hendak dicapai guna merealisasikan visi dalam kurun waktu tertentu. Pengkaitan tujuan dalam jangka waktu 3-5 tahun, jika visi adalah sebuah gambaran madrasah secara luas, maka sasaran akan dicapai dalam periode waktu 3 tahun dengan visi yang kurang lengkap.

Adapun tahapan yang akan dilakukan dalam periode 5 tahun kedepan agar visi dan misi terwujud adalah:

1. Siswa dapat melaksanakan ibadah secara baik dan benar.
2. Mengacu pada visi, misi, dan tujuan pendidikan nasional serta relevan dengan kebutuhan masyarakat.
3. Mengacu pada standar kompetensi lulusan yang sudah ditetapkan oleh madrasah.
4. Mengakomodasi masukan dari berbagai pihak yang berkepentingan termasuk komite Madrasah dan diputuskan oleh dewan pendidikan yang dipimpin oleh kepala Madrasah.
5. Siswa dapat menerapkan perilaku akhlakul kharimah.

### 3. Sejarah Singkat Berdirinya Madrasah

Jl. Soborejo RT 01/RW 02 desa Kambeng Kecamatan Slahung Kabupaten Ponorogo merupakan letak dari Madrasah Aliyah Miftahussalam berlokasi di. Madrasah ini berdiri tidak terlepas dari berdirinya Pondok Pesantren Miftahussalam. Pondok Pesantren Miftahussalam dirintis oleh Bapak K.H. Ach. Dairobi, A.Md. sekitar tahun 1965-an.

Karena dilatar belakangi oleh peristiwa PKI akhirnya berdirilah Madrasah Tsanawiyah Miftahussalam. Ketika melakukan perlawanan kepada PKI para santri berlindung di Madrasah ini. Akhirnya didirikanlah Madrasah Ibtidaiyyah Miftahussalam setelah gerakangestapu berakhir dan para santri merasa aman, sebagai tempat menuntut ilmu bagikalangan anak-anak setingkat sekolah dasar. Beberapa tahun kemudian berdirilah Madrasah Tsanawiyah Miftahussalam padasekitar tahun 1970-an. Yang pertama kali dipimpin oleh Bapak K.H.Ach. Dairobi, A.Md. Lambat laun dengan perkembangan santri dan juga diimbangi perkembangan pendidikan keagamaan dan keintelektualan yang lebih

luas maka pada tahun 1984 berdirinya Madrasah Aliyah Miftahussalam.

Selama periode 1970 sampai sekarang Madrasah Aliyah Miftahussalam mengalami dua kali pergantian kepala sekolah. Berawal dari Bapak K.H. Ach. Dairobi, A.Md. kemudian digantikan oleh putra menantu beliau sendiri yang bernama Bapak Drs. Mansyur sampai sekarang.

## 5. Profil Singkat Madrasah

### a. Identitas Madrasah

NSPN	: 20584922
Nama Madrasah	: MA Miftahussalam
Alamat	: Jl. Soborejo RT 01/RW 02
Kelurahan/ Desa	: Kambeng
Kecamatan	: Slahung
Kabupaten/ Kota	: Ponorogo
Provinsi	: Jawa Timur
Telp./ HP	: (0352) 372045/ 081335483869
Jenjang	: MA
Status	: Swasta
Tahun Berdiri	: 1982
Hasil Akreditasi	: B

### b. Kurikulum Madrasah

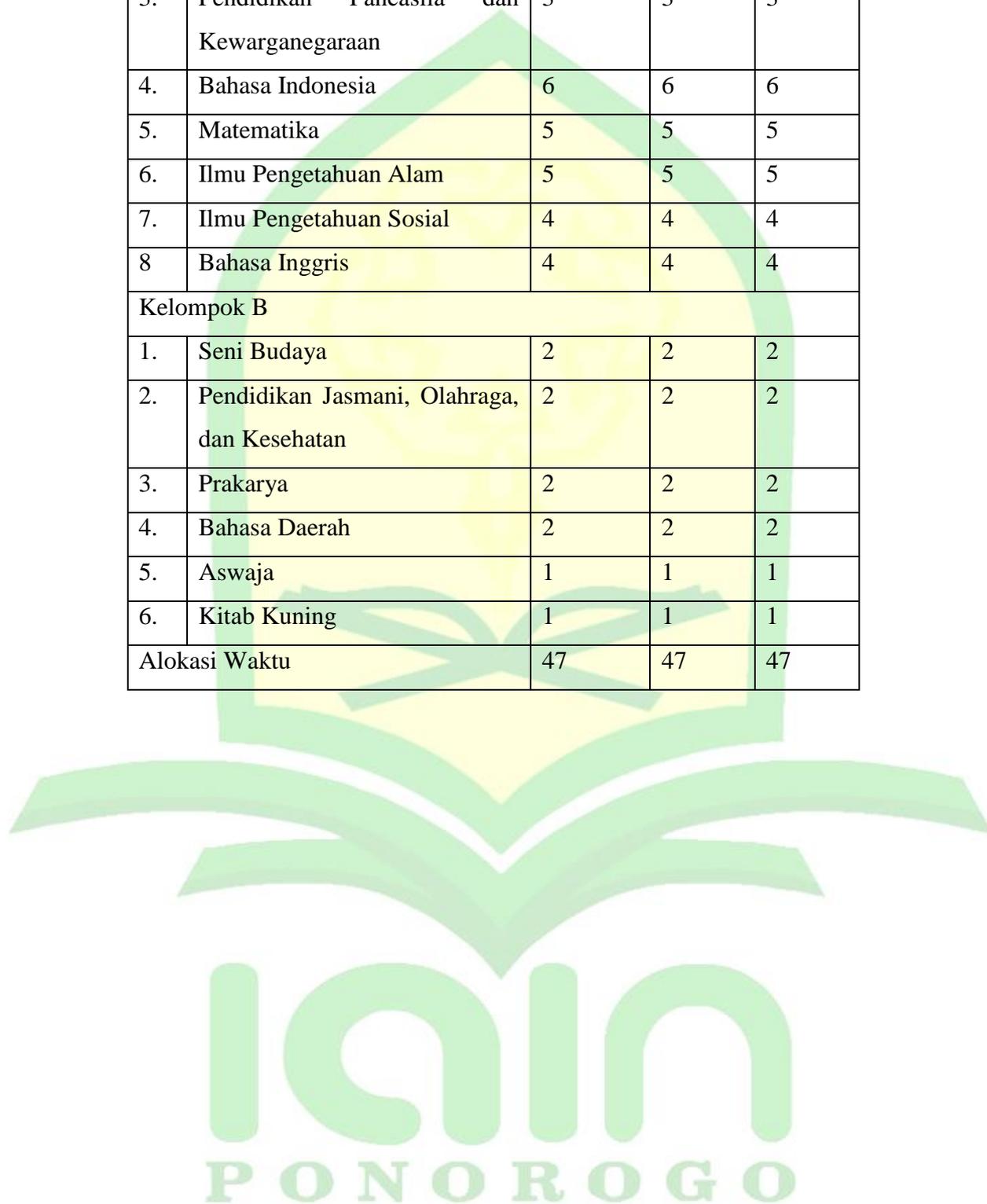
Berikut merupakan struktur susunan kurikulum yang digunakan di Madrasah Aliyah Miftahussalam Kambeng.

Tabel 4.1

Struktur Kurikulum 2013 Revisi MA Miftahussalam Kambeng

MATA PELAJARAN		ALOKASI WAKTU PER MINGGU		
		X	XI	XII
Kelompok A				
1.	Pendidikan Agama Islam	2	2	2
	Qur'an Hadits	2	2	2
	Aqidah Akhlak	2	2	2
	Fiqih	2	2	2
	Sejarah Kebudayaan Islam	2	2	2
2.	Bahasa Arab	2	2	2

MATA PELAJARAN		ALOKASI WAKTU PER MINGGU		
		X	XI	XII
3.	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	3	3	3
4.	Bahasa Indonesia	6	6	6
5.	Matematika	5	5	5
6.	Ilmu Pengetahuan Alam	5	5	5
7.	Ilmu Pengetahuan Sosial	4	4	4
8.	Bahasa Inggris	4	4	4
Kelompok B				
1.	Seni Budaya	2	2	2
2.	Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan	2	2	2
3.	Prakarya	2	2	2
4.	Bahasa Daerah	2	2	2
5.	Aswaja	1	1	1
6.	Kitab Kuning	1	1	1
Alokasi Waktu		47	47	47



## Muatan Kurikulum

### a) Beban Belajar

Tabel 4.2

Beban Belajar MA Miftahussalam Kambeng

Kelas	Satu jam pelajaran tatap muka (menit)	Jumlah jam pelajaran/ minggu	Minggu efektif per-tahun	Waktu pembelajaran per-tahun (jampel)	Jumlah per-tahun (@60menit)
XI	45	47	36-40	1692-1880 Jam pelajaran (67680-75200) menit	

Beban belajar merupakan kegiatan yang harus diikuti peserta didik dalam satu minggu, semester, dan satu tahun pembelajaran.

- (1) Beban belajar dinyatakan dalam jam pembelajaran per minggu. Beban belajar satu minggu kelas X, XI, XII adalah 47 jam pembelajaran. Durasi setiap satu jam pembelajaran adalah 45 menit.
- (2) Beban belajar di kelas X, XI, XII dalam satu semester paling sedikit 18 minggu paling banyak 20 minggu.
- (3) Beban belajar di kelas XI pada semester ganjil paling sedikit 18 minggu dan paling banyak 20 minggu.
- (4) Beban belajar di kelas XI pada semester genap paling sedikit 14 minggu dan paling banyak 16 minggu.
- (5) Beban belajar dalam satu tahun pelajaran paling sedikit 36 minggu dan paling banyak 40 minggu.

### b) Muatan Lokal

Tabel 4.3

Muatan Lokal Miftahussalam Kambeng

No	Jumlah muatan lokal	Alokasi Waktu		
		X	XI	XII
1.	Bahasa daerah Jawa	2	2	2
2.	Aswaja	1	1	1
3.	Kitab Kuning	1	1	1

