

TESIS

**INOVASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS
BLENDED LEARNING ERA DIGITAL BAGI SISWA KELAS V DI SD
NEGERI KUNCI 02 KECAMATAN SIDAREJA KABUPATEN CILACAP
PROVINSI JAWA TENGAH TAHUN 2024/2025**



MUNGALIM

NIM: 21502400437

PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG

SEMARANG

2025 / 1446 H

**INOVASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS
BLENDED LEARNING ERA DIGITAL BAGI SISWA KELAS V DI SD
NEGERI KUNCI 02 KECAMATAN SIDAREJA KABUPATEN CILACAP
PROVINSI JAWA TENGAH TAHUN 2024/2025**

TESIS

Untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Agama Islam dalam

Program Studi S2 Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Sultan Agung



Oleh:

MUNGALIM

NIM: 21502400437

PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG

SEMARANG

2025

LEMBAR PERSETUJUAN

INOVASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS

BLENDED LEARNING ERA DIGITAL BAGI SISWA KELAS V DI SD

NEGERI KUNCI 02 KECAMATAN SIDAREJA KABUPATEN CILACAP

PROVINSI JAWA TENGAH TAHUN 2024/2025

Oleh:

MUNGALIM

NIM: 21502400437

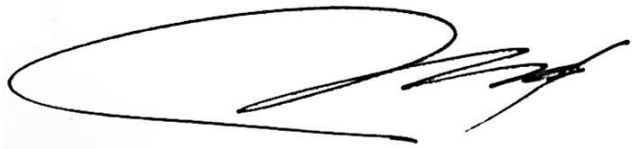
Pada tanggal 16 Juni 2025 telah disetujui oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

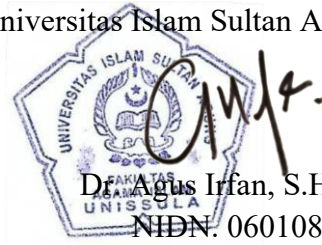


Dr. Choeroni, M.Ag., M.Pd.I



Drs. Asmaji Muchtar, Ph.D

Mengetahui,
Program Magister Pendidikan Agama Islam
Fakultas Agama Islam
Universitas Islam Sultan Agung Semarang,

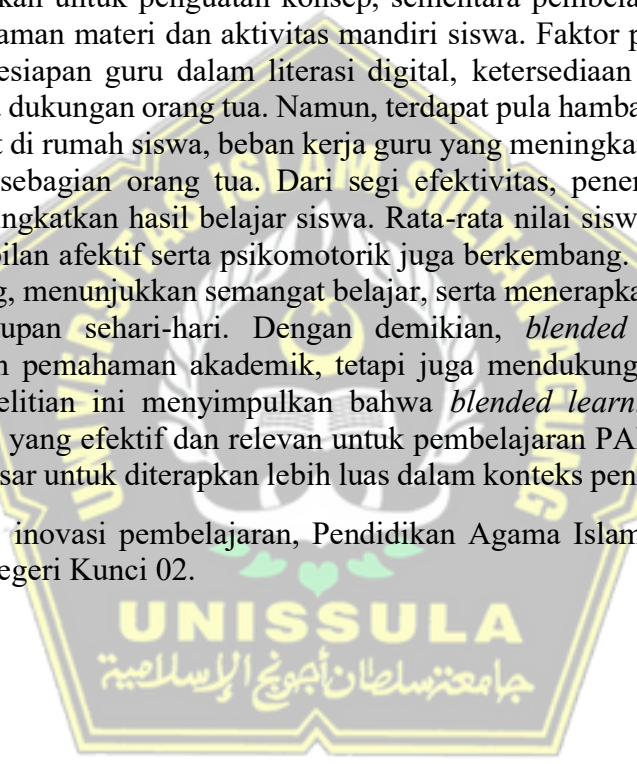


Dr. Agus Irfan, S.H.I., M.PI
NIDN. 0601088402

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis *blended learning* bagi siswa kelas V di SD Negeri Kunci 02 Kecamatan Sidareja, Kabupaten Cilacap. Model *blended learning* menggabungkan pembelajaran tatap muka dan daring dengan memanfaatkan teknologi digital, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang fleksibel, interaktif, dan adaptif terhadap tantangan era digital. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi *blended learning* di SD Negeri Kunci 02 terlaksana dengan baik. Guru menggunakan berbagai media digital seperti video pembelajaran, Google Classroom, dan WhatsApp Group. Pembelajaran tatap muka digunakan untuk penguatan konsep, sementara pembelajaran daring digunakan untuk pendalaman materi dan aktivitas mandiri siswa. Faktor pendukung keberhasilan antara lain kesiapan guru dalam literasi digital, ketersediaan perangkat teknologi di sekolah, serta dukungan orang tua. Namun, terdapat pula hambatan seperti keterbatasan akses internet di rumah siswa, beban kerja guru yang meningkat, dan rendahnya literasi digital pada sebagian orang tua. Dari segi efektivitas, penerapan *blended learning* terbukti meningkatkan hasil belajar siswa. Rata-rata nilai siswa meningkat signifikan, dan keterampilan afektif serta psikomotorik juga berkembang. Siswa lebih aktif dalam diskusi daring, menunjukkan semangat belajar, serta menerapkan nilai-nilai keagamaan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, *blended learning* tidak hanya meningkatkan pemahaman akademik, tetapi juga mendukung pembentukan karakter religius. Penelitian ini menyimpulkan bahwa *blended learning* merupakan inovasi pembelajaran yang efektif dan relevan untuk pembelajaran PAI di sekolah dasar, serta berpotensi besar untuk diterapkan lebih luas dalam konteks pendidikan berbasis digital.

Kata Kunci: inovasi pembelajaran, Pendidikan Agama Islam, blended learning, era digital, SD Negeri Kunci 02.



ABSTRACT

This study aims to examine the innovation of Islamic Religious Education (PAI) learning through the implementation of a blended learning model for fifth-grade students at SD Negeri Kunci 02, Sidareja District, Cilacap Regency. The blended learning model combines face-to-face and online learning utilizing digital technology, creating a learning experience that is flexible, interactive, and adaptive to the challenges of the digital era. This research employs a descriptive qualitative approach with data collection techniques including observation, interviews, documentation, and learning achievement tests. The findings reveal that the implementation of blended learning at SD Negeri Kunci 02 was carried out effectively. Teachers utilized various digital media such as instructional videos, Google Classroom, and WhatsApp Groups. Face-to-face sessions were used to reinforce concepts, while online sessions allowed students to deepen their understanding and engage in independent learning. Supporting factors included teachers' readiness in digital literacy, the availability of technological infrastructure at school, and active parental involvement. However, several obstacles were identified, such as limited internet access at students' homes, increased teacher workload, and low digital literacy among some parents. In terms of effectiveness, blended learning significantly improved students' academic achievement. The average test scores increased, and students also showed development in affective and psychomotor domains. They actively participated in online discussions, demonstrated higher motivation, and applied Islamic values in daily life. Thus, blended learning not only enhanced academic understanding but also contributed to the formation of students' religious character. This research concludes that blended learning is an effective and relevant instructional innovation for teaching Islamic Religious Education in elementary schools. It holds great potential for broader application in digital-based education.

Keywords: Instructional Innovation, Islamic Religious Education, Blended Learning, Digital Era, SD Negeri Kunci 02.

PERNYATAAN KEASLIAN DAN PERSYARATAN PUBLIKASI

Bismillahirrahmanirrohim.

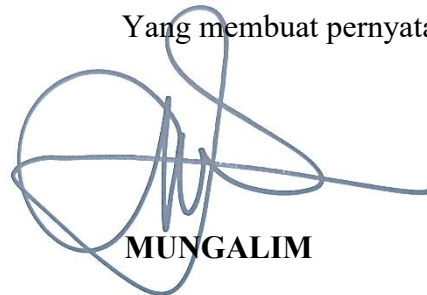
Dengan ini saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa: tesis yang berjudul:

**“INOVASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS
BLENDED LEARNING ERA DIGITAL BAGI SISWA KELAS V DI SD
NEGERI KUNCI 02 KECAMATAN SIDAREJA KABUPATEN CILACAP
PROVINSI JAWA TENGAH TAHUN 2024/2025 “** beserta seluruh isinya

adalah karya penelitian saya sendiri dan tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik, serta tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang tertulis dengan acuan yang disebutkan sumbernya, baik dalam naskah karangan dan daftar pustaka. Apabila ternyata di dalam naskah tesis ini dapat dibuktikan terhadap unsur-unsur plagiasi, atau pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, maka saya bersedia menerima sangsi, baik tesis beserta gelar magister saya dibatalkan serta proses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Semarang, 19 Juli 2025

Yang membuat pernyataan,



MUNGALIM

NIM: 21502400437

LEMBAR PENGESAHAN
INOVASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS
BLENDED LEARNING ERA DIGITAL BAGI SISWA KELAS V DI SD
NEGERI KUNCI 02 KECAMATAN SIDAREJA KABUPATEN CILACAP
PROVINSI JAWA TENGAH TAHUN 2024/2025

Oleh:

MUNGALIM

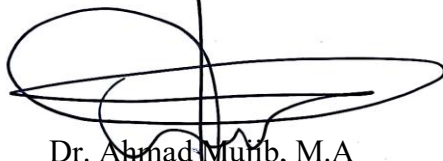
NIM: 21502400437

Tesis ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

tanggal 19 Juli 2025

Dewan Penguji Tesis,

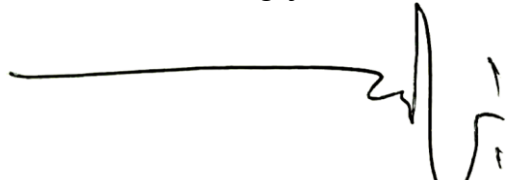
Penguji 1,


Dr. Ahmad Muji, M.A
NIDN. 211509014

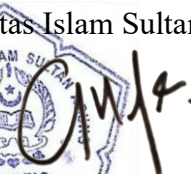
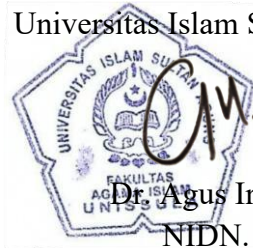
Penguji 2,


Dr. Choeroni, S.H.I., M.Ag., M.Pd.I
NIDN. 211510018

Penguji 3,


Dr. Drs. H. Abdullah Arief Chholil, S.H., M.Ag.

Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam
Universitas Islam Sultan Agung Semarang,

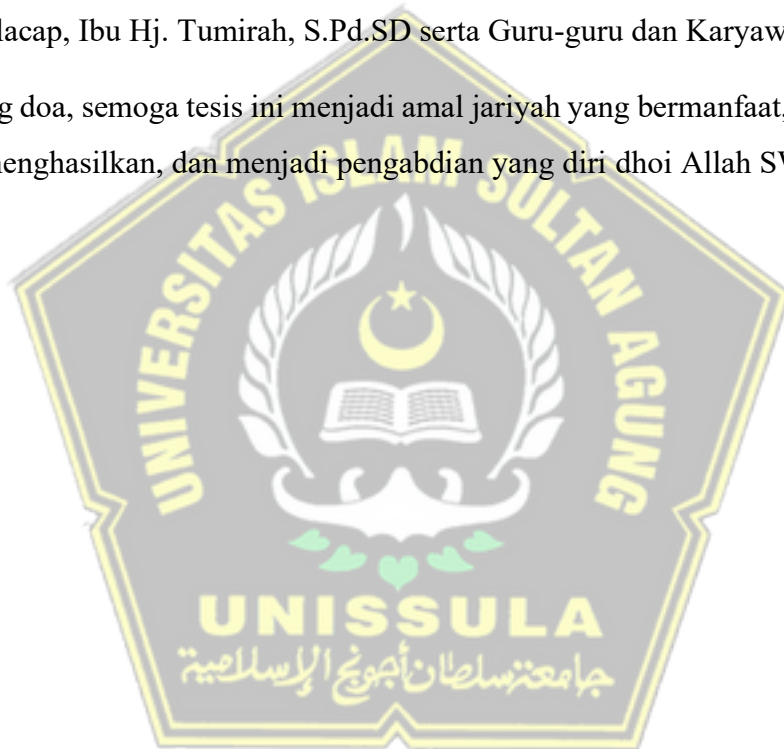


Dr. Agus Irfan, S.H.I., M.PI
NIDN. 0601088402

PERSEMBAHAN

Dengan penuh syukur dan ketulusan, kupersembahkan karya ini kepada:

1. Istri Tercinta “ Sofingatun Rokhiyah” Anak-anak Solih/Solihah (Alvin Mungalim Ash Sidiq & Annisa Kamila Ramadhani
2. Orang tua Tercinta, Bapak Muhammad Nurudin & Ibu Tasmiyah, Mertua (Bapak Wahid & Ibu Nasiroh)
3. Adik yang telah men support serta Saudara-saudaraku dan keluarga lainnya
4. Ibu Kepala Sekolah Dasar Negeri Kunci 02 Kecamatan Sidareja Kabupaten Cilacap, Ibu Hj. Tumirah, S.Pd.SD serta Guru-guru dan Karyawan.

Teriring doa, semoga tesis ini menjadi amal jariyah yang bermanfaat, menjadi ilmu yang menghasilkan, dan menjadi pengabdian yang diri dhoi Allah SWT.



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah Swt yang telah melimpahkan rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini. Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad Saw, dengan segenap kemampuan yang dimiliki, penulis berusaha menyusun tesis ini. Melalui tesis ini, penulis berusaha memberikan kontribusi kecil dalam upaya pengembangan keilmuan di bidang

INOVASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS BLENDED LEARNING ERA DIGITAL BAGI SISWA KELAS V DI SD NEGERI KUNCI 02 KECAMATAN SIDAREJA KABUPATEN CILACAP PROVINSI JAWA TENGAH TAHUN 2024/2025

Dengan penuh kerendahan hati perkenankan pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

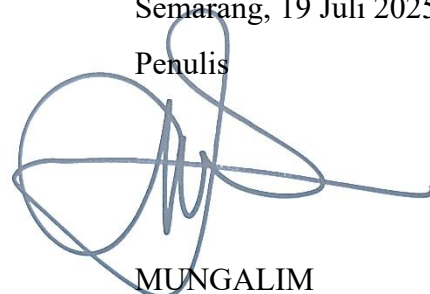
1. Prof. Dr. Gunarto, SH., M.Hum., selaku Rektor Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
2. Dr. Heru Sulisty, S.E., M.Si., selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
3. Dr. Agus Irfan, S.H.I., M.P.I, selaku Kaprodi Magister Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
4. Dr. Choeroni, S.H.I., M.Ag., M.Pd.I., selaku Pembimbing Tesis 1 Magister Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
5. Drs. Asmaji Muchtar, Ph.D selaku Pembimbing Tesis 2 Magister Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
6. Seluruh Dosen pengajar Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
5. Ibu Kepala Sekolah Dasar Negeri Kunci 02 Kecamatan Sidareja Kabupaten, yang telah memberikan ijin untuk penelitian.
7. Bapak Ibu Guru, Karyawan TU dan Siswa-siswi Sekolah Dasar Negeri Kunci 02 Kecamatan Sidareja Kabupaten, yang telah membantu dan memberikan kemudahan saat penelitian.

8. Rekan-rekan yang telah memberikan ide, saran, serta semangat dalam perjalanan penulisan ini, menjadi teman diskusi yang menginspirasi dalam setiap tantangan yang di hadapai.

Kepada mereka penulis hanya mampu mengucapkan banyak terimakasih dan memohon do'a semoga ridha' Allah Swt senantiasa mengiringi segenap aktivitas kehidupan kita. Segala usaha tidaklah akan berhasil pada satu titik, tetapi akan terus maju dan berkembang, Maka, tesis ini meskipun belum sempurna, semoga bisa memberikan manfaat bagi semua dan tentunya bagi penulis sendiri. *Aamiin.*

Semarang, 19 Juli 2025

Penulis



MUNGALIM

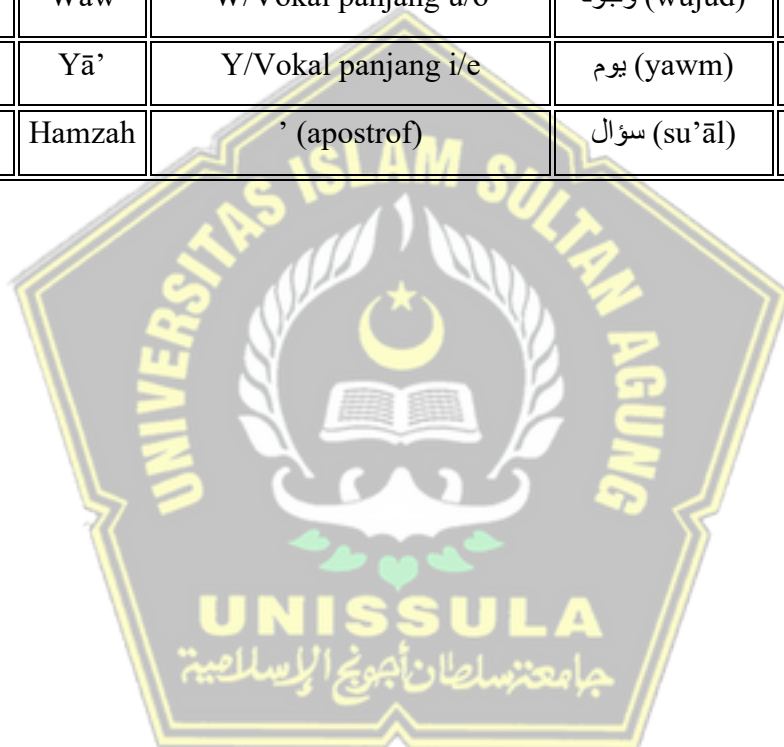
NIM: 21502400437



TRANSLITRASI ARAB-LATIN

Huruf Arab	Nama Huruf	Transliterasi Latin	Contoh dalam Kata Arab	Transliterasi Kata
ا	Alif	Tidak ditulis (vokal panjang menggunakan tanda pendek a/i/u sesuai konteks)	كتاب (kitāb)	Kitāb
ب	Ba'	B	باب (bāb)	Bāb
ت	Ta'	T	تربية (tarbiyah)	Tarbiyah
ث	Tā'	T̤	ثلاثة (ṭalāṭah)	Ṭalāṭah
ج	Jīm	J	جميل (jamīl)	Jamīl
ح	Ḥa'	Ḥ	حق (ḥaqq)	Ḥaqq
خ	Khā'	Kh	خالد (khālīd)	Khālīd
د	Dāl	D	دين (dīn)	Dīn
ذ	Ḍāl	Ḍ	ذكر (ḍikr)	Ḍikr
ر	Rā'	R	رجل (rajul)	Rajul
ز	Zāy	Z	زكاة (zakāh)	Zakāh
س	Sīn	S	سلام (salām)	Salām
ش	Syīn	Sy	شيخ (syaikh)	Syaikh
ص	Ṣād	Ṣ	صلاة (ṣalāh)	Ṣalāh
ض	Ḍād	Ḍ	ضوء (ḍaw')	Ḍaw'
ط	Ṭā'	Ṭ	طلاب (ṭullāb)	Ṭullāb
ظ	Ẓā'	Ẓ	ظلم (ẓulm)	Ẓulm
ع	'Ayn	‘	علم ('ilm)	'Ilm
غ	Ghayn	Gh	غفر (ghufr)	Ghufr
ف	Fā'	F	فقه (fiqh)	Fiqh
ق	Qāf	Q	قرآن (qur'ān)	Qur'ān

Huruf Arab	Nama Huruf	Transliterasi Latin	Contoh dalam Kata Arab	Transliterasi Kata
ك	Kāf	K	كتاب (kitāb)	Kitāb
ل	Lām	L	ليل (layl)	Layl
م	Mīm	M	محمد (muḥammad)	Muḥammad
ن	Nūn	N	نور (nūr)	Nūr
هـ	Hā'	H	هداية (hidāyah)	Hidāyah
و	Wāw	W/Vokal panjang u/o	وجود (wujūd)	Wujūd
ي	Yā'	Y/Vokal panjang i/e	يوم (yawm)	Yawm
ء	Hamzah	' (apostrof)	سؤال (su'āl)	Su'āl



DAFTAR ISI

Cover	
TESIS	i
PRASYARAT GELAR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
PERNYATAAN.....	vi
LEMBAR PENGESAHAN.....	vii
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
TRANSLITRASI ARAB-LATIN.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	9
1.3 Batasan Masalah	9
1.4 Rumusan Masalah.....	10
1.5 Tujuan Penelitian.....	10
1.6 Manfaat Penelitian	10
1.7 Sistematika Pembahasan.....	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	13
2.1 Kerangka Teori	13
1. Inovasi.....	13
a. Pengertian Inovasi.....	13
b. Peran Inovasi	17
2. Pembelajaran.....	26
a. Pengertian Pembelajaran.....	26
b. Teori Pembelajaran	34

	3. Blanded Learning	40
	a. Pengertian Blanded Learning.....	40
	b. Sintak Blanded Learning.....	45
	c. Unsur-Unsur Blanded Learning.....	48
	4. Faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan balded learning.....	49
	2.2 Kajian hasil Penelitian yang Relevan	53
	2.3 Kerangka Berfikir	56
BAB III	METODE PENELITIAN.....	59
	3.1 Jenis Penelitian	59
	3.2 Subjek	61
	3.3 Tempat dan Waktu Penelitian.....	61
	3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	61
	3.5 Teknik Analisis Data	65
	3.6 Teknik Uji Keabsahan Data.....	65
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	67
	4.1 Hasil Penelitian.....	67
	4.2 Pembahasan	77
BAB V	PENUTUP.....	85
	5.1 Kesimpulan.....	85
	5.2 Saran	86
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN-LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Pedoman Wawancara	63
Tabel 3.2	Pedoman Observasi	64
Tabel 4.1	Tes Diagnostik	75



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Keputusan Inovasi.....	22
Gambar 2.2 Blended Learning.....	42



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Wawancara
Lampiran 2	Daftar Hasil Wawancara
Lampiran 3	Foto-Foto Dokumentasi Kegiatan Penelitian di Sekolah
Lampiran 4	Profil Sekolah
Lampiran 5	Surat Permohonan Ijin Penelitian
Lampiran 6	Surat Keterangan Telah Melakuksan Penelitian



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi di era digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di dunia pendidikan. Sistem pembelajaran yang sebelumnya bergantung pada metode konvensional kini mulai bertransformasi dengan memanfaatkan teknologi digital. Salah satu model pembelajaran yang semakin populer adalah blended learning, yaitu kombinasi antara pembelajaran tatap muka dan pembelajaran daring (online). Model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami proses belajar yang lebih fleksibel, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan zaman.

Dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI), penerapan blended learning menjadi tantangan sekaligus peluang bagi para pendidik. Pendidikan Agama Islam memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan moral peserta didik, sehingga inovasi dalam metode pembelajarannya menjadi sangat diperlukan agar materi yang diajarkan dapat diterima dengan baik oleh siswa SD Negeri Kunci 02 yang terletak di Kecamatan Sidareja, Kabupaten Cilacap, bertekad untuk mengimplementasikan inovasi dalam pembelajaran melalui pendekatan blended learning pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya untuk siswa kelas V. Inisiatif ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar, memperdalam pemahaman siswa mengenai materi, serta menumbuhkan minat belajar yang lebih tinggi dengan memanfaatkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Namun, dalam penerapan model blended learning untuk PAI, masih terdapat beberapa tantangan yang harus dihadapi. Beberapa di antaranya adalah kesiapan guru dan siswa dalam mengadaptasi teknologi, ketersediaan sarana dan prasarana yang mendukung, serta efektivitas metode yang digunakan dalam penyampaian materi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan menganalisis inovasi pembelajaran PAI berbasis

blended learning di SD Negeri Kunci 02 serta mengidentifikasi berbagai faktor yang dapat mendukung maupun menghambat implementasinya.

Di era digital ini, seorang pendidik dituntut untuk terus berinovasi agar proses pembelajaran tetap relevan, menarik, dan efektif. Penguasaan teknologi pendidikan menjadi kunci, termasuk penggunaan sistem manajemen pembelajaran (LMS) seperti Google Classroom, Moodle, atau Edmodo. Selain itu, aplikasi interaktif seperti Kahoot, Quizizz, dan Mentimeter dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan partisipasi siswa. Inovasi belajar adalah kunci untuk tantangan pendidikan modern. Penggunaan metode, teknologi, dan pendekatan baru lebih relevan, terintegrasi, dan efektif. Tujuan utama dari inovasi ini adalah untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik, lebih pribadi dan bermakna bagi semua siswa. Dengan kata lain, mengingatnya penuh dengan perubahan di masa depan, inovasi belajar tidak hanya pilihan, tetapi juga kebutuhan mendesak untuk menciptakan generasi superior yang bersedia bersaing secara global. Untuk membantu berinovasi di dunia Pendidikan.

Inovasi belajar adalah kunci untuk tantangan pendidikan modern. Penggunaan metode, teknologi, dan pendekatan baru lebih relevan, terintegrasi, dan lebih efektif. Tujuan utama dari inovasi ini adalah untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik, lebih pribadi dan bermakna bagi semua siswa. Dengan kata lain, jika kita menganggapnya penuh dengan perubahan di masa depan, pembelajaran inovasi bukan hanya proses pengambilan keputusan, tetapi juga kebutuhan mendesak untuk menciptakan generasi hebat yang bersedia bersaing secara global. Buat pengalaman belajar yang menarik dan interaktif untuk mendukung inovasi di dunia pendidikan. Teknologi, pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa, dan penggunaan elemen kreatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Sebagai contoh, beberapa siswa menanggapi lebih banyak pembelajaran visual, sementara yang lain lebih suka pembelajaran pendengaran dan kinestetik. Inovasi membuka peluang untuk memenuhi kebutuhan yang beragam ini. Inovasi dapat membawa metode pengajaran baru

yang lebih efektif saat mentransfer pengetahuan. Pendekatan yang lebih adaptif dalam konteks akan membantu siswa untuk lebih memahami dan menghafal informasi. Inovasi dalam belajar sering menekankan pengembangan kemampuan abad ke-21 seperti pemikiran kritis, kreativitas, kerja sama, dan komunikasi. Ini membantu siswa mempersiapkan diri untuk persyaratan global yang terus berubah saat mereka berinovasi. Inovasi dalam teknologi khususnya telah membuka pintu untuk pelajaran jangka panjang dan pembelajaran online. Ini dapat meningkatkan tidak hanya pengalaman belajar siswa tetapi juga efisiensi manajemen lembaga, terutama bagi mereka yang jauh atau memiliki mobilitas inovasi yang terbatas. Menggunakan sistem manajemen pembelajaran, analisis data, dan otomatisasi manajemen dapat menghemat waktu dan sumber daya.

Pendidik juga perlu memahami penggunaan kecerdasan buatan (Artificial Intelligence) dalam pendidikan, misalnya dengan menggunakan chatbot atau alat bantu penulisan, sehingga dapat menyediakan pembelajaran yang lebih fleksibel. Penerapan metode *blended learning*, yang mengombinasikan pembelajaran daring dan luring, juga menjadi penting. Dalam model *flipped classroom*, siswa belajar teori secara online dan mempraktikkannya di kelas. Penggunaan media digital seperti video pembelajaran, podcast, dan modul interaktif dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. Pendidik juga harus meningkatkan keterampilan digital, termasuk pemahaman tentang literasi digital, keamanan data, dan etika digital. Selain itu, menyusun materi pembelajaran berbasis multimedia seperti infografis, animasi, dan presentasi interaktif akan semakin menarik bagi siswa. Mengajarkan coding dasar atau pemikiran komputasional juga dapat mendorong kreativitas dan inovasi dalam proses belajar, di mana gamifikasi sebagai metode pembelajaran dapat digunakan untuk membuatnya lebih menarik dan menyenangkan.

Inovasi pembelajaran adalah pembaruan atau pengembangan semua bentuk metode, media, strategi, atau teknik pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pendidikan. Inovasi ini ada di

sini untuk menjawab tantangan di dunia pendidikan, seperti: Pentingnya pendekatan yang terkait dengan partisipasi siswa yang rendah, kebutuhan belajar berbasis teknologi, atau kebutuhan abad ke-21. Sederhananya, inovasi belajar mengacu pada upaya untuk menciptakan pendekatan baru, meningkatkan pendekatan lama, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan masuk akal tergantung pada kebutuhan siswa. Inovasi ini dapat digunakan dalam bentuk pengembangan aplikasi pembelajaran digital, menerapkan model pembelajaran kolaboratif, atau mengadaptasi teknik pelajaran penelitian.

Blended Learning adalah metode pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran wajah dengan pembelajaran online (online) (online). Pendekatan ini menggunakan teknologi untuk meningkatkan interaksi dan fleksibilitas proses pengajaran dan pembelajaran. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, Blended Learning mampu mengubah paradigma pembelajaran. Ini sebelumnya dianggap interaktif dan menarik bagi siswa. Manfaat Menerapkan Pembelajaran Blended dapat meningkatkan keterampilan siswa, kombinasi pembelajaran kolaboratif dan pembelajaran campuran membantu siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga meningkatkan keterampilan komunikasi, pemecahan masalah, dan analisis kritis. Teknologi memungkinkan siswa untuk mengatasi keterbatasan pertemuan kelas dan belajar kapan saja, di mana saja. Menerapkan pembelajaran campuran di sekolah dasar beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran campuran di sekolah dasar dalam pembelajaran PAI mencakup kombinasi kuliah, diskusi, dan penggunaan media digital seperti WhatsApp, YouTube dan platform e-learning lainnya. Evaluasi dilakukan melalui sikap, pengetahuan, dan kemampuan keterampilan Masalah dan Solusi Tantangan dalam Menerapkan Blended Learning termasuk akses terbatas ke teknologi dan kurangnya keterampilan digital untuk guru dan siswa. Solusi yang tersedia termasuk pelatihan teknis untuk guru, menyediakan lembaga teknis yang tepat, dan dukungan orang tua dalam proses pembelajaran online. Dari perspektif keunggulan dan tantangan ini, diharapkan bahwa implementasi pembelajaran campuran dalam

pembelajaran PAI akan meningkatkan kualitas pendidikan dan adaptasi terhadap pengembangan teknologi di era digital.

Memanfaatkan teknologi virtual reality (VR) dan augmented reality (AR) untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih imersif merupakan langkah yang menarik. Proyek berbasis penelitian atau studi kasus dapat menantang siswa untuk berpikir kritis, sekaligus mengembangkan keterampilan sosial yang penting. Selain itu, belajar kolaborasi dan komunikasi digital melalui proyek tim juga diperkuat. Dengan membimbing siswa dalam pemecahan masalah dan berpikir kritis melalui studi kasus nyata, kita dapat mendorong mereka untuk lebih mandiri dan proaktif dalam proses belajar. Eksplorasi digital juga berperan penting dalam membentuk mereka menjadi pembelajar seumur hidup. Mengikuti pelatihan atau webinar pendidikan digital secara rutin dan bergabung dengan komunitas pendidik untuk berbagi praktik terbaik, serta mengadaptasi pendekatan pembelajaran terbaru yang berbasis data dan riset menjadi strategi yang relevan.

Dalam konteks ini Pendidikan Agama Islam (PAI), mempunyai peran yang sangat strategis dalam membentuk karakter peserta didik. Seiring dengan kemajuan teknologi digital, inovasi dalam metode pembelajaran menjadi semakin penting untuk meningkatkan efektivitas pendidikan. Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah model Blended Learning, yang mengintegrasikan berbagai sumber belajar berbasis teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih fleksibel dan efektif. SD Negeri Kunci 02 di Kecamatan Sidareja, Kabupaten Cilacap, merupakan sekolah yang berpotensi untuk menerapkan model ini dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji implementasi Blended Learning dalam pembelajaran PAI di era digital.

Analisis permasalahan yang mungkin muncul dalam implementasi Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Blended Learning Era Digital bagi Siswa Kelas V di SD Negeri Kunci 02, Kecamatan Sidareja, Kabupaten Cilacap, Provinsi Jawa Tengah Tahun 2024/2025: 1. Permasalahan

Infrastruktur dan Teknologi. a). Akses Internet Terbatas: Tidak semua siswa memiliki akses internet yang stabil, terutama di daerah yang masih mengalami keterbatasan jaringan. b). Ketersediaan Perangkat Digital: Siswa dari keluarga kurang mampu mungkin tidak memiliki perangkat seperti smartphone, tablet, atau laptop untuk mengikuti pembelajaran daring. c). Dukungan Teknologi di Sekolah: Sekolah mungkin belum memiliki fasilitas yang memadai, seperti laboratorium komputer, Wi-Fi, atau Learning Management System (LMS).

2. Kesiapan Guru dalam Menggunakan Teknologi. a). Kurangnya Pelatihan Guru: Tidak semua guru memiliki keterampilan dalam mengelola pembelajaran berbasis digital dan teknologi e-learning. b). Kesulitan dalam Menyusun Materi Interaktif: Guru mungkin mengalami kesulitan dalam membuat materi yang menarik dan sesuai dengan kurikulum berbasis blended learning.

3. Tantangan dalam Proses Pembelajaran. a). Kurangnya Interaksi Tatap Muka: Pembelajaran daring dapat mengurangi interaksi langsung antara siswa dan guru, sehingga dapat mempengaruhi pemahaman konsep agama secara mendalam. b). Tingkat Partisipasi Siswa: Tidak semua siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi saat belajar secara daring, sehingga ada risiko kurangnya keaktifan dan keterlibatan mereka.

4. Evaluasi dan Penilaian Hasil Belajar. a). Kesulitan dalam Menilai Pemahaman Siswa: Pembelajaran berbasis blended learning memerlukan metode penilaian yang berbeda dari pembelajaran konvensional, terutama dalam mengukur aspek afektif dan spiritual siswa. b). Kejujuran dalam Ujian Online: Ada risiko kecurangan dalam ujian berbasis daring jika tidak diawasi dengan baik.