**a. Pendidik dan Tenaga Kependidikan**

Tabel 4.4

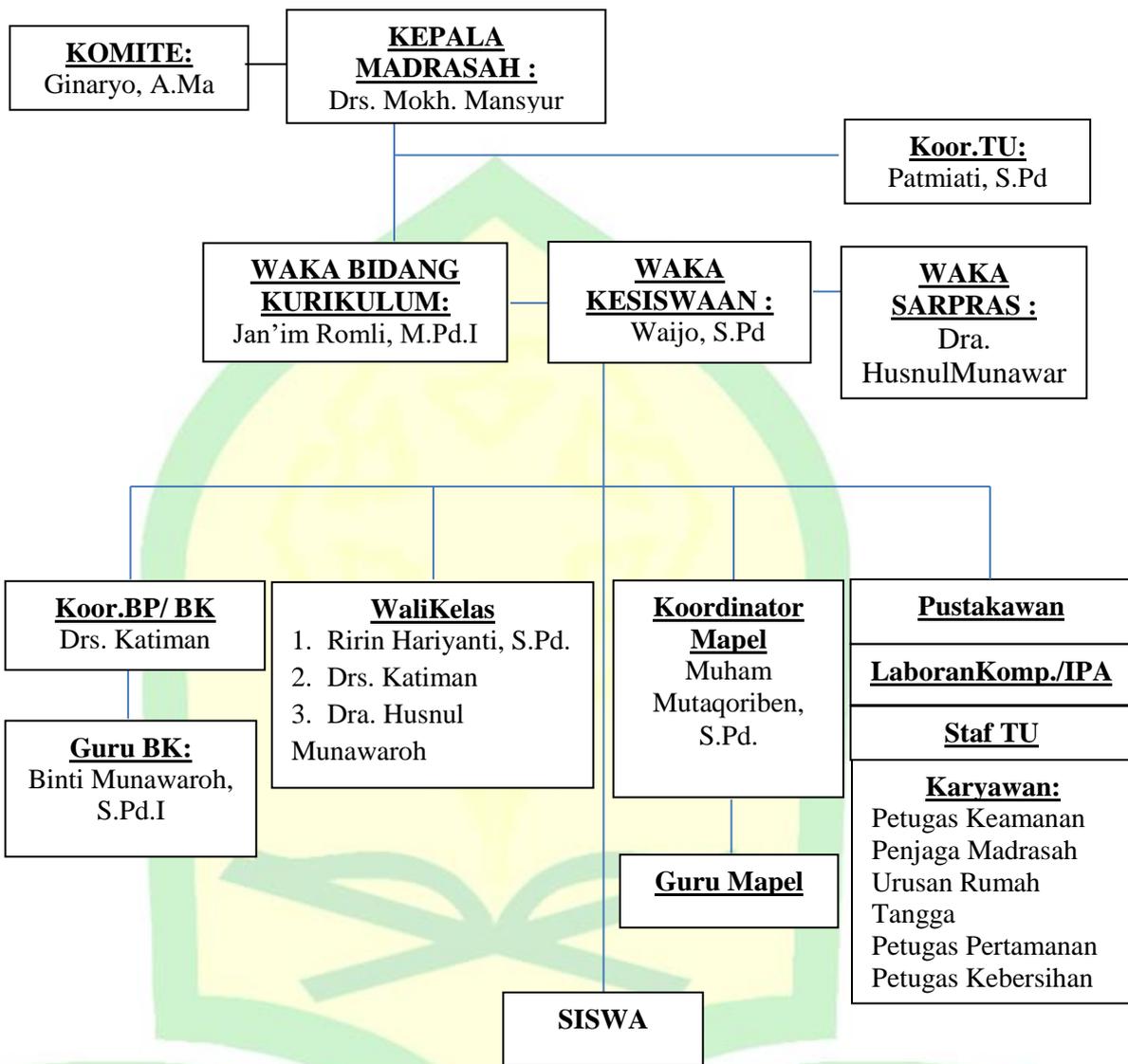
Daftar Pendidik dan Tenaga Kependidikan MA Miftahusslam Kambeng

No	Indikator	Kriteria	Jumlah (orang)
1.	Kualifikasi Pendidikan Guru	>=SMA Sederajat	-
		D1	-
		D2	-
		D3	-
		S1	13
		S2	2
		S3	-
		Jumlah	
2.	Sertifikasi	Sudah	10
		Belum	5
		Jumlah	
3.	Gender	Pria	7
		Wanita	8
		Jumlah	
4.	Status Kepegawaian	PNS	1
		GTT	3
		GTY	11
		Honoror	-
		Jumlah	
5.	Pangkat Golongan	II a	
		II b	
		II c	
		II d	
		III a	
		III b	
		III c	
		III d	
		IV a	
		IV b	
		Diatas IV b	

No	Indikator	Kriteria	Jumlah (orang)
		Non PNS	
		Jumlah	
6.	Kelompok Usia	Kurang dari 30 tahun	3
		31-40 tahun	5
		41-50 tahun	6
		51-60 tahun	1
		Diatas 60 tahun	-
		Jumlah	15
7.	Masa Kerja	Kurang dari 6 tahun	
		6-10 tahun	
		11-15 tahun	
		16-20 tahun	
		21-25 tahun	
		26-30 tahun	
		Diatas 20 tahun	
		Jumlah	



**b. Struktur Madrasah**



Gambar 4.1

Struktur Madrasah Aliyah Miftahussalam Kambeng



c. Data Siswa dan Rombongan Jumlah Belajar

Tabel 4.5

Data Siswa dan Rombongan Belajar MA Miftahussalam Kambeng

No	Kelas	L	P	Jumlah	Total
1	X	20	38	58	58
2	XI	62	30	92	92
3	XI	20	28	48	48
TOTAL SISWA MA					198

## B. Deskripsi Data

### 1. Hasil Validasi Silabus, RPP, Instrumen Observasi oleh Validator

#### a. Hasil Validitas Silabus

Perangkat pembelajaran yang akan digunakan harus divalidasi terlebih dahulu. sebelum melakuan penelitian. Dalam penelitian ini peneliti membuat silabus, RPP dan instrument observasi untuk melangsungkan proses pembelajaran, dan sudah divalidasi oleh 2 ahli, yaitu 1 dosen mata kuliah PAI di SMA dan 1 dosen mata kuliah penilaian kelas. Berikut ini adalah hasil validasi silabus.

Tabel 4.6

Hasil Validasi Silabus

No	Aspek yang diamati	Validator 1	Validator 2	Rata -rata	Kategori
1	Perumusan Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan Indikator	3	2	2,5	Cukup
2	Relevan materi pelajaran dengan Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan Indikator	3	2	2,5	Cukup
3	Penetapan materi sejalan dengan SK, KD dan Indikator	3	3	3	Baik
4	Perumusan kegiatan pembelajaran sesuai dengan SK, KD dan Indikato	3	3	3	Baik
5	Pemilihan media/sumber belajar sesuai dengan SK, KD dan Indikato	4	2	3	Baik
6	Pengembangan alat penilaian pembelajaran sesuai dengan SK, KD dan Indikator	3	3	3	Baik

No	Aspek yang diamati	Validator	Validator	Rata -rata	Kategori
		1	2		
7	Rincian alokasi waktu pembelajaran sesuai dengan Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan Indikator	3	2	2,5	Cukup
8	Penggunaan bahasa yang baik dan benar	4	3	3,5	Baik

Berdasarkan tabel 4.6 hasil validasi silabus oleh ahli, perangkat pembelajaran silabus dalam kategori baik dan memenuhi syarat untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

#### b. Hasil Validitas Instrumen RPP

Perangkat pembelajaran lain yang di uji validasinya oleh ahli adalah RPP. Perangkat RPP ini divalidasi oleh 2 orang ahli yaitu 1 dosen mata kuliah PAI di SMA dan 1 dosen mata kuliah penilaian kelas.

Berikut ini adalah hasil validasi RPP.

Tabel 4.7  
Hasil Validasi RPP

No	Aspek yang diamati	Validator	Validator	Rata -rata	Kategori
		1	2		
1	Rumusan Indikator dan Tujuan Pembelajaran				
	a. Tujuan pembelajaran sesuai dengan KI dan KD	3	2	2,5	Cukup
	b. Tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator	3	2	2,5	Cukup
	c. Tujuan pembelajaran mencantumkan kegiatan siswa	3	2	2,5	Cukup
2	Isi yang disajikan				
	a. Komponen RPP terdiri dari identitas, KI, KD, indikator, tujuan pembelajaran, uraian materi, alokasi waktu, strategi pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, sumber belajar, dan penilaian.	3	3	3	Baik
	b. Kegiatan pembelajaran mengikuti	4	3	3,5	Baik

No	Aspek yang diamati	Validator 1	Validator 2	Rata -rata	Kategori
	sintaks strategi konflik kognitif disertai <i>formative feedback</i> yang terdiri dari pembukaan (1), <i>exposing alternative framework</i> (2), <i>creating conceptual kognitif</i> (3) <i>encouraging cognitive accommodation</i> , serta penutup				
3	Bahasa				
	a. Menggunakan bahasa sesuai Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)	4	3	3,5	Baik
	b. Bahasa yang digunakan komunikatif	3	3	3	Baik
	c. Kalimat mudah dipahami	4	3	3,5	Baik
4	Waktu				
	a. Rician waktu yang digunakan setiap tahap sesuai dengan kegiatan pembelajaran	3	3	3	Baik

Berdasarkan tabel 4.7 hasil validasi RPP oleh ahli, instrumen RPP dikategorikan baik sehingga dapat digunakan untuk melakukan penelitian dengan melaksanakan proses pembelajaran di kelas.

### c. Hasil Validasi Instrumen Observasi

Teknik pengambilan data dalam penelitian ini juga menggunakan instrumen lembar observasi yang sudah di uji validasinya oleh 2 validator. Berikut ini adalah hasil validasi instrumen observasi.

Tabel 4.8

Hasil Validasi Instrumen Observasi

No.	Aspek yang diamati	Validator 1	Validator 2	Rata- rata	Kategori
1.	Konsep format observasi keterampilan kerjasama dinyatakan dengan jelas	3	3	3	Baik

No.	Aspek yang diamati	Validator 1	Validator 2	Rata- rata	Kategori
2.	Kriteria skor yang diberikan dinyatakan dengan jelas	3	4	3,5	Baik
3.	Sesuai dengan petunjuk penilaian pada observasi keterampilan kerjasama	3	4	3,5	Baik
4.	Menerapkan berbahasa yang baik dan benar	3	3	3	Baik
5.	Istilah yang digunakan tepat dan mudah dimengerti	3	4	3,5	Baik
6.	Kejelasan huruf	3	3	3	Baik

Berdasarkan tabel 4.8 validasi lembar observasi oleh ahli, instrumen lembar observasi dikategorikan baik sehingga dapat digunakan untuk melakukan penelitian di kelas.

#### d. Hasil Uji Validitas dan Reabilitas Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian telah tervalidasi oleh 2 validator, selanjutnya instrumen penelitian diuji cobakan pada kelas XI IIS 3 yaitu menggunakan 9 indikator soal, dengan jumlah soal sebanyak 25 pilihan ganda untuk pengamatan kemampuan berliterasi pada masing-masing siswa. Setelah instrumen penelitian diuji cobakan di kelas XI IIS 3 kemudian diuji validitas dan reliabilitasnya. Objek yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IIS yang berjumlah 82 peserta didik. Terdiri dari kelas XII IIS 1 sebanyak 30 siswa sebagai kelas eksperimen, kelas XII IIS 2 sebanyak 30 siswa sebagai kelas kontrol dan 22 siswa kelas XII IIS 3 sebagai kelas uji coba instrumen penelitian. Berikut ini hasil validitas dan reliabilitas instrumen penelitian yang akan digunakan.

Tabel 4.9

Hasil Validitas Instrumen Penelitian

No Item	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Valid/ Tidak Valid	No Item	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Valid/ Tidak Valid
1	0,705	0,444	Valid	16	0,701	0,444	Valid
2	0,603	0,444	Valid	17	0,778	0,444	Valid
3	0,650	0,444	Valid	18	0,828	0,444	Valid

No Item	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Valid/ Tidak Valid	No Item	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Valid/ Tidak Valid
4	0,667	0,444	Valid	19	0,572	0,444	Valid
5	0,683	0,444	Valid	20	0,581	0,444	Valid
6	0,701	0,444	Valid	21	0,014	0,444	Tidak Valid
7	0,286	0,444	Tidak Valid	22	0,478	0,444	Valid
8	0,828	0,444	Valid	23	0,705	0,444	Valid
9	0,572	0,444	Valid	24	0,159	0,444	Tidak Valid
10	0,581	0,444	Valid	25	0,650	0,444	Valid
11	0,705	0,444	Valid	26	0,581	0,444	Valid
12	0,603	0,444	Valid	27	0,650	0,444	Valid
13	0,650	0,444	Valid	28	0,778	0,444	Valid
14	0,667	0,444	Valid	29	0,243	0,444	Tidak Valid
15	0,683	0,444	Valid	30	0,572	0,444	Valid

Berdasarkan tabel 4.9 hasil validitas instrumen penelitian yang telah dilakukan ada 4 item soal yang tidak valid yaitu item nomor 7, 21, 24 dan 29. Item soal yang valid dan bisa digunakan untuk melakukan penelitian adalah nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 22, 23, 25, 26, 27, 28, dan 30. Selanjutnya item soal yang valid akan digunakan untuk melakukan penelitian di kelas kontrol dan kelas eksperimen guna memperoleh nilai *pretest* dan *posttest*. Perhitungan validitas instrumen akan akan disajikan di lampiran 2.