Lingkungan pembelajaran yang inovatif akan mendorong kreatifitas siswa dalam menggali potensi yang mereka miliki dalam pembelajaran PAI. Faktor-faktor seperti kurangnya interaksi sosial, kurangnya pengawasan langsung dari guru dan orang tua, atau kurangnya pengalaman praktis dapat mempengaruhi minat dan semangat siswa dalam mempelajari dan menerapkan konsep-konsep agama. Hal ini juga menyebabkan terjadinya perubahan etika dan mental siswa saat pembelajaran jarak jauh, sebab guru tidak mampu mengontrol dan berinteraksi dengan melihat langsung apa yang dilakukan

siswa pada saat jam pelajaran. Terkadang siswa hanya sekedar absen secara virtual namun tidak aktif ketika proses pembelajaran dimulai. Pendidikan yang efektif melibatkan pengakomodasian perbedaan gaya belajar siswa. Gaya belajar mengacu pada preferensi dan kecenderungan individu dalam memproses, memahami, dan mengingat informasi. Setiap siswa memiliki gaya belajar yang unik, seperti visual, auditori, kinestetik, atau gabungan dari ketiganya. Perbedaan ini dapat mempengaruhi cara siswa berinteraksi dengan materi pembelajaran dan memahaminya secara efektif.

Blended learning memiliki banyak definisi, salah satunya diberikan oleh Bielawski dan Metcalf dalam Husamah dalam Deklara yang menyatakan “Blended learning merupakan model pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran online, dimana konsep berupa materi yang dapat disampaikan di kelas dan online (Simarmata, 2018).

Dalam kondisi pandemi ini pembelajaran secara *e-learning* menjadi strategi andalan para pendidik dalam proses PJJ sebab *e-learning* memiliki banyak sekali keunggulan, namun dalam hal ini peneliti mengharapkan pembelajaran dengan menggunakan *e-learning* terus dilakukan untuk menunjang inovasi dalam kegiatan pembelajaran pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri Kunci 02 pada Kelas V (Lima).

Tidak semua siswa memiliki akses ke perangkat digital seperti smartphone, laptop, dan tablet, terutama untuk siswa dari keluarga dengan situasi keuangan yang buruk. Selain itu, infrastruktur teknologi sekolah seperti jaringan internet dan perangkat pendukung tidak cukup. Guru, siswa, dan orang tua mungkin belum memahami cara menggunakan teknologi untuk belajar. Sementara guru dapat menjadi tantangan untuk membuat materi digital interaktif, siswa dan orang tua dapat membuka dan memahami hambatan ketika mengakses materi yang disampaikan secara online.

Pendidikan agama Islam mengajarkan tidak hanya aspek kognitif tetapi juga nilai-nilai spiritual dan pembentukan karakter. Beberapa tantangan yang diajukan dalam konteks ini meliputi: Kehilangan interaksi dan pengalaman praktis PAI Learning melibatkan praktik ibadah seperti guru kelas yang

membuat binatu, doa, dan membaca Quran lebih efektif. Model pembelajaran online dapat mengurangi efektivitas kepemimpinan langsung di antara siswa. Kesulitan dalam Menilai Aspek Emosional dan Spiritual Pendidikan Agama Islam diukur tidak hanya oleh keterampilan akademik siswa tetapi juga oleh sikap, perilaku dan penggunaan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari. Setelah Anda belajar, penilaian aspek emosional dan mental menjadi lebih sulit tatap muka secara online. Orang Tua dan dukungan lingkungan Blended Learning membutuhkan peran aktif bagi orang tua dalam mengelola anak-anak mereka saat belajar di rumah. Namun, di daerah tertentu, orang tua dapat dibatasi dari pendukung anak-anak seperti: Kurangnya motivasi untuk belajar tidak semua siswa memiliki tingkat motivasi yang tinggi untuk belajar secara online, terutama tanpa pengawasan orang tua atau guru. Untuk pembelajaran Blended learning, metode evaluasi harus memenuhi kondisi digital dan tatap muka. Status berbasis pembelajaran campuran yang muncul dalam penilaian pembelajaran meliputi: Siswa menerima bantuan dari Internet dan menyalin jawaban. Keterbatasan Penilaian Praktek PAI Learning mencakup banyak aspek latihan, seperti doa, membaca, dan sopan santun dalam kehidupan sehari-hari. Penilaian online mungkin tidak dapat memahami pengembangan seluruh siswa.

Hal ini disebutkan oleh Masruroh Lubis dalam Jurnal Islamic Eduaction mengenai penggunaan *e-learning* yang memiliki banyak keunggulan. *E-learning* memiliki banyak fitur-fitur media pembelajaran berbasis elektronik yang sangat menunjang bagi pendidikan, terlebih dengan *e-Learning* pembelajaran bisa dilakukan kapan saja tanpa terbatas waktu. Tidak hanya pembelajaran yang dapat dilakukan kapan saja *e-learning* juga mampu menyajikan penyajian yang interaktif dan komunikatif yang dapat menunjang kreativitas dan kemandirian untuk siswa maupun pendidik. *E-learning* telah membuka peluang baru bagi siswa dan guru dalam mengakses pembelajaran secara fleksibel dan mandiri. (Masruroh Lubis, 2020).

Pendidikan yang efektif harus mampu mengakomodasi perbedaan gaya belajar setiap siswa. Gaya belajar sendiri merujuk pada preferensi dan

kecenderungan individu dalam memproses, memahami, serta mengingat informasi. Setiap siswa memiliki gaya belajar yang khas, yang bisa berupa visual, auditori, kinestetik, atau bahkan kombinasi dari ketiganya. Perbedaan ini sangat memengaruhi cara siswa berinteraksi dengan materi pembelajaran serta tingkat pemahaman mereka terhadapnya. Keterbatasan waktu dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri Kunci 02 Kecamatan Sidareja membuat saya sebagai peneliti melakukan terobosan ini. Melalui penelitian ini, diharapkan inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis blended learning dapat dioptimalkan, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan di SD Negeri Kunci 02, terutama dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital. Penerapan inovasi berbasis pembelajaran blended learning di sekolah dasar negeri kunci 02 menghadapi berbagai tantangan, termasuk keterbatasan teknis, guru, motivasi untuk mengajar, dan hubungan antara bahan pengajaran dan dukungan lingkungan. Karena itu, saya sebagai peneliti membutuhkan solusi yang tepat.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan beberapa masalah yang telah disebutkan di atas, maka pada penelitian ini masalah “Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam mempertahankan motivasi dan keterlibatannya dalam belajar PAI saat pembelajaran jarak jauh sesuai gaya belajarnya, sehingga terjadilah perubahan mental dan menurunnya semangat siswa dalam belajar”. Oleh sebab itu, pada penelitian ini Blended learning diharapkan mampu menjadi inovasi pembelajaran PAI ke depan untuk mengatasi masalah tersebut.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan beberapa masalah yang telah disebutkan di atas, maka pada penelitian ini peneliti membatasi pada masalah “Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam mempertahankan motivasi dan keterlibatannya dalam belajar PAI saat pembelajaran jarak jauh sesuai gaya belajarnya, sehingga terjadilah perubahan mental dan menurunnya semangat siswa dalam belajar”. Oleh sebab itu, pada penelitian ini Blended learning diharapkan mampu menjadi inovasi pembelajaran PAI ke depan untuk mengatasi masalah

tersebut. Adapun pembatasan masalah pada penelitian ini mencakup beberapa hal sebagai berikut:

1. Inovasi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah Blended learning menurut Chaeruman yaitu model pembelajaran yang memadukan atau mengintegrasikan pembelajaran sinkronus dan asinkronus.
2. Pembelajaran yang diteliti adalah pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada level Sekolah Dasar kelas V di SD Negeri Kunci 02 Kecamatan Sidareja Kabupaten Cilacap Provinsi Jawa Tengah

1.4 Rumusan Masalah

Setelah di jelaskan dengan detail mengenai latar belakang masalah peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi Blended Learning dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri Kunci 02?
2. Apa saja faktor pendukung dan penghambat penerapan Blended Learning dalam PAI?
3. Bagaimana efektivitas Blended Learning dalam meningkatkan hasil belajar PAI di era digital?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian menurut latar belakang dan rumusan masalah adalah untuk:

1. Menganalisis implementasi model Blended Learning dalam pembelajaran PAI di SD Negeri Kunci 02.
2. Mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat penerapan Blended Learn dalam pembelajaran PAI.
3. Mengevaluasi efektivitas penerapan Blended Learning dalam meningkatkan hasil belajar PAI di era digital.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan memperkaya kajian ilmu pendidikan yang dapat dipergunakan sebagai bahan referensi bagi peneliti dan

menambah wawasan akademik mengenai penerapan model Blended Learning dalam pendidikan agama Islam.

2. Praktis

- a. Memberikan rekomendasi kepada sekolah, guru, dan pemangku kepentingan dalam penerapan Blended Learning untuk meningkatkan mutu pembelajaran PAI. Penerapan Pembelajaran berdiferensiasi pada peserta didik kelas 5 di SD Negeri Kunci 02 Kecamatan Sidareja. Dalam proses pembelajaran siswa dapat mengalami pembelajaran dengan nuansa baru karena Blended learning memungkinkan siswa untuk mengatur waktu belajar siswa sendiri. Siswa dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja, tanpa meninggalkan efektivitas pembelajaran tatap muka. Peserta didik pun juga dapat lebih maju dan mengenal lebih dalam lagi tentang teknologi secara mendalam.
- b. Bagi Guru Sebagai bahan masukan untuk guru-guru dalam memilih model pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran, kemudian dapat mengeksplor pembelajaran lebih inovatif lagi khususnya guru PAI, karena pembelajaran menggunakan Blended learning menggabungkan fasilitas perpaduan tatap muka dan online.
- c. Bagi Sekolah Sebagai bahan masukan SD Negeri Kunci 02 Kecamatan Sidareja Kabupaten Cilacap Provinsi Jawa Tengah untuk meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran PAI.
- d. Bagi penelitian selanjutnya, hasil tesis ini bisa di uji kebenarannya untuk dapat diteliti kembali dan disempurnakan hasilnya.
- e. Bagi Peneliti Untuk melengkapi salah satu syarat kelulusan di UNISULA Semarang. Sebagai tambahan wawasan ilmu bagi peneliti dalam memahami secara mendalam tentang inovasi pembelajaran dan Blended learning. Sebagai wawasan baru bahwa seorang pendidik membutuhkan bahan ajar yang baik agar tercipta suasana pembelajaran yang baik pula, dan sebagai motivasi peneliti kelak setelah

menyelesaikan studi untuk diaplikasikan di sekolah. Peneliti dapat menyelesaikan masalah secara teoritis.

1.7 Sistematika Penelitian

Agar lebih mempermudah dalam memahami isi tesis ini dan untuk mengetahui hubungan antar bagian-bagiannya. Maka penulis membuat sistematika Proposal tesis ini sebagai berikut. Tesis ini terdiri dari lima Bab, yang masing-masing Bab terdiri dari beberapa sub-bab dan merupakan rangkaian utuh yang sistematis.

Bab satu merupakan pendahuluan yang berisi tentang latar belakang masalah, identitas masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis, dan sistematika pembahasan.

Bab dua merupakan kerangka teoritik yang akan menjawab latar belakang masalah sesuai dengan rumusan masalah dan sesuai dengan teori yang ada mengenai Pengaruh Intensitas Penggunaan Media Sosial dan Kualitas Pembelajaran PAI Terhadap Persepsi Siswa Tentang Moderasi Beragama.

Bab tiga, pada bab ini berisi jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian, metode pengumpulan, teknik analisis data.