Tabel 4.10

Hasil Reliabilitas Instrumen Penelitian

Variabel	$r_{11}$	$r_{tabel}$	Keterangan
Kemampuan Berliterasi	0,933	0,444	Reliabel

Berdasarkan tabel 4.10 hasil reliabilitas item soal dapat diketahui bahwa nilai  $r_{hitung}$  sebesar 0,933 lebih besar dari nilai  $r_{tabel}$  yaitu 0,444. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa instrumen ini dikatakan reliabel dan layak untuk digunakan. Perhitungan reliabilitas instrumen penelitian akan disajikan pada lampiran 3.

## 2. Hasil Keterlaksanaan Proses Pembelajaran

Berikut ini adalah hasil observasi proses pembelajaran oleh guru yang diamati oleh 2 observer saat mengajar.

Tabel 4.11

Keterlaksanaan Proses Pembelajaran

No	Aspek yang Diamati	Validator 1	Validator 2	Rata- rata	Kategori
<b>I. PERANGKAT GURU</b>					
1	Ada silabus yang didalamnya terdapat kegiatan tatap muka, dan penugasan terstruktur.	4	4	4	Baik Sekali
2	Ada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), yang memuat: a. Kegiatan tatap muka, penugasan terstruktur,	3	3	3	Baik
	b. Identitas mapel, SK, KD, indikator, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, alokasi waktu, metode pembelajaran, penilaian hasil belajar, sumber belajar, penilaian dan program remedial	3	3	3	Baik
<b>II. KEGIATAN PEMBELAJARAN</b>					
<b>A. PENDAHULUAN</b>					
1	Pembelajaran dilaksanakan diruang kelas dengan menggunakan <i>Quipper School</i>	3	4	3,5	Baik
2	Guru memulai pembelajaran dengan salam dan memeriksa kehadiran.	2	3	2,5	Cukup
3	Guru mengulas materi sebelumnya dan mengaitkan dengan pembelajaran hari ini, serta menjelaskan tujuan, manfaat dan skenario pembelajarannya.	3	3	3	Baik
<b>B. KEGIATAN INTI</b>					

No	Aspek yang Diamati	Validator 1	Validator 2	Rata-rata	Kategori
1	Guru tampak menguasai materi pembelajaran Dinasti Umayyah (materi pembelajaran disampaikan secara global dan jelas)	4	3	3,5	Baik
2	Guru mengelola kelas dengan baik	3	3	3	Baik
3	Guru menggunakan alat bantu/media pembelajaran (laptop, LCD, proyektor dll)	4	4	4	Sangat Baik
4	Guru berperan sebagai fasilitator dalam membantu mengatasi kesulitan peserta didik dalam menggunakan <i>Quipper School</i> pada materi Dinasti Umayyah	4	3	3,5	Baik
5	Guru menggunakan teknik bertanya dengan bahasa yang baik dan benar	2	3	2,5	Cukup
6	Peserta didik berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran dengan cara diskusi kelompok dan mempresentasikan hasil kerja kelompoknya	3	3	3	Baik
7	Peserta didik tampak ceria dan antusias dalam belajar menggunakan <i>Quipper School</i>	4	4	4	Sangat Baik
8	Pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan RPP	2	3	2,5	Cukup
9	Pembelajaran diselesaikan tepat waktu	3	3	3	Baik
<b>PENUTUP</b>					
1	Guru memberikan refleksi kepada peserta didik	4	3	3,5	Baik
2	Guru memberikan rencana tindak lanjut kepada peserta didik	3	4	3,5	Baik

Peneliti pertama kali mengambil nilai *pre-test* pada kelas eksperimen untuk mendapat data awal penelitian. Pada saat itu siswa diajar oleh guru dengan model

pembelajaran konvensional menggunakan metode ceramah. Setelah selesai pembelajaran, peneliti memberikan soal *pre-test* kepada peserta didik untuk dikerjakan. Sedangkan untuk memperoleh nilai *post-test*, peneliti mengajar dengan menggunakan model pembelajaran *Hybrid Learning* berbantuan *Quipper School*. Dengan membentuk kelompok kecil untuk berdiskusi dan mengerjakan soal-soal mengenai Dinasti Umayyah guna mengetahui tingkat kemampuan literasi mereka. Saat peneliti mengajar, peneliti diamati oleh 2 observer yang sudah dibimbing sesuai dengan kisi-kisi indikator.

Sama halnya dengan kelas eksperimen, untuk memperoleh data penelitian di kelas kontrol, peneliti memberikan soal *pre-test* kepada peserta didik setelah mereka melakukan pembelajaran dengan model konvensional bersama guru mata pelajaran SKI. Serta untuk memperoleh nilai *post-test*, peneliti mengajar kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran konvensional juga. Baru setelah pembelajaran selesai, peneliti membagikan soal *post-test* kepada peserta didik mengenai materi Dinasti Umayyah guna mengetahui kemampuan literasi mereka.

### 3. Hasil Aktivitas Siswa

Berikut ini adalah hasil observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran pada kelas eksperimen yang dilakukan oleh peneliti.

Tabel 4.11  
Hasil Observasi Aktivitas Siswa

No	Nama Siswa	Aspek Aktifitas Siswa										Jml Skor	Rata-rata	Prese ntase
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J			
<b>Kelompok 1</b>														
1	Aan Anindya Sari	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	34	3,4	85%
2	Isna Nur Hidayati	4	3	4	3	2	4	4	2	3	4	31	3,3	83%
3	Ahmad Luthfi Rifa'i	2	1	2	3	2	2	3	2	2	3	22	2,2	55%
4	Adam Kurniawan	3	1	3	4	1	2	2	3	4	3	26	2,6	65%
5	Aldi Fatchurrohman	3	2	3	2	3	3	1	3	3	4	27	2,7	68%
6	Yuliani Milantina	2	3	2	4	2	4	4	4	3	3	31	3,1	78%
<b>Kelompok 2</b>														
1	Annisa Urohmatul B	4	3	3	3	3	3	3	2	2	3	29	2,9	73%
2	Ulil Mafianto	2	3	3	2	2	3	2	1	3	4	25	2,5	63%
3	Apriliani Atikasari	2	4	2	4	1	2	3	2	4	3	27	2,7	68%
4	Siti Nur Rahayu R	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	36	3,4	85%
5	Danis Wahyu P	2	3	4	2	2	3	4	2	3	3	28	2,8	70%

No	Nama Siswa	Aspek Aktifitas Siswa										Jml Skor	Rata-rata	Prese ntase
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J			
6	Siti Mardhiyah	4	3	2	3	3	2	3	1	3	4	28	2,8	70%
<b>Kelompok 3</b>														
1	Dwi Nur Rahman A	3	3	4	3	3	2	2	3	4	3	30	3	75%
2	Riski Hadi Prasetyo	2	1	3	4	2	3	4	4	3	4	30	3	75%
3	Elfina Rositasari	3	4	2	3	3	4	2	3	4	3	31	3,1	78%
4	Rosyidatur Rohman	3	2	4	2	3	3	4	2	3	2	28	2,8	70%
5	Feby Ayu Anggraini	4	3	2	4	2	2	1	3	2	3	26	2,6	65%
6	Riski Ramadhani	3	3	3	3	1	1	4	3	3	3	27	2,7	68%
<b>Kelompok 4</b>														
1	Frendi Aditiya S	2	2	4	2	3	1	2	2	3	2	23	2,3	58%
2	Rio Ahmad R	2	1	3	1	3	2	1	3	4	3	23	2,3	58%
3	Miftaqul Risky N.Z	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	32	3,2	80%
4	Rima Khusniati	4	3	3	4	4	3	3	4	3	2	33	3,3	83%
5	Nova Febriani	3	3	4	3	3	4	3	4	4	2	33	3,3	83%
6	Ridlwan Efendi	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	27	3,5	83%
<b>Kelompok 5</b>														
1	Nur Adilla Atitah G	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	36	3,4	85%
2	Ricky Arya Permana	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	34	3,4	85%
3	Nur Wakidah	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	33	3,3	83%
4	Retno Lisdiahwati	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	37	3,7	93%
5	Nur Hidayatul D. A	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	33	3,3	83%
6	Priska Andara Dita	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	34	3,4	83%
<b>Jumlah</b>		91	86	91	96	83	86	90	87	97	93	900	90	2250%
<b>Rata-rata</b>		3,03	2,9	3,03	3,2	2,8	2,9	2,9	2,9	3,2	3,1	30	2	75%
<b>Presentase</b>		76%	72%	76%	80%	75%	72%	75%	73%	81%	78%	750%	75%	19%

**Keterangan:**

A = Berdo'a sebelum belajar

- B = Mendengarkan/ menyimak penjelasan guru
- C = Mengamati video yang diputar guru dengan saksama
- D = Menjawab pertanyaan dari guru
- E = Mengakses dan membaca sumber belajar *online* melalui *Quipper School*
- F = Berdiskusi dengan kelompoknya
- G = Mempresentasikan hasil diskusinya
- H = Menyanggah, memberikan kritik/saran terhadap presentasi teman
- I = Aktivitas mengikuti *game*
- J = Mengerjakan soal *online* yang ada pada *Quipper School*

**Kriteria:**

- 0 = Tidak pernah
- 1 = Jarang
- 2 = Kadang-kadang
- 3 = Sering
- 4 = Selalu

Peneliti mulai memberikan pembelajaran di kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Hybrid Learning* berbantuan *Quipper School*, selain itu peneliti juga melakukan observasi terhadap aktivitas peserta didik. Disini, peneliti memanfaatkan video sebagai media pembelajaran dengan tujuan agar peserta didik lebih cepat menngakap materi Dinasti Umayyah. Setelah selesai menyaksikan video, peneliti memberikan pertanyaan kepada peserta didik. Ternyata mereka angat antusias menjawabnya dengan presentase 80%. Untuk membuat pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student center*), peneliti meminta peserta didik untuk mengakses dan membaca sumber belajar kemudian mengerjakan soal-soal online di *Quipper Schooll*. Hal ini juga bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berliterasi mereka. Ternyata peserta didik sangat menyukai ini, terbukti presentase menunjukkan angka 75% dan 78% dan termasuk kategori yang baik.

Peneliti juga meminta peserta didik untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya ke depan kelas ntuk menumbuhkan keberanian dan rasa percaya diri mereka, serta memberikan sanggahan terhadap pendapat kelompok lain. Aktivitas ini menunjukkan presentase 75% dan 73% termasuk kategori yang baik. Di akhir pembelajaran peneliti memberikan penguatan materi kepada peserta didik dengan memberi sedikit penjelasan kepada mereka. Aktivitas mendengarkan penjelasan dari guru ini menunjukkan presentase 74% dan dalam kategori cukup.

#### 4. Indikator Klasikal

Peneliti berhasil memperoleh data penelitian berupa nilai *pre-tes* dan nilai *post-test* peserta didik dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dari penelitian yang telah dilakukan. Nilai-nilai tersebut nantinya akan digunakan untuk menjawab rumusan-rumusan masalah.