Bab empat, pada bab ini membahas hasil penelitian tentang gambaran umum SMK Negeri 1 Ampelgading, yang menjelaskan tentang penyajian data serta hasil penelitian Pengaruh Intensitas Penggunaan Media Sosial dan Kualitas Pembelajaran PAI Terhadap Persepsi Siswa Tentang Moderasi Beragama.

Bab lima, pada bab ini berisi kesimpulan, dan saran.

Bagian akhir berisi daftar pustaka, lampiran-lampiran, dan biodata mahasiswa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

1. Inovasi Pembelajaran

a. Pengertian Inovasi

Inovasi dalam dunia pendidikan juga mencakup pengembangan kurikulum yang lebih relevan dengan tuntutan zaman. Kurikulum abad ke-21, misalnya, tidak hanya fokus pada penguasaan materi akademis, tetapi juga pada pengembangan keterampilan yang penting untuk abad ini, seperti literasi digital, berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Kurikulum jenis ini dirancang untuk mempersiapkan siswa dalam menghadapi tantangan di dunia kerja serta kehidupan sosial yang semakin kompleks.

Kata inovasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *innovation* yang bermakna segala hal yang baru atau pembaharuan. Kata inovasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dimaknai sebagai pemasukan atau pengenalan hal-hal yang baru, penemuan baru yang berbeda dari yang sudah ada atau sudah dikenal sebelumnya (gagasan, metode atau alat). (Amirudin, 2017, p. 1).

Abad 21 adalah masa dimana dunia pendidikan menjadi prioritas utama dan tidak dapat dipisahkan dari diri manusia. Dengan adanya pendidikan, esensinya manusia dapat menunjukkan eksistensinya (Rosyiddin et al., 2022).

Tujuan dari pendidikan adalah mengembangkan bakat dan potensi dalam diri manusia dan menjadikan manusia memiliki martabat yang lebih tinggi dalam kehidupannya. Penyelenggaraan pendidikan dilakukan dalam proses pembelajaran. Untuk memahami apa itu pembelajaran, mari kita mengenal lebih jauh apa itu belajar, pembelajaran, inovasi dan inovasi pembelajaran. Tujuan utama pendidikan adalah untuk mengembangkan bakat dan potensi unik yang dimiliki setiap individu. Setiap manusia dilahirkan

dengan karakteristik dan kemampuan yang berbeda-beda. Dalam hal ini, pendidikan berfungsi sebagai sarana untuk mengasah dan memaksimalkan potensi tersebut, sehingga individu dapat mencapai martabat yang lebih tinggi dalam hidupnya. Melalui pendidikan, seseorang tidak hanya menjadi cerdas secara intelektual, tetapi juga dapat mencapai kematangan emosional, spiritual, dan sosial. Ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional Indonesia, yang berusaha menciptakan manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Kata “innovation” (dalam bahasa Inggris) sering diterjemahkan sebagai segala hal yang baru atau pembaharuan. Inovasi adalah segala sesuatu (berupa gagasan, praktek, barang atau objek) perubahan yang dilakukan dengan perencanaan sistematis untuk memberi perubahan yang positif serta dianggap baru bagi seseorang atau sekelompok orang yang menggunakannya. Inovasi digunakan untuk mencapai tujuan tertentu atau memecahkan suatu masalah, sedangkan difusi adalah proses mengkomunikasikan suatu inovasi melalui saluran tertentu dalam kurun waktu tertentu kepada anggota kelompok sosial. (Nurbaya et, 2023).

Di dunia pendidikan, inovasi memiliki peranan yang sangat krusial karena pendidikan adalah landasan utama bagi kemajuan suatu bangsa. Tanpa adanya inovasi, sistem pendidikan berisiko mengalami stagnasi dan tidak mampu menyesuaikan diri dengan cepatnya perubahan zaman. Inovasi dalam pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, menjadikan proses belajar mengajar lebih efektif, serta memastikan peserta didik dapat mengembangkan potensi mereka secara maksimal. Salah satu bentuk inovasi yang berkembang dalam dunia pendidikan adalah pemanfaatan teknologi. Di era digital seperti saat ini, teknologi telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari,

termasuk dalam kegiatan pembelajaran. Misalnya, platform pembelajaran online seperti Google Classroom, Zoom, atau Microsoft Teams memungkinkan proses belajar dilakukan secara daring, terutama dalam situasi darurat seperti pandemi COVID-19. Selain itu, teknologi seperti augmented reality (AR) dan virtual reality (VR) juga mulai dimanfaatkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan mendalam, terutama dalam mata pelajaran sejarah atau sains.

Inovasi seorang guru sangatlah penting dalam transformasi pendidikan yang kompetitif pada era digital ini, negara kita ini membutuhkan terobosan yang menunjang kegiatan pembelajaran yang lebih baik. Pengelolaan pendidikan akan lebih maju ketika terdapat inovasi-inovasi baru oleh seorang pendidik.

Pengertian pembelajaran adalah suatu proses yang melibatkan interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan yang mendukung terjadinya kegiatan belajar. Proses ini bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik secara optimal dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. (Mudjiono, 2006)

Hal ini senada dengan hal yang ada dalam buku Miles yang diterjemahkan oleh Wasty Soemanto bahwa “inovasi adalah macam-macam perubahan genius. (Soemanto, 1980).

Selain teknologi, inovasi juga dapat berupa pengembangan metode pembelajaran baru. Misalnya, metode pembelajaran berbasis proyek (project-based learning) yang menuntut siswa untuk menyelesaikan proyek nyata sebagai bagian dari proses belajar. Metode ini tidak hanya melatih keterampilan akademis, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Contoh lain adalah pembelajaran berbasis masalah (problem-based learning), di mana siswa diajak untuk memecahkan masalah kompleks yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Adapun Inovasi dalam pembelajaran diartikan sebagai “pembelajaran yang menggunakan ide ataupun metode yang baru untuk melakukan langkah- langkah dalam proses belajar, sehingga diharapkan memperoleh kemajuan hasil belajar yang diinginkannya. (Kristiawan, 2018, p. 383). Dimana hal ini juga disebutkan Wina Sanjaya bahwa Inovasi pembelajaran sebagai suatu ide, gagasan atau tindakan- tindakan tertentu dalam bidang kurikulum dan pembelajaran yang dianggap baru untuk memecahkan masalah Pendidikan. (Sanjaya, 2010, pp. 317-318).

Pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif dan efektif merupakan salah satu aspek penting dalam inovasi pendidikan. Salah satunya adalah metode pembelajaran yang berfokus pada siswa (student-centered learning), di mana siswa berperan sebagai subjek aktif dalam proses belajar, bukan hanya sekadar penerima informasi pasif. Dalam konteks ini, guru berfungsi sebagai fasilitator yang membimbing siswa untuk mengeksplorasi pengetahuan secara mandiri. Dengan pendekatan ini, motivasi belajar siswa dapat meningkat, karena mereka merasa lebih terlibat dan mengambil tanggung jawab atas proses pembelajaran mereka.

Sa’ud (2015:3) menjelaskan inovasi adalah suatu ide, barang, kejadian, metode yang dirasakan atau diamati sebagai suatu hal yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang (masyarakat), baik itu berupa hasil invention maupun diskoveri. Dalam hal ini inovasi diadakan untuk mencapai tujuan tertentu atau untuk memecahkan suatu masalah tertentu. (Amirudin, 2017, p. 1).

Berkenaan dengan pendidikan, inovasi belajar mencakup berbagai perubahan dan peningkatan yang bertujuan untuk meningkatkan dan mempelajari cara kami mengajar. Ini berarti bahwa teknologi yang diterapkan di ruang kelas, pendekatan pembelajaran berbasis proyek yang interaktif, dikejar untuk menggunakan media sosial dalam pendidikan, mengembangkan kurikulum yang relevan

dengan kebutuhan siswa, dan merancang lingkungan belajar yang menginspirasi. Definisi inovasi belajar mencerminkan era pendidikan, tantangan baru, dan kebutuhan untuk terus beradaptasi dengan pembangunan. Tujuannya adalah untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, lebih bijaksana, lebih relevan, dan efektif untuk mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan siswa untuk berhasil dalam dunia yang berubah. Meskipun pembelajaran individu ditafsirkan sebagai sistem yang kompleks.

Adapaun Sa'ud mendefinisikan, Inovasi merujuk pada ide, barang, kejadian, atau metode yang dianggap baru oleh seseorang atau sekelompok orang. Inovasi dapat berupa hasil invensi atau penemuan yang dirancang untuk mencapai tujuan tertentu". (Nurbaya et, 2023, hal. 105).

Maka berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat diketahui pengertian inovasi pembelajaran adalah ide ataupun metode yang baru untuk melakukan langkah-langkah dalam proses belajar, guna menyelesaikan masalah-masalah dalam pembelajaran sehingga dapat memperoleh hasil pembelajaran yang diinginkan.

b. Peran Inovasi dalam Meningkatkan Proses Pembelajaran

Secara keseluruhan ada beberapa komponen yang harus diperhatikan dalam komponen sistem sosial untuk melakukan inovasi pendidikan, yaitu:

- 1) Pembinaan personalia; inovasi ditentukan personil pendidikan, karena itu perlu peningkatan mutu guru, sistem kenaikan pangkat, aturan tata tertib siswa dan sebagainya.
- 2) Banyaknya personil dan wilayah kerja; inovasi pendidika, harus memperhatikan keseimbangan personil pendidik, tenaga administrasi dengan siswa yang ditangi untuk dididik dengan baik.

- 3) Fasilitas Fisik; inovasi pendidikan harus memperhatikan kesesuaian fasilitas fisik dengan jumlah siswa dan perkembangan teknologi.
- 4) Penggunaan waktu; inovasi pendidikan perlu memperhatikan ketepatan perencanaan penggunaan waktu dalam pelaksanaan dan pencapaian tujuan.
- 5) Perumusan Tujuan; inovasi pendidikan harus memperhatikan semua hirarki tujuan pendidikan dengan perubahan zaman yang terjadi.
- 6) Prosedur; inovasi pendidikan perlu memperhatikan penggunaan kurikulum baru, cara membuat persiapan mengajar, pengajaran individu dan kelompok dan sebagainya.
- 7) Peran yang diperlukan; inovasi pendidikan perlu memperhatikan kejelasan peran dari setiap orang dalam melaksanakan pendidikan yang diharapkan.
- 8) Wawasan dan perasaan; inovasi pendidikan yang relevan harus memperhatikan kesamaan wawasan dan perasaan dalam melakukan inovasi pendidikan yang diharapkan efektif.
- 9) Bentuk hubungan antar bagian (mekanisme kerja); inovasi pendidikan yang relevan harus memperhatikan mekanisme kerja yang baik jangan sampai program inovasi menjadi terhambat hanya karena tidak memahami mekanisme kerja.
- 10) Hubungan dengan sistem yang lain; inovasi yang relevan adalah harus memperhatikan hubungan antara satu sistem dengan sistem lain; atau hubungan antar sub sistem dalam satu sistem. Karena masing-masing sistem memiliki fungsi, dan berhubungan dengan sistem lain untuk keberhasilan dalam mencapai tujuan.
- 11) Strategi; sebagai instrumen atau alat (biasanya meliputi rangkaian aktivitas yang bersifat spesifik) yang dapat mengantarkan inovasi mencapai tujuannya. Karena inovasi

menyangkut unsur-unsur atau elemen yang kompleks dan variatif, maka strategi implementasinya pun berbeda-beda sesuai dengan kompleksitas dan variasi dalam paket inovasi tersebut. karenanya, harus diakui bahwa pola strategi inovasi pendidikan memang sulit untuk diklasifikasikan. (Nurbaya et, 2023, hal. 5-7).