Tabel 4.13

Hasil nilai *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol

Siswa	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Nilai Pretest	Nilai Posttest	Nilai Pretest	Nilai Posttest
S1	40	92	36	36
S2	32	92	36	84
S3	32	72	40	68
S4	32	80	44	68
S5	28	68	36	64
S6	40	84	44	76
S7	36	84	32	60
S8	44	84	40	80
S9	32	88	32	84
S10	32	60	36	92
S11	32	84	44	88
S12	40	88	52	88
S13	36	80	56	56
S14	40	92	36	76
S15	40	92	36	80
S16	36	96	52	72
S17	28	64	48	68
S18	44	88	40	80
S19	48	92	44	72
S20	44	92	32	72
S21	52	88	48	80
S22	52	92	52	68
S23	32	80	36	64
S24	40	96	44	56
S25	36	84	28	60

Siswa	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Nilai Pretest	Nilai Posttest	Nilai Pretest	Nilai Posttest
S26	56	96	40	80
S27	52	94	52	92
S28	44	76	20	56
S29	20	56	36	64
S30	52	80	40	72
Jumlah	1172	2514	1212	2156
Rata-rata	39.06667	83.8	40.4	71.86667

Berdasarkan tabel 4.12 hasil nilai *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol di atas akan dipakai untuk mengidentifikasi deskriptif data dengan bantuan SPSS versi 16. Data tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

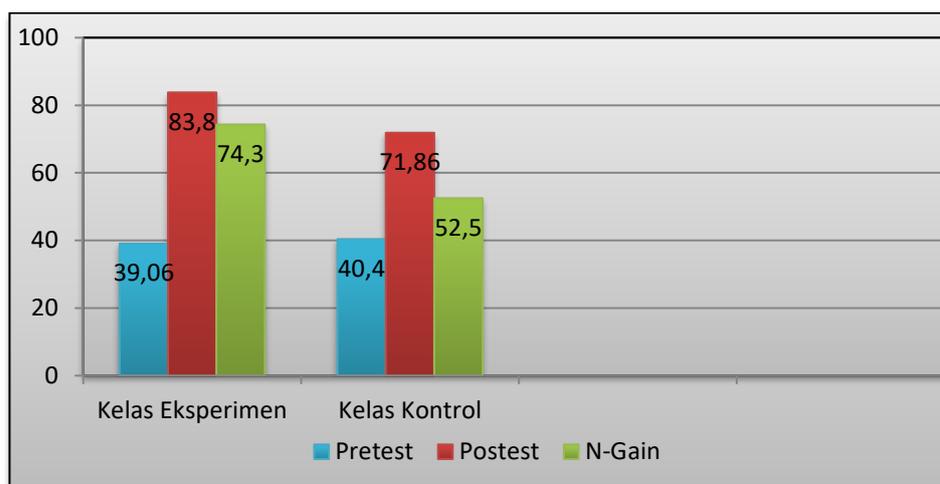
Tabel 4.14

Hasil Deskripsi Data

Hasil Tes	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Pre-test</i> Eksperimen	25	20	56	39,066667	8,577972
<i>Post-test</i> Eksperimen	25	56	96	83,8	10,71705
<i>Pre-test</i> Kontrol	25	20	56	40,4	8,092568
<i>Post-test</i> Kontrol	25	36	92	71,86667	12,53886

Berdasarkan tabel 4.13 hasil analisis data deskriptif diatas, dapat diketahui soal *pre-test* eksperimen memiliki Std. Deviation sebesar 8,577972 dengan mean 39,066667. Untuk *post-test* eksperimen memiliki Std. Deviation sebesar 10,71705 dengan mean 83,8. Pada kelas eksperimen ada peningkatan nilai rata-rata yang semula *pre-test* sebesar 39,066667 setelah dilakukan *post-test* menjadi 83,8. Sedangkan untuk kelas kontrol, dapat diketahui *pre-test* memiliki Std. Deviation sebesar 8,092568 dengan mean 40,4. Untuk *post-test* memiliki Std. Deviation sebesar 12,53886 dengan mean 71,86667. Pada kelas kontrol ada peningkatan rata-rata yang semula *pre-test* sebesar 40,4 setelah dilakukan *post-test* menjadi 71,86667. Hasil perhitungan deskriptif data tersebut dapat dilihat pada lampiran 7.

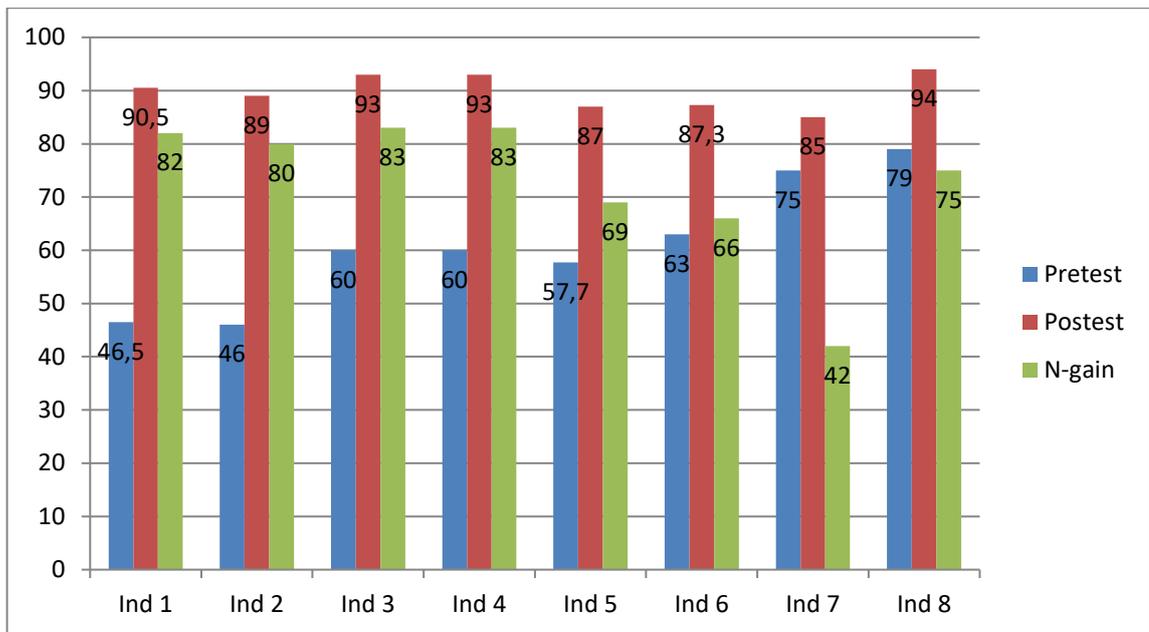
Dari analisis data tersebut, rata-rata nilai *pre-test*, *post-test*, dan N-Gain score pada gambar berikut ini.



Gambar 4.2

Diagram Batang Rata-rata Nilai *pre-test*, *post-test*, dan N-Gain Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kemampuan berliterasi siswa kelas XI MA Miftahussalam Kambeng dapat diketahui melalui hasil penelitian yang telah dilakukan oleh 2 observer. Dalam pengambilan data *pre-test* dan *post-test* peneliti menggunakan dua kelas yaitu kelas XI IIS 1 sebagai kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Hybrid Learning* berbantuan *Quipper School*. Sedangkan untuk kelas XI IIS 2 atau kelas kontrol memakai model pembelajaran konvensional dengan menggunakan metode ceramah. Kegiatan tersebut untuk mengetahui kemampuan berliterasi siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Hasil perhitungan tersebut dapat dilihat pada lampiran 4. Selanjutnya, perolehan nilai *pre-test* dan *post-test* dari rata-rata beberapa indikator mengenai kemampuan berliterasi siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah sebagai berikut:



Gambar 4.3

Diagram Batang Rata-rata Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test*, N-Gain Indikator Kemampuan Literasi Mata Pealajaran SKI

1. Proses Lahirnya Bani Umayyah

Proses lahirnya Bani Umayyah merupakan sejarah singkat mengenai berdirinya Dinasti Umayyah yang berpusat di Damaskus. Dalam mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam, peserta didik harus mengetahui silsilah kekhalifahan Islam yang bermula dari Nabu Muhammad SAW hingga Islam mampu tersebar ke seluruh penjuru dunia.<sup>81</sup>

Peningkatan indikator proses lahirnya Bani Umayyah sangat tinggi yang semula 46,5 termasuk alam kategori kurang menjadi 90,5 dengan kategori baik dengan N-gain sebesar 82 dengan kategori efektif.

2. Mengakses Informasi Dari Media

Mengakses informasi dari media adalah, kegiatan mencari dan menemukan informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang harus dilakkan oleh peserta didik guna menambah pengetahuan mereka.<sup>82</sup> Peserta didik dapat mengakses informasi dari internet, mengakses jurnal maupun artikel secara online.

Indikator tersebut memiliki nilai rata-rata 46 dalam kategori kurang, setelah diberi perlakuan menunjukkan nilai rata-rata sebesar 89 dengan kategori baik. N-gain untuk indikator ini sebesar 80 termasuk dalam kategori efektif.

<sup>81</sup> Badri Yatim, *Sejarah Peradaban Islam*, 43.

<sup>82</sup>Sandra Ayu Satyawati dan Dhany Efita Sari, "Efektivitas Penggunaan E-Learning Quipper School sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital", 7.

### 3. Fase-Fase Pemerintahan Bani Umayyah

Fase-fase pemerintahan Bani Umayyah adalah para khalifah-khalifah yang telah memimpin Bani Umayyah mulai dari perintisan sampai pada fase kemundurannya.<sup>83</sup> Yaitu dimulai dari Muawiyah bin Abi Sufyan sebagai khalifah Bani Umayyah yang pertama, Umar bin Abdul Aziz yang memimpin Dinasti Umayyah hingga mencapai puncak keemasan dan Marwan bin Muhammad sebagai khalifah terakhir Bani Umayyah sebelum dikalahkan oleh keturunan Abbas.

Indikator fase-fase pemerintahan Bani Umayyah soal *pre-test* memiliki nilai 46 dalam kategori kurang, kemudian setelah diberi perlakuan meningkat menjadi 89 dengan kategori baik. Untuk N-Gain keduanya sebesar 80 dalam kategori efektif.

### 4. Menganalisis Informasi Dari Media

Menganalisis informasi dari media maksudnya adalah suatu upaya untuk memeriksa secara mendalam apakah informasi yang didapat bersifat fakta atau masih opini.<sup>84</sup> Jadi setelah membaca informasi dari media mengenai Dinasti Umayyah, peserta didik menganalisisnya terlebih dahulu apakah informasi yang didapatnya tersebut sudah berupa fakta atau masih opini.

Indikator keterampilan menganalisis informasi dari media dapat diamati bahwasannya untuk *pre-test* sebesar 60 dalam kategori cukup, lalu setelah *post-test* meningkat menjadi 85 dengan kategori baik, dengan perolehan rata-rata N-Gain score sebesar 63 dalam kategori cukup efektif.

### 5. Kemajuan Pemerintahan Bani Umayyah

Kemajuan pemerintahan Bani Umayyah adalah, usaha-usaha yang telah dicapai oleh Bani Umayyah selama memerintah. Dimana pada masa ini Bani Umayyah mencapai puncak kejayaannya.<sup>85</sup> Mulai dari perluasan wilayah, kesejahteraan masyarakat, penemuan-penemuan baru di bidang ilmu pengetahuan, serta pembentukan administrasi negara yang teratur serta masih banyak yang lainnya.

Indikator kemajuan pemerintahan Bani Umayyah semula memiliki rata-rata 57,7 dalam kategori cukup, kemudian terjadi peningkatan sebesar 87 dalam kategori baik, dan N-Gain sebesar 69 dengan kategori cukup efektif.

### 6. Mengevaluasi Berita/ Informasi

Mengevaluasi berita/ informasi yang di peroleh maksudnya adalah menelaah ulang apakah informasi yang kita temukan itu benar-benar sesuai dengan kebutuhan kita

---

<sup>83</sup> Badri Yatim, *Sejarah Kebudayaan Islam*, 47.

<sup>84</sup> Sandra Ayu Satyawati dan Dhany Efita Sari, "Efektivitas Penggunaan E-Learning Quipper School sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital", 9.

<sup>85</sup> Imam, Fuadi, *Sejarah Peradaban Islam Dirasah Islamiyah II*, 29.

---

atau tidak.<sup>86</sup> Ada beberapa alasan mengapa kita harus berhati-hati dengan sumber informasi dari internet yang begitu luas dan terbuka, karena bisa dibuat oleh siapa saja dengan mudah. Untuk itu kelayakan informasi yang didapat harus kita ketahui dengan jelas dan dapat dipertanggung jawabkan.

Indikator mengevaluasi berita/ informasi mengalami peningkatan dari yang semula 63 dalam kategori cukup, setelah diberi perlakuan menjadi 87,3 dengan kategori baik, dan N-Gain sebesar 66 dengan kategori cukup efektif.

#### 7. Lemahnya Pemerintahan Bani Umayyah

Lemahnya pemerintahan Bani Umayyah adalah masa-masa dimana dinasti ini mulai mengalami kehancuran dan akhirnya berhasil digulingkan oleh Bani Abbasiyah yang berasal dari keturunan Abbas.<sup>87</sup> Lemahnya pemerintahan Bani Umayyah disebabkan oleh beberapa faktor internal dan eksternal. Bermula dari buruknya pemerintahan yang dilakukan oleh para khalifah dan tidak begitu memperhatikan kesejahteraan masyarakatnya hingga berujung pada serangan musuh yang menyebabkan dinasti ini runtuh.

Indikator lemahnya pemerintahan Bani Umayyah dapat diamati bahwa untuk *pre-test* sebesar 74 dalam kategori cukup, kemudian setelah diberi *post-test* sebesar 85 dalam kategori baik, dengan N-Gain sebesar 42 dalam kategori kurang efektif.

#### 8. Membuat Media/ Memanfaatkan Media

Membuat media/ memanfaatkan media disini adalah menggunakan media pembelajaran untuk menunjang tujuan dari pembelajaran itu sendiri.<sup>88</sup> Omar Hamalik dalam bukunya kurikulum dan pembelajaran mengemukakan bahwa pemakai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap peserta didik.<sup>89</sup>

Indikator pemrosesan kelompok semula memiliki rata-rata 79 dalam kategori cukup, kemudian terjadi peningkatan sebesar 94 dengan kategori baik dengan N-Gain sebesar 75 dengan kategori cukup.

Berdasarkan perolehan nilai N-Gain kelas eksperimen dari indikator 1 sampai dengan indikator 8 di atas, kategori tertinggi terdapat pada indikator 3 yaitu fase-fase pemerintahan Bani Umayyah.

---

<sup>86</sup>Luh Cahyaning Saraswati, dkk, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran E-Learning Quipper School", 7.

<sup>87</sup>Imam, Fuadi, *Sejarah Peradaban Islam Dirasah Islamiyah II*, 35.

<sup>88</sup>Luh Cahyaning Saraswati, dkk, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran E-Learning Quipper School", 8.

<sup>89</sup> Omar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran* (Jakarta: bumi aksara, 1999), 56.

## 1. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji yang digunakan untuk mengetahui apakah hasil perolehan data berdistribusi normal atau tidak pada nilai *pretest posttest*. Hasilnya dapat diamati pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.15

Uji Normalitas *Pretest Posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kemampuan Literasi Siswa	Kelas	Kolmogorof-Smirnov		Shapiro-Wilk	
		A	Sig	A	Sig
	<i>Pre-test</i> Eksperimen	0,05	0,2	0,05	0,256
	<i>Post-test</i> Eksperimen	0,05	0,21	0,05	0,003
	<i>Pre-test</i> Kontrol	0,05	0,138	0,05	0,289
	<i>Post-test</i> Kontrol	0,05	0,2	0,05	0,288

Berdasarkan tabel 4.14 uji normalitas di atas dapat disimpulkan bahwa hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen menggunakan Kolmogorov-Smirnov memperoleh nilai signifikasi lebih dari 0,05, sehingga dapat dikatakan bahwa data berdistribusi normal. Hasil perhitungan uji homogenitas tersebut dapat dilihat pada lampiran 8.

## 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas berguna untuk mengetahui data memiliki varians yang sama atau tidak menggunakan homogenitas pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.16

Hasil Uji Homogenitas *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol

Kemampuan	A	Sig
Berliterasi Siswa	0,5	0,687

Berdasarkan tabel 4.15 hasil uji homogenitas *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol diatas diketahui nilai signifikasi (sig) lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan kedua kelompok memiliki varians yang sama atau homogen. Hasil uji homogenitas *pre-test* kelas eksperimen dan *pre-test* kelas kontrol dapat dilihat pada lampiran 9.

Tabel 4.17

Hasil Uji Homogenitas *Post-Test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kemampuan	A	Sig
Berliterasi Siswa	0,5	0,391

Berdasarkan tabel 4.16 hasil uji homogenitas *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol di atas diketahui nilai signifikansi (sig) lebih besar dari 0,05. Berarti keduanya mempunyai varians sama atau homogen. Hasil uji homogenitas *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada lampiran 10.

### 3. Analisis Data Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Hybrid Learning Berbantuan Media Quipper School untuk Meningkatkan Kemampuan Berliterasi Siswa pada Mata Pelajaran SKI

Hasil data yang telah diuji diketahui berdistribusi normal dan homogen. Langkah selanjutnya data akan dianalisis secara parametric uji t. Analisis data yang digunakan untuk mengetahui bagaimana pengaruh Model Pembelajaran *Hybrid Learning* Berbantuan *Quipper School* terhadap Kemampuan Berliterasi Siswa dengan menggunakan uji t *Independent Sample t-Test*. Uji ini untuk mengetahui perbedaan rata-rata dari dua kelompok sampel yang independent.

Tabel 4.18

Hasil Uji *Independent Sample t-Test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

Kemampuan		A	Sig
Berliterasi Siswa	Equal variances assumed	0,05	0,000
	Equal variances not assumed	0,05	0,000

Pengambilan keputusan mengacu pada  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Sementara jika nilai sig < 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ . Maka dapat disimpulkan

bahwa ada perbedaan rata-rata kemampuan berliterasi siswa antara model pembelajaran *Hybrid Learning* berbantuan *Quipper School* dengan model pembelajaran konvensional yaitu ceramah. Hasil perhitungan uji *independent Sample t-Test* dapat dilihat pada lampiran 11.

Berdasarkan tabel 4.17 hasil uji *independent sample t-Test* terlihat ada perbedaan rata-rata untuk kelas eksperimen dan kontrol. Karena ada perbedaan yang signifikan maka akan dilakukan uji N-Gain score untuk mencari selisih antara nilai *pre-test*, *post-test* pada kelas kontrol dan eksperimen. Hasil yang diperoleh sebagai berikut.

Tabel 4.19  
Hasil Uji N-Gain Score

	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Rata-Rata	72	52
Minimal	41	0
Maksimal	94	88

Berdasarkan tabel 4.18 hasil uji N-Gain Score di atas diperoleh rata-rata untuk kelas eksperimen sebesar 72 atau 72% dan pada kelas kontrol diperoleh rata-rata sebesar 52 atau 52%. Maka dapat disimpulkan untuk kelas eksperimen dengan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Hybrid Learning* berbantuan media *Quipper School* dengan rata-rata 72% cukup efektif, dan untuk kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran konvensional dengan rata-rata 52% dikatakan kurang efektif. Untuk menjawab rumusan masalah kedua, karena hasilnya ada perbedaan dilanjutkan dengan uji *t-test one tailed*.

Tabel 4.20  
Hasil Uji *t-test one tailed*

<i>One Tailed</i>	Nilai hitung	Sig	Keputusan Uji
Eksperimen-Kontrol	-5,063	-1,684	H <sub>0</sub> ditolak

Berdasarkan tabel 4.19 hasil uji *t-test one tailed* dapat kita amati bahwa  $t$ -hitung <  $t$ -tabel maka diartikan ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Hybrid Learning* berbantuan media *Quipper School* terhadap kemampuan berliterasi siswa.

### C. Pembahasan

#### 1. Keterlaksanaan Proses Pembelajaran

Kegiatan pendahuluan, peneliti memulai pelajaran dengan mengucapkan salam dan berdo'a bersama-sama serta memeriksa kesiapan peserta didik sebagai wujud mendisiplinkan. Selanjutnya peneliti melakukan apresepasi dengan cara mengingatkan materi sebelumnya dan mengaitkan dengan materi yang akan dipelajari hari ini. Peneliti juga menjelaskan tujuan dan manfaat pembelajaran dengan bertujuan agar siswa termotivasi untuk melakukan tanya jawab. Hal ini selaras dengan apa yang didapatkan ketika dilakukan observasi berkategori baik. Pemberian semangat dan motivasi dapat memicu antusias belajar pada siswa.<sup>90</sup>

Kegiatan inti peneliti terlebih dahulu menyajikan video pada aplikasi *Quipper School* dan meminta peserta didik untuk menyimaknya. Tidak lupa, peneliti memberikan bimbingan serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempraktekkan portal *e-learning (Quipper School)* untuk mengakses materi. Hal ini sesuai dengan sintaks dalam pembelajaran *Hybrid Learning* yaitu *show me* (demonstrasi) dan *let me* (latihan/praktek).<sup>91</sup>

Peneliti membagi kelas menjadi 3 kelompok dan meminta masing-masing kelompok untuk menganalisis video yang telah diputar apabila dikaitkan dengan materi perkembangan kebudayaan Islam dinasti Bani Umayyah. Peneliti memberi siswa waktu 20 menit untuk berdiskusi. Kegiatan tersebut dapat diamati pada gambar di bawah ini.

---

<sup>90</sup> Achmad Sulu Kurniawan, *Antusiasme Belajar Siswa Kelas X Ilmu Pengetahuan Bahasa pada Lintas Minat Biologi Di MAN 2 Model Medan*, Jurnal Pelita Pendidikan, Vol. 5, No. 1, 2017.

<sup>91</sup> Nokman Riyanto, *Tujuh Karya Satu Buku*, 108.