Perkembangan dunia pendidikan sangat terkait dengan inovasi. Inovasi yang dilakukan harus dapat diukur agar kemajuan yang telah dan akan dicapai dapat terlihat dengan jelas. Terdapat empat strategi yang diperlukan dalam melakukan inovasi, yaitu strategi fasilitas, strategi pendidikan, strategi bujukan, dan strategi paksaan. Pemilihan strategi yang tepat haruslah berdasarkan kebutuhan yang ada, karena strategi memiliki peran penting dalam menentukan efektivitas inovasi tersebut. Dalam konteks pendidikan, strategi inovasi harus dapat mengimplementasikan penggunaan teknologi yang cerdas dan memanfaatkan potensi yang ada untuk mewujudkan proses dan praktik pembelajaran yang lebih baik.

Strategi inovasi yang kuat perlu dilandaskan pada model prioritas pemerintah yang mencakup pengidentifikasian agen utama perubahan beserta pendukungnya. Penting untuk memahami kebijakan para pemangku kepentingan, meminimalisir masalah yang ada, dan merancang serta menerapkan pendekatan yang efektif guna mengukur serta mengembangkan inovasi dengan optimal. Kebijakan di bidang pendidikan memiliki potensi besar, karena pendidikan menjadi salah satu pilar strategi inovasi. Keberhasilan dalam inovasi pendidikan sangat bergantung pada dukungan dari berbagai pihak, seperti masyarakat, sektor swasta, dan pemerintah, serta memerlukan fondasi yang berupa sistem yang kuat dan efisien. Di sisi lain, inovasi pendidikan juga tak terlepas dari penerapan teknologi digital, dan menuntut pemikiran yang kritis, kreatif, serta imajinatif. Di sekolah,

para guru merancang strategi dan metode pengajaran yang dianggap sesuai dengan akal sehat, mempertimbangkan situasi dan kondisi yang ada, tanpa hanya mengandalkan pengalaman pribadi. Sementara itu, di berbagai bidang lainnya, para inovator melakukan perubahan dan menciptakan inovasi berdasarkan pemikiran, ide, serta pengalaman yang telah mereka kumpulkan selama berbulan-bulan, bahkan bertahun-tahun. Inovasi yang dihasilkan melalui proses ini cenderung memberikan dampak yang lebih positif dibandingkan dengan model inovasi sebelumnya. Hal ini terjadi karena inovasi tersebut lebih sesuai dengan keadaan nyata di tempat penerapannya.

Karakteristik inovasi pendidikan terdiri atas: 1) memiliki keunggulan relative, manfaat, menguntungkan bagi pengguna, bersifat ekonomis, dan memberikan kepuasan bagi pengguna, 2) memiliki tingkat kompleksitas, kerumitan, dan kesulitan yang beragam, 3) kompatibilitas yaitu kesesuaian dengan nilai, pengalaman, dan kebutuhan yang ada, 4) trialabilitas yaitu dapat diuji coba dan berjalan sesuai dengan fakta yang ada, dan 5) observability yaitu inovasi tersebut dapat diamati, dilihat, dan dirasakan keberadaannya. (Nurbaya et, 2023, hal. 5).

Inovasi memiliki peranan yang sangat krusial dalam memperkaya beragam pendekatan pembelajaran. Melalui inovasi, efektivitas pendekatan-pendekatan pembelajaran yang telah ada dapat ditingkatkan, menjadikannya lebih menarik dan lebih relevan dengan kebutuhan pembelajar masa kini. Berikut adalah beberapa cara di mana inovasi dapat memberikan nilai tambah pada berbagai metode pembelajaran.

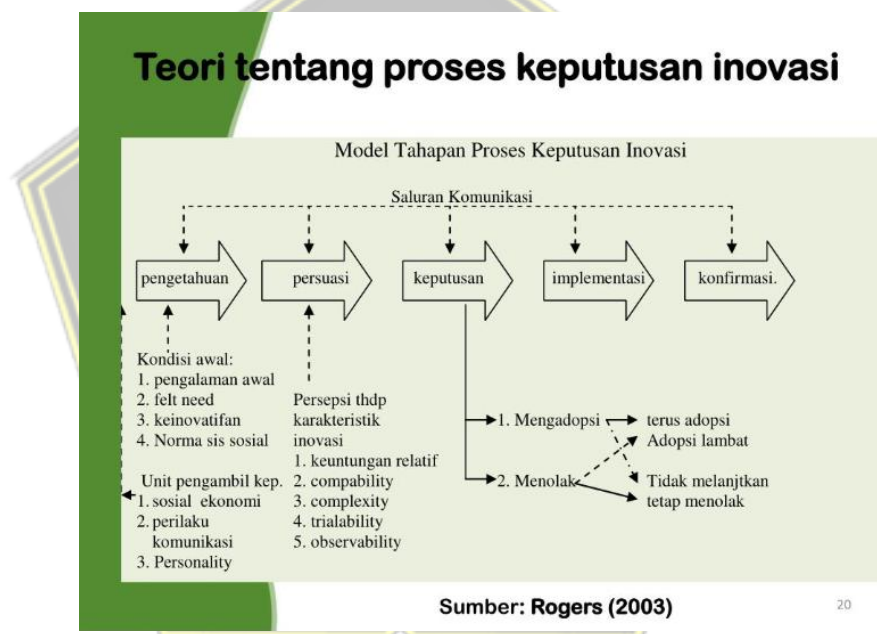
Pembelajaran adalah inti dari proses pendidikan. Oleh karena itu, penyelesaian masalah dalam pendidikan harus difokuskan pada peningkatan kualitas pembelajaran. Kualitas pembelajaran yang baik membutuhkan kebaikan dan integrasi semua komponen pembelajaran dalam suatu sistem. Upaya mencari pendekatan atau strategi baru

adalah yang mendorong munculnya berbagai inovasi dalam pembelajaran. (Wagiran, 2018, p. 6).

Di dunia yang terus berubah dan berkembang, pembelajaran memungkinkan pendidikan untuk berinovasi terkait dengan kebutuhan waktu. Inovasi dapat memperbarui metode pengajaran dan kurikulum. Ini mencerminkan perkembangan terbaru dalam pengetahuan dan teknologi. Ini memungkinkan siswa untuk mencapai keterampilan dan pengetahuan yang terkait dengan dunia nyata dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di masa depan. Meningkatkan relevansi dan kekuatan pembelajaran, dunia yang terus berubah dan berkembang, pembelajaran memungkinkan pendidikan untuk berinovasi terkait dengan kebutuhan waktu. Inovasi dapat memperbarui metode pengajaran dan kurikulum. Ini mencerminkan perkembangan terbaru dalam pengetahuan dan teknologi. Ini memungkinkan siswa untuk mencapai keterampilan dan pengetahuan yang terkait dengan dunia nyata dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di masa depan.

Dengan mengadaptasi kurikulum dan pendekatan pembelajaran untuk pengembangan modernisasi, inovasi membantu mempersiapkan siswa untuk keterampilan dan pengetahuan yang relevan mengenai masuknya ke dunia kerja. Inovasi juga memungkinkan metode evaluasi yang lebih baik dan umpan balik yang lebih cepat. Sejumlah pendekatan penilaian dan teknik pembelajaran dapat memberikan informasi yang lebih komprehensif tentang kemajuan siswa. Media pembelajaran yang inovatif sering dirancang untuk menjadi interaktif dan menarik. Ini akan membantu siswa untuk meningkatkan komitmen, membuat pembelajaran lebih nyaman, pemahaman konseptual yang lebih inovatif, dan berkontribusi pada pengembangan sistem pendidikan dinamis, adaptasi dan respons untuk berkontribusi terhadap perkembangan intelegensi siswa.

Bentuk hubungan antar bagian (mekanisme kerja); inovasi Pendidikan yang relevan harus memperhatikan mekanisme kerja yang baik jangan sampai program inovasi menjadi terhambat hanya karena tidak memahami mekanisme kerja Inovasi dalam pendekatan ini dapat mencakup pengembangan perangkat lunak pembelajaran yang memberikan umpan balik instan dan adaptif kepada siswa. Teknologi juga dapat digunakan untuk menciptakan lingkungan virtual di mana siswa dapat berinteraksi dengan konsep abstrak dalam bentuk visual atau interaktif. (Nurbaya et, 2023, p. 25).



Gambar 2.1

Keputusan Inovasi

Menggunakan pembelajaran inovasi media memiliki banyak keunggulan yang dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Media belajar dapat menggabungkan berbagai konten, termasuk teks, gambar, audio, dan video. Dengan cara ini, para pendidik dapat hadir dengan cara yang sesuai dengan preferensi

belajar siswa yang berbagai penggunaan media belajar memungkinkan mereka untuk mengakses lokasi dan waktu yang berbeda. Ini mendorong pembelajaran jarak jauh dan memberi siswa fleksibilitas untuk mempelajari media pembelajaran yang inovatif sesuai dengan jadwal mereka sendiri untuk memenuhi kebutuhan masing-masing siswa. Dengan cara ini, para pendidik dapat menyediakan materi tambahan untuk siswa yang representative terhadap Tingkat pemahaman dalam penyampaian materi.

Inovasi pembelajaran adalah suatu proses perubahan yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas dalam pembelajaran. Di dalam Pendidikan Agama Islam (PAI), inovasi ini menjadi sangat penting agar materi yang diajarkan dapat lebih mudah dipahami dan diterapkan oleh peserta didik. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa inovasi dalam PAI dapat meliputi pendekatan berbasis teknologi, penggunaan media interaktif, serta penerapan metode blended learning, yaitu pembelajaran yang menggabungkan aktivitas daring dan luring. Dengan implementasi inovasi ini, diharapkan pembelajaran PAI dapat menjadi lebih menarik dan efektif bagi siswa.

Sistem manajemen pembelajaran dan platform pembelajaran media sering dilengkapi dengan kemampuan pengukuran kemajuan real-time. Dengan cara ini, para pendidik dapat memantau pengembangan siswa dan memberikan umpan balik yang lebih cepat. Media Pembelajaran Inovatif dapat mempromosikan kolaborasi di antara siswa melalui kedua forum online, proyek kolaboratif dan penggunaan alat kolaborasi online. Ini mendukung pengembangan keterampilan sosial dan kolaborasi saat menggunakan elemen multimedia seperti fotografi, audio, dan video. Beberapa siswa mungkin lebih responsif terhadap pembelajaran visual atau audio, dan pembelajaran media pembelajaran memungkinkan mereka beradaptasi dengan berbagai gaya belajar.

Media belajar dapat diadaptasi dengan berbagai gaya belajar, termasuk grafik, pendengaran, kinestetika dan banyak lagi. Ini meningkatkan peluang bagi semua siswa untuk belajar tentang inovasi di media belajar. Efisiensi manajemen dengan otomatisasi tugas seperti penilaian, pengejaran siswa, manajemen konten, pelacakan manajemen konten, manajemen konten, dan banyak lagi.

Dalam istilah pendidikan, inovasi pembelajaran mencakup berbagai perubahan atau perbaikan yang bertujuan untuk meningkatkan cara kita mengajar dan belajar. Ini bisa berarti menerapkan teknologi dalam kelas, mengadopsi pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis proyek, memanfaatkan media sosial dalam pendidikan, mengembangkan kurikulum yang relevan dengan kebutuhan siswa, atau merancang lingkungan belajar yang menstimulasi. Penerapan inovasi media pembelajaran tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa tetapi juga memberikan alat yang kuat bagi pendidik untuk lebih efektif mengajar dan mengelola pembelajaran.