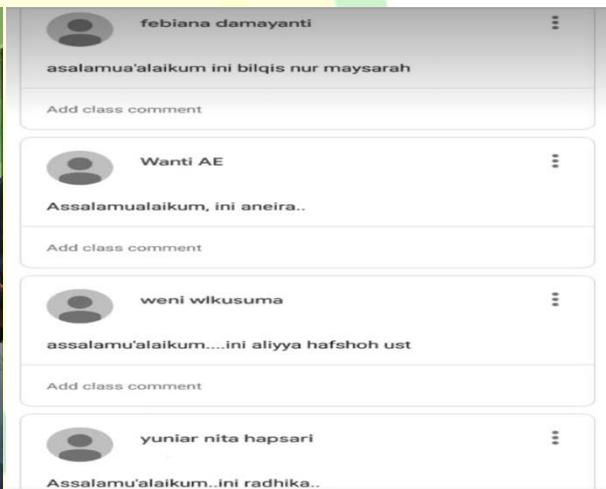
Gambar 4.4  
Peneliti Mengajar di Kelas



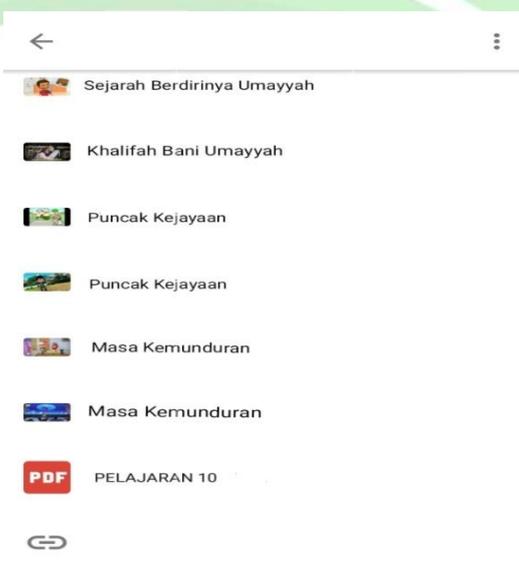
Gambar 4.5  
Siswa Melakukan Kegiatan Diskusi



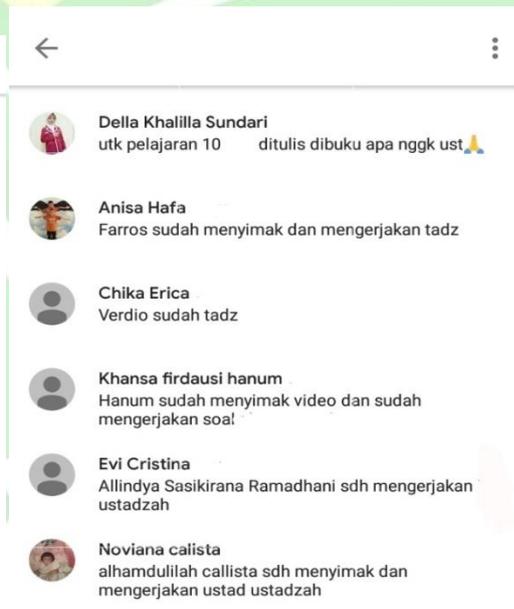
Gambar 4.6  
Siswa Melakukan Presentasi



Gambar 4.7  
Siswa Login di *Quipper School*



Gambar 4.8



Gambar 4.9

Diskusi merupakan suatu kegiatan berkelompok untuk memecahkan suatu masalah.<sup>92</sup> Selanjutnya, kelompok yang sudah selesai bisa mendelegasikan wakilnya untuk mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. Kelompok yang pertama selesai akan diberi hadiah. Pemberian hadiah merupakan usaha guru agar siswa termotivasi mengikuti pembelajaran.<sup>93</sup> Terakhir guru memberikan penguatan terkait materi dinasti Umayyah. Pada fase ini siswa diarahkan pada kegiatan orientasi dengan tahap yang bagus. Pelaksanaan pembelajaran dengan model *Hybrid Learning* berbantuan media *Quipper School* berlangsung dengan baik sesuai dengan langkah-langkah pada model pembelajaran *Hybrid Learning*.

Kegiatan penutup guru melakukan refleksi bersama siswa dengan cara menyimpulkan materi pada hari ini. Guru juga memberi tugas di rumah kepada siswa untuk mempelajari materi berikutnya. Pada fase ini kegiatan sudah berjalan dengan baik. Secara keseluruhan dari awal hingga akhir, keterlaksanaan proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Hybrid Learning* berbantuan media *Quipper School* berjalan dengan baik dan efisien.

## 2. Aktivitas Siswa

Peneliti mengkombinasikan pengajaran langsung atau tatap muka (*face to face*) dan pembelajaran via *online* dalam melakukan kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen.<sup>94</sup> Aktivitas pembelajaran *online* menggunakan media *Quipper School* ini dimanfaatkan untuk mengakses materi dari internet, mengerjakan tugas online, dan juga melakukan diskusi secara online. Hal ini memanfaatkan beberapa fitur yang dimiliki oleh *Quipper School* dalam menunjang pembelajaran *online* diantaranya ada *assignments* (tugas), dimana penugasan disimpan dan dinilai pada rangkaian aplikasi *Quipper School* yang memungkinkan kolaborasi antar guru siswa atau siswa kepada siswa. Selain itu juga ada yang namanya *communication* (komunikasi) yang memungkinkan untuk membuat

---

<sup>92</sup> Eresia Lamaju, *Peningkatan Kemampuan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SDN Sampaka Kec. Bualemo Kab. Banggai melalui Metode Diskusi Kelompok*, Jurnal Kreatif Online, Vol. 5, No. 1, 2015.

<sup>93</sup> Destrinelli, *Pengaruh Pemberian Hadiah terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*, Vol. 2, No. 1, 2017.

<sup>94</sup> Husamah, *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*, 16.

pengumuman kemudian dapat diposkan oleh guru ke arus kelas dan dapat dikomentari oleh siswa.<sup>95</sup>

Dampaknya, saat pembelajaran dikelas (*offline*) peserta didik sangat aktif bertanya. Hal ini bisa dilihat pada saat mereka melakukan diskusi kelompok. Indikator diskusi kelompok memiliki kategori yang baik. Selain itu mereka juga mulai aktif memberikan sanggahan, kritik/saran terhadap presentasi teman di depan kelas. Aktivitas menyanggah, memberikan kritik/saran terhadap presentasi teman memiliki kategori yang cukup.

Aktivitas siswa yang menduduki nilai paling tinggi adalah bermain *game*. Game yang digunakan oleh peneliti disini adalah bolpoin berjalan dengan diiringi musik, jika musik berhenti peserta didik yang memegang bolpoin paling akhir wajib menjawab pertanyaan yang telah diberikan oleh guru. Hal ini disebabkan karena siswa mulai menguasai materi pelajaran karena mereka belajar mandiri dirumah melalui pembelajaran *online*. Dimana siswa siswa bisa belajar di mana saja, kapan saja dan bisa mengakses materi pembelajaran dari internet. Sehingga saat di kelas siswa sudah mempunyai bekal materi yang matang.

Pembelajaran seperti ini berorientasi pada pembelajaran *student center*, dimana siswa dituntut untuk aktif dalam pembelajaran dan guru hanya sebagai fasilitator saja. Karena strategi pembelajaran yang baik adalah ketika guru hanya sebagai fasilitator, penyampai materi, dan pembimbing. Hal ini sejalan dengan karakteristik *Hybrid Learning* yaitu pengajar hanya sebagai fasilitator dan orang tua sebagai pendukung.<sup>96</sup>

### 3. Kemampuan Berliterasi

Beberapa indikator yang digunakan untuk mengetahui kemampuan berliterasi siswa utamanya kemampuan berliterasi siswa kelas XI MA Miftahussalam Kambeng pada mata pelajaran SKI. Indikator pertama adalah mengakses informasi dari media dengan perolehan N-Gain Score dalam kategori efektif. Hal ini sejalan dengan sintaks pembelajaran pada *Hybrid Learning* yaitu *show me* (demonstrasi) yang mana guru disini memberikan bimbingan kepada siswa untuk dapat menggunakan portal *e-learning* yang telah dibuat (disini peneliti menggunakan portal *e-learning Quipper School*) serta guru membimbing siswa untuk mengakses materi dalam portal *e-learning* tersebut. Kemudian dalam sintaks pembelajaran online juga terdapat yang namanya *let me* (latihan/praktek), yaitu guru memberikan kesempatan kepada siswa mempraktekkan portal *e-learning* pada pembelajaran online. Kemudian guru membimbing siswa untuk mengakses berbagai sumber belajar *offline* dan *online* untuk penyajiannya dalam bentuk presentasi di kelas

---

<sup>95</sup> Deden Sutrisna, "Meningkatkan Kemampuan Literasi...", 73.

<sup>96</sup>Husamah, *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*, 16.

secara *face to face* (sinkronus).<sup>97</sup> Hal inilah yang menjadi faktor penyebab kenapa indikator mengakses informasi dari media menduduki tingkatan paling tinggi.

Indikator menganalisis informasi dari media berkategori efektif. Hal ini dikarenakan siswa sudah terbiasa mencari dan membaca sumber pembelajaran online, sehingga mereka dengan mudah memahami isi dari apa yang mereka baca tanpa memerlukan waktu yang lama. Yang mana, analisis berita ini harus mencakup unsure 5W+1H. Yaitu, what menanyakan apa, who menanyakan siapa, when mananyakan kapan, where menanyakan dimana, why menanyakan mengapa, dan how menanyakan bagaimana.<sup>98</sup>

Inikator ketiga yaitu mengevaluasi berita/ informasi dengan perolehan N-Gain Score dalam kategori cukup efektif. Hal ini dikarenakan begitu banyaknya luapan banjir informasi yang diterima oleh peserta didik dan mereka masih kesulitan dalam membedakan informasi yang faktual dan yang *hoax*.<sup>99</sup>

Peserta didik akan mengalami kebingungan dengan adanya informasi yang *hoax* ini. Dalam kebingungan, peserta didik akan mengambil keputusan yang lemah, tidak meyakinkan, dan bahkan salah. Sebagian besar kritik terhadap media sosial berkisar tentang eksklusivitas situs, kesenjangan informasi yang disajikan, konsentrasi konten, kepemilikan konten dan makna interaksi yang diciptakan media sosial.<sup>100</sup> Maka dari itu diperlukan strategi-strategi baru agar kegiatan mengevaluasi infomasi dari media ini dapat dilaksanakan dengan optimal. Yaitu adanya pertukaran informasi, diskusi-diskusi dengan berbagai ahli, dan pemberian pengetahuan yang mendalam kepada peserta didik.<sup>101</sup> Kegiatan ini perlu dilakukan sebagai upaya untuk membangun model edukasi dan literasi media guna meningkatkan kompetensi generasi muda dalam mengenali dan merespon informasi yang faktual dari media.

Indikator membuat media/memanfaatkan media memiliki kategori cukup efektif. Hal inidikarenakan adanya fasilitas yang memadai seperti tersedianya jaringan wifi yang ada di madrasah, setiap peserta didik juga memiliki HP android dan laptop serta peserta didik juga sudah terbiasa mencari infomasi di internet menggunakan HP ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung. Singgih Prihadi juga menyebutkan salah satu komponen yang harus dipenuhi untuk menunjang pembelajaran *Hybrid Learning* adalah adanya M-

---

<sup>97</sup> Nokman Riyanto, *Tujuh Karya Satu Buku* (Banjarnegara: Pelita Gemilang Sejahtera, 2018), cet.1, 108.

<sup>98</sup>*Ibid.*

<sup>99</sup>Gumgum Gumilar, dkk, "Literasi Media: Cerdas Menggunakan Media Sosial dalam Menanggulangi Berita Palsu (Hoax) Oleh Siswa SMA", Vol. 1, No. 1, (Februari 2017), 36.

<sup>100</sup>*Ibid.*, 17.

<sup>101</sup> Jaka Warsihna, "Menulis dengan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)", Artikel Pusat Kurikulum dan Pusat Perbukuan Kemendikti, 01 Desember 2016, 68.

*Learning*, yaitu memungkinkan penggunaan perangkat teknologi informasi (TI) genggam dan bergerak seperti PDA, handphone, laptop dan tablet PC dalam pengajaran pembelajaran.<sup>102</sup>

#### 4. Hasil Temuan dan Diskusi

Model pembelajaran *Hybrid Learning* berbantuan media *Quipper School* membantu meningkatkan kemampuan berliterasi siswa. Hasil analisis data yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap efektivitas penggunaan model pembelajaran *Hybrid Learning* berbantuan media *Quipper School*, komponen atau indikator dalam kemampuan berliterasi yang harus dimiliki oleh peserta didik antara lain: mengakses informasi dari media, menganalisis informasi dari media, mengevaluasi berita/informasi, dan membuat media/memanfaatkan media. Kecenderungan ini dipengaruhi oleh berbagai macam variabel seperti membaca, memahami pesan yang disampaikan oleh guru dan mendistribusikan pesan-pesan kepada orang lain. Ketiga indikator yaitu menganalisis informasi dari media, mengevaluasi berita/informasi, serta membuat media/memanfaatkan media memiliki kategori cukup efektif. Tetapi dari ketika indikator yang termasuk kedalam kategori cukup efektif, indikator mengevaluasi berita/ informasi menduduki tingkatan paling rendah. Selanjutnya, indikator yang menduduki nilai tingkatan paling tinggi adalah mengakses informasi dari media.

Menurut Singgih Prihadi dalam bukunya yang berjudul *Model Pembelajaran Blended Learning Teori dan Praktek dalam Pembelajaran Geografi*, salah satu dari prinsip *Hybrid Learning* adalah mengkolaborasikan antara pembelajaran tatap muka di kelas dan pembelajaran online. Yang mana pembelajaran online ini dapat dilakukan melalui portal *e-learning*, *website*, dan jejaring sosial.<sup>103</sup> *Quipper School* adalah salah satu layanan berbasis internet yang disediakan oleh google sebagai sebuah sistem *e-learning*.<sup>104</sup> *Service* ini didesain untuk membantu pengajar membuat dan membagikan tugas kepada para pelajar secara *paperless*. Dimana siswa dapat memantau berbagai materi dan tugas kelas dan berinteraksi dalam aliran kelas atau melalui *email*, mengirim tugas dan mendapat masukan serta nilai secara langsung.<sup>105</sup> Jadi secara tidak langsung siswa diminta untuk mencari, membaca, dan memahami materi melalui internet secara mandiri. Hal ini sejalan dengan kurikulum 13 yang menekankan pada pembelajaran *student center*, dimana siswa diminta

---

<sup>102</sup> Singgih Prihadi, *Model Blended Learning Teori dan Praktek dalam Pembelajaran Geografi*, 159.

<sup>103</sup> Singgih Prihadi, *Model Blended Learning Teori dan Praktek dalam Pembelajaran Geografi* (Surakarta: Yuman Pustaka, 2013), 153.

<sup>104</sup> Vicky Dwi Wicaksono dan Putri Rachmawati, "Pembelajaran Blended Learning Melalui Quipper School DI Sekolah Dasar", seminar Nasional Pendidikan PGSD UMS & HDPGSDI Wilayah Jawa, 2017, 516.

<sup>105</sup> Yahfizham., dkk., "Pembelajaran Awan Berbasis Perangkat Lunak Sebagai Suatu Layanan Analisis Deskriptif", *Jurnal Teknologi*, vol. 17, no 3, 2018, 262-263.

untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran dan guru hanya sebagai fasilitatornya. Kegiatan mengakses, menganalisis, mengevaluasi dan memanfaatkan informasi dari media ini dinamakan dengan istilah literasi media.<sup>106</sup> Tujuan mendasar perlunya dilakukan literasi media adalah mengajak peserta didik untuk menganalisis pesan yang disampaikan oleh media massa, mempertimbangkan komersial dan politik di balik suatu citra atau pesan media, meneliti siapa saja yang bertanggung jawab atas pesan atau ide yang diimplementasikan oleh pesan atau citra itu.<sup>107</sup>

Kemampuan mengakses informasi dari media memiliki tingkatan paling tinggi. Hal ini sejalan dengan sintaks pembelajaran pada *Hybrid Learning* yaitu *show me* (demonstrasi) yang mana guru disini memberikan bimbingan kepada siswa untuk dapat menggunakan portal *e-learning* yang telah dibuat (disini peneliti menggunakan portal *e-learning Quipper School*) serta guru membimbing siswa untuk mengakses materi dalam portal *e-learning* tersebut. Kemudian dalam sintaks pembelajaran online juga terdapat yang namanya *let me* (latihan/praktek), yaitu guru memberikan kesempatan kepada siswa mempraktekkan portal *e-learning* pada pembelajaran online. Kemudian guru membimbing siswa untuk mengakses berbagai sumber belajar *offline* dan *online* untuk penyajiannya dalam bentuk presentasi di kelas secara *face to face* (sinkronus).<sup>108</sup> Hal inilah yang menjadi faktor penyebab kenapa indikator mengakses informasi dari media menduduki tingkatan paling tinggi. Selain itu juga dipengaruhi oleh beberapa faktor lain diantaranya adalah adanya fasilitas yang memadai seperti tersedianya jaringan wifi yang ada di madrasah, setiap peserta didik juga memiliki HP android dan laptop serta peserta didik juga sudah terbiasa mencari informasi di internet menggunakan HP ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung. Sebenarnya mengakses informasi bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja. Oleh karena itu indikator ini menduduki tingkatan paling tinggi. Singgih Prihadi juga menyebutkan salah satu komponen yang harus dipenuhi untuk menunjang pembelajaran *Hybrid Learning* adalah adanya *M-Learning*, yaitu memungkinkan penggunaan perangkat teknologi informasi (TI) genggam dan bergerak seperti PDA, handphone, laptop dan tablet PC dalam pengajaran pembelajaran.<sup>109</sup>

Indikator paling rendah yang ditempati oleh mengevaluasi informasi, mungkin disebabkan oleh banyaknya informasi/ berita-berita *hoax* atau berita palsu yang ditulis oleh

---

<sup>106</sup>Rosmaini dkk., "Keterampilan Literasi untuk Meningkatkan Budaya Suka Membaca di Sekolah Amalia", Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Meda, vol.13, no.4, Oktober-Desember 2017, 424.

<sup>107</sup>Nurchaili, "Menumbuhkan Budaya Literasi Melalui Buku Digital", Libria, vol. 3, no. 2, Desember 2016, 198.

<sup>108</sup> Nokman Riyanto, *Tujuh Karya Satu Buku* (Banjarnegara: Pelita Gemilang Sejahtera, 2018), cet.1, 108.

<sup>109</sup> Singgih Prihadi, *Model Blended Learning Teori dan Praktek dalam Pembelajaran Geografi*, 159.

oknum yang tidak bertanggung jawab.<sup>110</sup> Selain itu, biasanya guru juga hanya meminta peserta didik untuk mencari informasi pada satu situs saja dan tidak meminta mereka untuk membuka situs-situs belajar yang lain.

Berdasarkan keempat indikator yang sudah dipaparkan, indikator yang paling menonjol adalah kemampuan peserta didik mengakses informasi dari media. Hal ini merupakan wujud dari perkembangan teknologi informasi. Kemampuan mengakses informasi dari media menunjukkan bahwa secara efektif dan efisien peserta didik sudah memahami dan mampu mengoperasikan berbagai bentuk komunikasi yang bermedia.<sup>111</sup> Selain itu, indikator mengevaluasi informasi dari media cenderung kurang menonjol diantara indikator yang lain, hal ini dikarenakan karena begitu banyaknya luapan banjir informasi yang diterima oleh peserta didik dan mereka masih kesulitan dalam membedakan informasi yang faktual dan yang *hoax*.<sup>112</sup> *Hoax* disini dapat diartikan sebagai tindakan mengaburkan informasi yang sebenarnya, dengan cara membanjiri suatu media dengan pesan yang salah agar bisa menutupi pesan yang benar.<sup>113</sup>

Peserta didik akan mengalami kebingungan dengan adanya informasi yang *hoax* ini. Dalam kebingungan, peserta didik akan mengambil keputusan yang lemah, tidak meyakinkan, dan bahkan salah. Sebagian besar kritik terhadap media sosial berkisar tentang eksklusivitas situs, kesenjangan informasi yang disajikan, konsentrasi konten, kepemilikan konten dan makna interaksi yang diciptakan media sosial.<sup>114</sup> Maka dari itu diperlukan strategi-strategi baru agar kegiatan mengevaluasi informasi dari media ini dapat dilaksanakan dengan optimal. Yaitu adanya pertukaran informasi, diskusi-diskusi dengan berbagai ahli, dan pemberian pengetahuan yang mendalam kepada peserta didik.<sup>115</sup> Kegiatan ini perlu dilakukan sebagai upaya untuk membangun model edukasi dan literasi media guna meningkatkan kompetensi generasi muda dalam mengenali dan merespon informasi yang faktual dari media.

Aplikasi model pembelajaran *Hybrid Learning* tidak hanya terfokus pada keterampilan berliterasi dan isi akademik saja, namun juga sebagai salah satu proses *learning to know, learning to do, learning to be and learning to live together* yang akan

---

<sup>110</sup>Gumgum Gumilar, dkk, "Literasi Media: Cerdas Menggunakan Media Sosial dalam Menanggulangi Berita Palsu (Hoax) Oleh Siswa SMA", Vol. 1, No. 1, (Februari 2017), 36.

<sup>111</sup>*Ibid.*, 40.

<sup>112</sup>Gumgum Gumilar, dkk, "Literasi Media: Cerdas Menggunakan Media Sosial dalam Menanggulangi Berita Palsu (Hoax) Oleh Siswa SMA", Vol. 1, No. 1, (Februari 2017), 36.

<sup>113</sup>Prasetyo, "Berita Hoax Dan Radikalisme", Kupang, Indonesia (15 Juni 2017), 15.

<sup>114</sup>*Ibid.*, 17.

<sup>115</sup>Jaka Warsihna, "Menulis dengan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)", Artikel Pusat Kurikulum dan Pusat Perbukuan Kemendikri, 01 Desember 2016, 68.

menciptakan makna belajar bagi peserta didik.<sup>116</sup> Karena model pembelajaran ini berkarakteristik mengkombinasikan pembelajaran langsung atau tatap muka (*face to face*), belajar mandiri, dan belajar via online.<sup>117</sup> Dengan belajar online ini, peserta didik dapat melakukannya dimana saja dan kapan saja. Penerapan model pembelajaran *Hybrid Learning* ini akan membantu guru dalam menciptakan pembelajaran aktif, bermakna, dan pastinya menyenangkan sehingga peserta didik bisa tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Sehingga model pembelajaran *Hybrid Learning* berbantuan media *Quipper School* akan meningkatkan kemampuan berliterasi peserta didik.

Terkait akselerasi pendidikan melalui teknologi, Business Development Manager pionir Edutech di Indonesia, Ruth Ayu Haspari mengatakan bahwa *Quipper School* dibangun tidak hanya fokus pada kebutuhan siswa, tetapi juga untuk pemberdayaan guru. Sejak 2015 hingga saat ini, *Quipper School* telah memberikan pelatihan gratis bagi lebih dari 15.000 guru di lebih dari 1.000 sekolah yang tersebar di 34 provinsi di Indonesia.<sup>118</sup> Diharapkan, hadirnya *Quipper School* ini akan melahirkan guru-guru yang inspiratif dan mampu berevolusi dalam mengajar agar tetap relevan dengan kemajuan teknologi dan membekali siswa menghadapi tuntutan zaman. Karena dari tangan para guru kompeten yang penuh dedikasi, akan terlahir generasi penerus bangsa yang dapat membawa negaranya menjadi lebih maju.

Jika literasi media ini terus membudaya, maka bisa menghasilkan warga masyarakat yang “*well informed*” serta dapat membuat penilaian terhadap *content* media berdasarkan pengetahuan dan pemahaman mereka terhadap media yang bersangkutan. Dalam kurun waktu yang lama literasi media yang terbatas hanya pada kajian studi di perguruan tinggi kini sudah bergerak lebih maju, lebih terorganisir/ terlembaga serta mempersiapkan kemampuan literasi media setiap individu di masa yang akan datang.

Model pembelajaran *Hybrid Learning* berbantuan media *Quipper School* berpengaruh pada kemampuan berliterasi siswa pada mata mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Model pembelajaran ini termasuk dalam model pembelajaran inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Selain itu penggunaan *Quipper School* membuat belajar lebih mudah, memiliki daya tarik dan sangat berguna dalam pemberian penugasan serta menciptakan pembelajaran yang kolaboratif.<sup>119</sup> Model pembelajaran *Hybrid Learning*

---

<sup>116</sup> Iga Setia Utami, “Praktikalitas Model Blended Learning pada Pembelajaran Dasar di SMK”, Jurnal Iptek Terapan, vol.11, 2017, 235.

<sup>117</sup>Husamah, *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*,(Jakarta: Prestasi Pustakarya, 2014), 22.

<sup>118</sup> Putri Mei Setyaningrum, “Lewat Quipper School, Quipper Ajak Guru Berinovasi & Akselerasi Pendidikan Lewat Teknologi”, Warta Ekonomi, 7 April 2020, 5, kolom 3-4.

<sup>119</sup> Rady Joy Magno Ventayen, “Usability Evaluation of Quipper School: Basis for the Adaptation of GSuite E-Learning Platform” Asia Pasific Journal Of Education, vol.5, no.1, 2018, 47.

berbantuan media *Quipper School* ini sangat membantu guru dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran ditengah wabah Covid-19 ini. Yang mana siswa dan guru berada dirumah masing-masing tetapi masih bisa melakukan proses pembelajaran. Dengan cara guru mengirimkan materi pembelajaran dan soal-soal latihan pada aplikasi *Quipper School* dan siswa bisa mengerjakannya. Selain itu, apabila ada materi yang dirasa kurang bisa dimengerti, maka siswa dan guru bisa melakuka diskusi pada aplikasi ini. Dengan demikian, proses pembelajaran tetap bisa berlangsung di tengah pandemi Covid-19. Strategi pembelajaran yang baik adalah ketika guru hanya sebagai fasilitator, penyampai materi, dan pembimbing. Hal ini sejalan dengan karakteristik *Hybrid Learning* yaitu pengajar hanya sebagai fasilitator dan orang tua sebagai pendukung.<sup>120</sup> Perubahan peradaban menuju masyarakat berpengetahuan (*knowledge society*), menuntut masyarakat dunia untuk menguasai keterampilan abad 21 yaitu mampu memahami dan memanfaatkan teknologi dan komunikasi (ICT Literacy Skills). Disini kemampuan literasi media memegang peranan yang sangat penting dan strategi dalam membangun masyarakat berpengetahuan yang memiliki keterampilan: (1) melek teknologi dan media; (2) melakukan komunikasi efektif; (3) berfikir kritis; (4) memecahkan masalah; dan (5) berkolaborasi.



---

<sup>120</sup>Husamah, *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*, 16.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Pembelajaran telah dilaksanakan secara optimal sesuai dengan sintaks pembelajaran *Hybrid Learning* diperoleh presentasi 100% dengan rata-rata 3,2 berkategori baik.
2. Aktivitas siswa yang terlaksanakan telah diperoleh presensi 75% dengan kategori cukup baik.
3. Model pembelajaran *Hybrid Learning* berbantuan media *Quipper School* memiliki pengaruh dalam meningkatkan kemampuan berliterasi yang dapat diketahui dari N-Gain Score sebesar 72% dengan indikator tertinggi pada kemampuan mengakses informasi dari media. Dan secara statistik efektif meningkatkan kemampuan berliterasi secara signifikan lebih baik dari pada yang tidak menggunakan model pembelajaran *Hybrid Learning* berbantuan media *Quipper School*.

( $\alpha = 0,05$ )

#### B. Saran

Beberapa saran yang dapat diajukan berdasarkan hasil penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik, agar kemampuan berliterasi terus meningkat, maka harus rajin membaca sumber belajar baik secara *online* maupun *offline*.
2. Untuk penelitian berikutnya, sebaiknya ada pengembangan variabel. Sebab tidak menutup kemungkinan dengan penelitian yang memiliki banyak variabel akan menghasilkan kesimpulan yang lebih baik dan referensi yang banyak, sehingga sangat berguna bagi penelitian selanjutnya.



## DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Suci Pratiwi. *Pengaruh Hybrid Learning Berbantuan Google Classroom Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA pada Konsep Gerak Lurus*. Skripsi: UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, 2019
- Ariyani, Lestari Dwi. *Pengaruh Penggunaan Metode Drill Terhadap Tingkat Pemahaman Dan Daya Ingat Siswa Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Di Kelas 2 MI Sabilil Islam Ketandan Madiun Tahun Ajaran 2018/2019*. Skripsi, IAIN Ponorogo, Ponorogo 2019
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2009
- Bainamus, Putri Milanda. *Pengaruh Model Pembelajaran Hybrid Learning Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematika pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Curup Tengah*. *Jurnal Pendidikan Matematika* vol. 11, no.2. Juli: 2007
- Bibi, Sarah dan Handaru Jati. *Efektivitas Model Blended Learning Terhadap Motivasi dan Tingkat Pemahaman Mahasiswa Mata Kuliah Alogaritma dan Pemrograman*. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, vol. 5, no. 1, Februari 2015
- Budiart, Rini dkk. *Penggunaan Blended Learning dengan Media Moodle untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa SMP*. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, vol.2, 2015
- Darmawan, Deni. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013
- Destrinelli. *Pengaruh Pemberian Hadiah terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Vol. 2, No. 1, 2017
- Faturrohman, Pupuh. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Refika Aditama, 2007
- Gora, Winastwan dan Sunarto. *Strategi Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK*. Jakarta: Elexmedia Komplitudo, 2010
- Gumilar, Gungum dkk. *Literasi Media: Cerdas Menggunakan Media Sosial dalam Menanggulangi Berita Palsu (Hoax) Oleh Siswa SMA*. Vol. 1, No. 1, Februari 2017
- Hamalik, Omar. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: bumi aksara, 1999
- Herlina, Nina. *Penggunaan Model Pembelajaran Cooperative Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPA*. *Jurnal Ilmiah Edukasi*, vol. 4, 2016
- Hermawan, S. Kusairi dan Wartono. *Pengaruh Blended Learning Terhadap Penguasaan Konsep dan Penalaran Siswa Kelas X*. *Jurnal Pendidikan Fisika Indoneisa*, vol.9, 2013
- Hidayat, Wahyu dan Nugroho Arif Sudibyo. *Implementasi Pembelajaran Interaktif Elektronika Dasar Menggunakan Adobe Flash CS6 pada Kelas Semu dengan Quipper School Berbasis Framework*. *Jurnal Sains dan Edukasi Sins*, vol. 1, no. 2, 2018
- Husamah. *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*. Jakarta : Prestasi Pustakarya, 2014

- Iguna, Sendiawati. *Keefektifan Media Quipper School dan Web Blog untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geografi pada Kelas XI IIS di MAN DIY*. Jurnal Universitas Negeri Yogyakarta, 2008
- Kosasih, Nandang. *Pembelajaran Quantum Dan Optimalisasi Kecerdasan*. Bandung: Alfabeta, 2013
- Kurniawan, Achmad Sulu. *Antusiasme Belajar Siswa Kelas X Ilmu Pengetahuan Bahasa pada Lintas Minat Biologi Di MAN 2 Model Medan*. Jurnal Pelita Pendidikan, Vol. 5, No. 1, 2017
- Lamaju, Eresia. *Peningkatan Kemampuan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SDN Sampaka Kec. Bualemo Kab. Banggal melalui Metode Diskusi Kelompok*. Jurnal Kreatif Online, Vol. 5, No. 1, 2015.
- Lembar Wawancara Guru MA Miftahussalam Kambeng
- Munadhi, Yudhi. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Press Group, 2013
- Nurchaili. *Menumbuhkan Budaya Literasi Melalui Buku Digital*. Libria, vol. 3, no. 2, Desember 2016
- Prasetyo. *Berita Hoax Dan Radikalisme*. Kupang, Indonesia, 15 Juni 2017
- Prihadi, Singgih. *Model Blended Learning Teori dan Praktek dalam Pembelajaran Geografi*. Surakarta: Yuma Pustaka, 2013
- Putra, Ino Angga. *Orientas Hybrid Learning melalui model Hybrid Learning dengan Bantuan Multimedia di dalam Kegiatan Pembelajaran*. Eduscope, vol 4, no. 1 Juli 2015
- Rahman, Muhammad dan Sofan Amri. *Strategi Dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2013
- Rafianti, Isna. *Keaktifan Belajar Matematika Siswa dengan Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Alat Peraga*. Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika UNY, 2016
- Riyanto, Nokman *Tujuh Karya Satu Buku*. Banjarnegara: Pelita Gemilang Sejahtera, 2018
- Rosmaini dkk. *Keterampilan Literasi untuk Meningkatkan Budaya Suka Membaca di Sekolah Amalia*. Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Meda, vol.13, no.4, Oktober-Desember 2017
- Rusman. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Cet. ke 3. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011
- Saraswati, Luh Cahyaning dkk. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran E-Learning Quipper School Terhadap Hasil Belajar Lintas Minat Biologi Pada Siswa Kelas X Bahasa Semester Genap di SMA Negeri 1 Sawan*. Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika, vol. 07, no. 03, 2018

- Sari, Esti Swatika dan Setyawan Pujiono. *Budaya Literasi di Kalangan Mahasiswa FBS UNY. Jurnal Litera*, vol. 16, no. 1, April 2010
- Satyawati, Sandra Ayu dan Dhany Efita Sari. *Efektivitas Penggunaan E-Learning Quipper School sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital. Jurnal Universitas Muhammadiyah Surakarta*, 2003
- Setyaningrum, Putri Mei. *Lewat Quipper School, Quipper Ajak Guru Berinovasi & Akselerasi Pendidikan Lewat Teknologi. Warta Ekonomi*, 7 April 2020
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, cet. ke-23*. Bandung: Alfabeta, 2016
- Sundayana, Rostina. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta cv, 2015
- Sutrianto, dkk. *Panduan Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Menengah Atas* (Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Syarif. *Pengaruh Model Blended Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa SMK. Jurnal Pendidikan Vokasi*, vol.2, 2011
- Thalib, Syamsul Bachri. *Psikologi Pendidikan Berbasis Analisis Empiris Aplikatif* Jakarta: Kencana, 2010
- Uno, Hamzah B. dan Nurdin Mohamad. *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011.
- Utami, Iga Setia. *Praktikalitas Model Blended Learning pada Pembelajaran Dasar di SMK. Jurnal Iptek Terapan*, vol.11, 2017
- Ventayen, Rady Joy Magno. *Usability Evaluation of Quipper School: Basis for the Adaptation of GSuite E-Learning Platform*. Asia Pacific Journal Of Education, vol.5, no.1, 2018
- Verawati dan Desprayoga. *Solusi Pembelajaran 4.0; Hybrid Learning. Journal Universitas PGRI Palembang*. Januari 2019
- Warsihna, Jaka. *Meningkatkan Literasi Membaca dan Menulis dengan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Artikel Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*. Jakarta: Jalan Gunung Sahari Raya 4, 2004
- . *Menulis dengan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Artikel Pusat Kurikulum dan Pusat Perbukuan Kemendikti*, 01 Desember 2016
- Wicaksono, Vicky Dwi dan Putri Rachmawati. *Pembelajaran Blended Learning Melalui Quipper School DI Sekolah Dasar*. Seminar Nasional Pendidikan PGSD UMS & HDPGSDI Wilayah Jawa, 2017
- Widyaningrum, Retno *Statistik Edisi Revisi*. Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2011

Wulansari, Andhita Dessy. *Aplikasi Statistik Parametrik dalam Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2018

Yahfizham., dkk. *Pembelajaran Awan Berbasis Perangkat Lunak Sebagai Suatu Layanan Analisis Deskriptif*. *Jurnal Teknologi*, vol. 17, no 3, 2018