Interpretasi inovasi pembelajaran adalah interpretasi sebagai ide, ide, atau tindakan tertentu dalam kurikulum dan bidang pembelajaran yang dianggap baru untuk menyelesaikan masalah pendidikan. Inovasi belajar juga dapat diartikan sebagai upaya untuk menemukan sistem pembelajaran. Ini dilakukan dengan tujuan meningkatkan kualitas pendidikan untuk meningkatkan dan meningkatkan proses pembelajaran secara lebih efektif dan efisien. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang disediakan. Menggunakan inovasi pembelajaran diharapkan membuat proses pendidikan lebih efektif dan efisien dan menjawab tantangan guru Pendidikan Agama Islam yang ada di Sekolah Dasar Negeri Kunci 02 Kecamatan Sidareja Kabupaten Cilacap.

Inovasi dalam dunia pendidikan memang sering kali menghadapi berbagai kendala dalam penerapannya. Tantangan seperti kurangnya sarana dan prasarana, keterbatasan sumber daya manusia, serta resistensi terhadap perubahan menjadi hal-hal yang perlu diperhatikan. Untuk mengatasi masalah ini, kolaborasi yang baik antara pemerintah, sekolah, guru, orang tua, dan masyarakat luas sangatlah penting guna menciptakan ekosistem pendidikan yang mendukung inovasi.

Inovasi pendidikan bukan hanya sekadar menciptakan hal-hal baru, tetapi juga berupaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan memastikan bahwa pendidikan tetap relevan dengan perkembangan zaman. Solusi inovatif yang dihasilkan harus mampu mengatasi berbagai masalah yang dihadapi dalam sistem pendidikan, serta membuka peluang baru untuk pengembangan potensi peserta didik. Melalui penerapan inovasi yang efektif, diharapkan pendidikan dapat berfungsi sebagai alat yang kuat untuk mencetak generasi yang unggul, kreatif, dan siap menghadapi berbagai tantangan di masa depan.

Inovasi memungkinkan adanya reorganisasi atau pengaturan kembali unsur-unsur dalam pendidikan, jadi bukan semata-mata penjumlahan atau penambahan unsur-unsur setiap komponen. Tindakan menambah anggaran belanja supaya lebih banyak mendapatkan siswa, guru, kelas, dan sebagainya, meskipun perlu dan penting tetapi bukanlah merupakan tindakan inovasi. Akan tetapi, tindakan mengatur kembali jenis dan pengelompokan pelajaran, waktu, ruang kelas, cara-cara menyampaikan pelajaran, sehingga dengan tenaga, alat, uang dan waktu yang sama dapat menjangkau sasaran siswa yang lebih banyak dan dicapai kualitas yang lebih tinggi adalah Tindakan inovasi. (Amirudin, 2017, p. 5)

Pengertian inovasi pembelajaran mencerminkan kebutuhan untuk terus beradaptasi dengan perubahan zaman, tantangan baru, dan

perkembangan dalam bidang pendidikan. Tujuannya adalah untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, bermakna, relevan, dan efektif bagi siswa, sehingga memungkinkan mereka untuk mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan untuk sukses di dunia yang terus berubah. Inovasi pembelajaran adalah suatu proses yang melibatkan penerapan ide, metode, strategi, atau teknik baru dalam kegiatan belajar mengajar, dengan tujuan memperbaiki efektivitas, efisiensi, dan kualitas pendidikan. Inovasi ini menunjukkan pergeseran dari metode pengajaran yang bersifat tradisional menuju pendekatan yang lebih interaktif serta partisipatif. Dalam konteks ini, peserta didik diberi lebih banyak kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Beberapa pakar menjelaskan bahwa inovasi tidak hanya berkaitan dengan penggunaan teknologi, tetapi juga mencakup penerapan ide serta strategi baru yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Pendekatan ini dapat melibatkan penyesuaian materi, metode evaluasi, serta penggunaan sumber belajar yang lebih beragam.

2. Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Istilah pembelajaran sudah mulai dikenal luas oleh masyarakat, lebih-lebih Pada saat setelah diundangkannya UU RI No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang secara legal memberi pengertian tentang pembelajaran. Pembelajaran sebagai konsep pedagogik secara teknis dapat diartikan sebagai upaya sistematis dan sistemik untuk menciptakan lingkungan belajar yang potensial untuk menghasilkan proses belajar yang bermuara pada berkembangnya potensi individu sebagai peserta didik.

Pembelajaran secara individu diartikan sebagai suatu sistem yang kompleks yang keberhasilannya dapat dilihat dari dua aspek yaitu aspek produk dan aspek proses Pembelajaran didefinisikan

sebagai upaya yang dilakukan seseorang agar orang lain belajar. (Sujana, 2011).

Pembelajaran adalah sebuah sistem yang bisa dibilang sebagai sistem yang kompleks. Keberhasilan pembelajaran dilihat dari dua aspek, yaitu produk dan proses. Pembelajaran bisa berhasil apabila peserta didik berhasil memperoleh hasil belajar dengan baik. (Kristiawan, 2018, p. 34).

Pembelajaran adalah sebuah proses interaktif yang melibatkan siswa dan guru dalam upaya mendapatkan pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap. Proses ini bisa berlangsung melalui beragam metode, seperti pengajaran langsung, diskusi, praktik, atau pengalaman nyata. Tujuan dari pembelajaran adalah untuk mengembangkan pemahaman, meningkatkan kompetensi, serta membentuk perilaku yang positif. Secara lebih luas, pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan secara sadar dan sistematis untuk menguasai pengetahuan, keterampilan, nilai, dan pemahaman yang dapat merubah perilaku atau pola pikir individu. Dalam proses ini, interaksi antara individu dan lingkungan sangatlah penting, baik melalui pengalaman langsung maupun pengajaran formal dan praktik.

Sesuai dengan firman Allah SWT dalam Q.S Azzumar Ayat :9

قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ

Artinya: "Katakanlah: Apakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?(Q.S Azzumar Ayat :9)

Ayat ini menegaskan bahwa orang yang berilmu tidak sama dengan orang yang tidak berilmu, Surah Az-Zumar ayat 9 mengajak kita untuk merenungkan pentingnya ilmu dalam kehidupan. Ilmu menjadi pembeda antara orang yang beriman dan mereka yang tersesat. Hanya dengan ilmu, kita dapat memahami kebenaran dan menjalani hidup sesuai dengan petunjuk Allah. Oleh karena itu,

menuntut ilmu merupakan kewajiban setiap Muslim, sedangkan kebodohan sebaiknya dihindari karena dapat menjadi sumber kesesatan. Ayat ini juga mengingatkan kita untuk senantiasa menggunakan akal sehat dalam menerima pelajaran serta merenungkan kebesaran Allah.

Ayat ini merupakan pertanyaan retorik dari Allah SWT yang ditujukan kepada Nabi Muhammad SAW untuk disampaikan kepada umat manusia. Pertanyaan ini mengajak kita untuk merenungkan perbedaan mendasar antara orang yang berilmu dan yang tidak berilmu. Tentu saja, keduanya memiliki kualitas yang berbeda, baik dalam pemahaman, tindakan, maupun posisi mereka di hadapan Allah.

Orang-orang yang berilmu, baik dalam bidang dunia maupun agama, memiliki pengetahuan yang memandu mereka menuju kesadaran, kebijaksanaan, dan ketakwaan kepada Allah. Mereka mampu membedakan antara yang benar dan yang salah serta menggunakan ilmunya untuk memberikan manfaat bagi diri sendiri dan orang lain. Ilmu yang dimiliki membawa mereka pada kebaikan, baik dalam interaksi sosial maupun dalam menjalani kehidupan yang lebih baik.

Definisi belajar dapat juga diartikan sebagai segala aktivitas psikis yang dilakukan oleh setiap individu sehingga tingkah lakunya berbeda antara sebelum dan sesudah belajar. Perubahan tingkah laku atau tanggapan, karena adanya pengalaman baru, memiliki kepandaian/ ilmu setelah belajar, dan aktivitas berlatih. (Wardana, 2019, p. 6).

Berkaitan dengan belajar, al-Ghazali memandang anak sebagai suatu anugerah Allah dan sekaligus sebagai amanah bagi orang tuanya. Orang tua menurut al-Ghazali memegang peranan penting dalam upaya mencapai keberhasilan belajar anak. Oleh karenanya, jika orang tua dapat melaksanakan amanah, ia akan

mendapat pahala di sisi Allah, dan sebaliknya jika ia melalaikan tugas dan amanah, ia akan mendapatkan dosa. (Bunyamin, 2021, p. 26).

Pembelajaran adalah suatu proses yang melibatkan interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar di dalam lingkungan yang mendukung. Dalam hal ini, pembelajaran berfungsi sebagai dukungan yang diberikan oleh pendidik untuk memfasilitasi perolehan ilmu, pengetahuan, dan keterampilan, serta untuk membentuk sikap dan kepercayaan diri peserta didik. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pembelajaran adalah usaha untuk membantu peserta didik agar dapat menjalani proses belajar dengan efektif.

Pembelajaran adalah suatu perjalanan yang berlangsung sepanjang hayat setiap individu dan dapat terjadi di mana saja dan kapan saja. Meskipun istilah "pembelajaran" sering disamakan dengan "pengajaran", keduanya memiliki konotasi yang berbeda. Dalam dunia pendidikan, peran guru adalah mengajar agar peserta didik dapat mengasimilasi materi pelajaran dan mencapai tujuan tertentu, baik dari segi kognitif, emosional (afektif), maupun keterampilan praktis (psikomotor). Sementara pengajaran cenderung dipandang sebagai aktivitas sepihak yang dilakukan hanya oleh guru, pembelajaran menekankan pentingnya adanya interaksi antara guru dan peserta didik. Pembelajaran itu sendiri merupakan suatu sistem yang dirancang untuk mendukung dan memfasilitasi proses belajar siswa. Sistem ini terdiri dari serangkaian peristiwa yang disusun dengan cermat untuk mempengaruhi dan memfasilitasi proses belajar yang terjadi secara internal dalam diri siswa.

Pembelajaran diharapkan akan memiliki pemahaman yang sama terhadap pengetahuan yang diajarkan. Artinya, apa yang dipahami oleh pengajar atau guru itulah yang harus dipahami oleh murid. Oleh sebab itu pengelolaan pembelajaran harus diutamakan pada pengelolaan peserta didik dalam memproses gagasannya bukan

semata-mata olahan peserta didik dan lingkungan belajarnya bahkan pada unjuk kerja atau prestasi belajarnya yang dikaitkan dengan sistem penghargaan dari luar seperti nilai ijazah dan sebagainya.

Pembelajaran dapat dipahami sebagai suatu kegiatan yang dirancang secara sistematis oleh guru dalam merancang instruksi, dengan tujuan untuk mendorong siswa belajar secara aktif. Proses ini menekankan pentingnya penyediaan sumber belajar yang tepat. Oleh karena itu, pembelajaran sejatinya adalah aktivitas yang terencana, yang bertujuan untuk mengondisikan dan merangsang individu agar mencapai hasil belajar yang optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. (Dr. Parulian Sibuea, 2023, p. 1)

Dalam proses belajar mengajar, peserta didik memiliki peran ganda sebagai subjek sekaligus objek pendidikan. Oleh karena itu, makna dari pembelajaran terletak pada usaha peserta didik dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Tujuan pengajaran dapat terwujud jika peserta didik berpartisipasi secara aktif dalam proses tersebut. Keaktifan ini tidak hanya diukur dari segi fisik, tetapi juga harus melibatkan aspek mental. Jika hanya aktif secara fisik namun tidak diimbangi dengan keterlibatan mental, maka pencapaian tujuan pembelajaran belum sepenuhnya terwujud. Hal ini sama artinya dengan peserta didik tidak mengalami proses belajar, karena mereka tidak merasakan adanya perubahan dalam diri mereka. Pada dasarnya, belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi dalam diri seseorang setelah melakukan kegiatan belajar.

Perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sering kali terjadi sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Proses belajar merupakan hasil interaksi antara stimulus dan respons. Belajar dapat dipahami sebagai suatu aktivitas untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku dan sikap, serta menguatkan kepribadian. Dalam konteks pengetahuan, berdasarkan pemahaman sains

konvensional, hubungan manusia dengan alam sering disebut sebagai pengalaman. Dalam kehidupan sehari-hari, kita hampir tidak pernah terlepas dari kegiatan belajar, baik ketika menjalani aktivitas individu maupun dalam kelompok tertentu. Baik kita sadari atau tidak, sebagian besar aktivitas yang kita lakukan dalam kehidupan sehari-hari adalah bentuk dari kegiatan belajar.

Belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan oleh seseorang dengan kesadaran atau secara sengaja. Oleh karena itu, pemahaman pertama yang sangat penting adalah bahwa proses belajar merupakan kegiatan yang direncanakan oleh individu itu sendiri dalam bentuk aktivitas tertentu. Aktivitas ini mencerminkan keaktifan seseorang dalam melakukan berbagai kegiatan, baik yang bersifat fisik maupun mental, yang memungkinkan terjadinya perubahan positif pada dirinya. Perubahan tersebut dianggap semakin baik jika intensitas keaktifan fisik dan mental seseorang semakin meningkat. Sebaliknya, jika seseorang dikatakan telah belajar namun keaktifan jasmani dan mentalnya rendah, maka kegiatan belajar tersebut tidak dilakukan dengan intensif.

Belajar merupakan interaksi individu dengan lingkungannya. Lingkungan dalam hal ini dapat berupa manusia atau objek-objek lain yang memungkinkan individu memperoleh pengalaman-pengalaman atau pengetahuan, baik pengalaman atau pengetahuan baru maupun sesuatu yang pernah diperoleh atau ditemukan sebelumnya akan tetapi menimbulkan perhatian kembali bagi individu tersebut sehingga memungkinkan terjadinya interaksi. Adanya interaksi individu dengan lingkungan ini mendorong seseorang untuk lebih intensif meningkatkan keaktifan jasmaniah maupun mentalnya guna lebih mendalami sesuatu yang menjadi perhatian, belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku. Walaupun tidak semua perubahan tingkah laku merupakan hasil belajar, akan tetapi aktivitas belajar umumnya disertai perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku kebanyakan

hal merupakan sesuatu perubahan yang dapat diamati (observable). Akan tetapi juga tidak selalu perubahan tingkah laku yang dimaksudkan sebagai hasil belajar tersebut dapat diamati. Perubahan-perubahan yang dapat diamati kebanyakan berkenaan dengan perubahan aspek-aspek motorik. Perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar juga dapat menyentuh perubahan pada aspek afektif, termasuk perubahan aspek emosional. Perubahan-perubahan pada aspek ini umumnya tidak mudah dilihat dalam waktu yang singkat, akan tetapi seringkali dalam rentang waktu yang relatif lama.

Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Dan tugas guru adalah mengkoordinasikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi peserta didik. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai usaha sadar pendidik untuk membantu peserta didik agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Di sini pendidik berperan sebagai fasilitator yang menyediakan fasilitas dan menciptakan situasi yang mendukung peningkatan kemampuan belajar peserta didik.

Paradigma pembelajaran di Indonesia menghadapi dualisme yang mencolok, yakni antara paradigma lama dan paradigma baru. Pada paradigma lama, terdapat keyakinan bahwa peran guru adalah faktor yang paling menentukan dalam proses belajar mengajar. Di sini, guru dianggap sebagai sosok yang paling mengetahui segalanya, seperti sebuah teko yang dipenuhi dengan ilmu pengetahuan. Di sisi lain, peserta didik diibaratkan sebagai gelas kosong yang perlu diisi dengan pengetahuan yang disampaikan oleh guru. Dalam kerangka ini, guru berperan lebih dominan dalam mentransfer ilmu, sementara peserta didik berada dalam posisi penerima, yang menjadikan proses belajar ini lebih bersifat guru-sentrik (teacher-centered learning), di mana peserta didik lebih dilihat sebagai objek dalam pembelajaran.

Salah satu kemampuan penting yang harus dimiliki oleh seorang guru, sebagai bagian dari tenaga pendidik, adalah pemahaman mengenai cara peserta didik belajar. Hal ini krusial agar guru dapat melaksanakan tugas profesionalnya dengan baik, serta mengorganisasi proses pembelajaran yang tidak hanya mengembangkan kemampuan peserta didik tetapi juga membentuk karakter mereka. Untuk memahami proses belajar yang berlangsung dalam diri siswa, guru perlu menguasai hakikat dan konsep dasar tentang belajar. Dengan penguasaan tersebut, diharapkan guru dapat menerapkannya secara efektif dalam kegiatan pembelajaran, karena tujuan utama dari pembelajaran adalah memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan siswa. Dari sini terlihat jelas bahwa belajar dan pembelajaran saling memiliki keterkaitan yang mendalam dan fungsional. Keterkaitan ini terletak pada adanya perubahan perilaku yang terjadi dalam diri individu sebagai hasil dari proses tersebut. Proses belajar merupakan cerminan dari dinamika interaksi antara individu dan lingkungan sekitarnya. Salah satu karakteristik utama belajar adalah sifatnya yang aktif dan konstruktif. Pada fase ini, individu tidak hanya sekadar menyerap informasi, tetapi juga terlibat dalam pemahaman, penerapan, dan refleksi terhadap pengetahuan yang telah diperoleh. Beberapa ciri pembelajaran yang menonjol meliputi kemampuan beradaptasi dengan lingkungan, minat dan motivasi terhadap materi yang dipelajari, serta keterampilan untuk memanfaatkan berbagai strategi dan sumber daya guna meningkatkan pemahaman.

Berdasarkan hal tersebut, maka pembelajaran adalah upaya sistematis dan sistemik untuk menginisiasi, memfasilitasi dan meningkatkan proses belajar, oleh karena kegiatan pembelajaran sangat berkaitan erat dengan jenis hakikat serta jenis belajar dan prestasi belajar tersebut. Dalam hal ini diperkuat oleh banyak teori

tentang pembelajaran oleh para ahli pendidikan, disini juga dapat diketahui bagaimana cara mengetahui bakat dan motivasi siswa.

b. Teori Pembelajaran

Teori pembelajaran merupakan kumpulan prinsip dan konsep yang menjelaskan proses belajar serta cara-cara di mana pengetahuan, keterampilan, dan perilaku baru diperoleh. Teori-teori ini sangat berguna bagi pendidik, psikolog, dan peneliti untuk memahami mekanisme belajar dan merancang metode pengajaran yang lebih efektif. Berikut ini adalah beberapa teori pembelajaran yang utama.

1) Teori Behaviorisme

Teori behaviorisme adalah sebuah teori yang dicetuskan oleh Gage, Gagne dan Berliner tentang perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Teori ini lalu berkembang menjadi aliran psikologi belajar yang berpengaruh terhadap arah pengembangan teori dan praktik pendidikan dan pembelajaran yang dikenal sebagai aliran behavioristik. Aliran ini menekankan pada terbentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil belajar. Teori behavioristik dengan model hubungan stimulus-responnya, mendudukan orang yang belajar sebagai individu yang pasif. Respon atau perilaku tertentu dengan menggunakan metode pelatihan atau pembiasaan semata. Munculnya perilaku akan semakin kuat bila diberikan penguatan dan akan menghilang bila dikenai hukuman. (Rosnawati, 2021, p. 21).

Teori behaviorisme dalam kegiatan pembelajaran pembelajaran, materi pembelajaran, karakteristik siswa media dan fasilitas pembelajaran yang ada di sekolah-sekolah pada umumnya. Pembelajaran yang berpedoman pada teori behaviorisme memandang bahwa pengetahuan adalah objektif, pasti, tetap, tidak berubah.

Teori belajar merupakan proses perubahan kognitif yang berlangsung melalui berbagai tahap perkembangan intelektual seseorang. Dalam konteks ini, terdapat teori perkembangan kognitif yang dibagi menjadi empat tahap, yaitu: sensorimotor, praoperasional, operasional konkret, dan operasional formal. Proses ini diiringi oleh perubahan perilaku yang muncul sebagai hasil dari pengalaman.

Selain itu, terdapat pula teori behaviorisme yang dikembangkan dengan fokus pada konsep pengkondisian operan. Dalam teori ini, perilaku individu dapat diperkuat atau dilemahkan melalui pemberian penguatan (reinforcement) atau hukuman (punishment). Belajar juga dipahami sebagai suatu proses yang berlangsung melalui pengamatan dan peniruan (modeling). Dalam teori belajar sosial, ditekankan pentingnya interaksi antara individu dan lingkungan sekitarnya dalam membentuk perilaku seseorang. Terakhir, terdapat teori belajar yang memusatkan perhatian pada kondisi-kondisi pembelajaran serta mengidentifikasi sembilan tahapan dalam proses pembelajaran (Nine Events of Instruction), mulai dari menangkap perhatian awal hingga proses internalisasi materi.

Tujuan pembelajaran menurut teori behavioristik ditekankan pada penambahan pengetahuan, sedangkan belajar sebagai aktivitas yang menuntut pebelajar untuk mengungkapkan kembali pengetahuan yang sudah dipelajari dalam bentuk laporan, kuis, atau tes. Penyajian isi atau materi pelajaran menekankan pada ketrampilan yang terisolasi atau akumulasi fakta mengikuti urutan dari bagian ke keseluruhan. Pembelajaran mengikuti urutan kurikulum secara ketat, sehingga aktivitas belajar lebih banyak didasarkan pada buku teks/ buku wajib dengan penekanan pada ketrampilan

mengungkapkan kembali isi buku teks/buku wajib tersebut. Pembelajaran dan evaluasi menekankan pada hasil belajar.

a) Tokoh-tokoh teori behaviorisme

1) Edward Lee Thorndike

Menurutnya belajar merupakan proses interaksi antara stimulus dan respon. Stimulus adalah apa yang merangsang terjadinya kegiatan belajar seperti pikiran, perasaan atau hal-hal lain yang dapat ditangkap melalui alat indera. Respon adalah reaksi yang dimunculkan peserta didik ketika belajar, juga dapat berupa pikiran, perasaan, gerakan atau tindakan. teori ini sering disebut teori koneksionisme. (Rosnawati, 2021, p. 23).

2) John Watson

John Watson dikenal sebagai pendiri aliran behaviorisme di Amerika Serikat. Karyanya yang paling dikenal adalah “Psychology as the Behaviourist view it” (1913). Menurut Watson dalam beberapa karyanya, psikologi haruslah menjadi ilmu yang obyektif, oleh karena itu ia tidak mengakui adanya kesadaran yang hanya diteliti melalui metode introspeksi. Watson juga berpendapat bahwa psikologi harus dipelajari seperti orang mempelajari ilmu pasti atau ilmu alam. Oleh karena itu, psikologi harus dibatasi dengan ketat pada penyelidikan- penyelidikan tentang tingkahlaku yang nyata saja. Meskipun banyak kritik terhadap pendapat Watson, namun harus diakui bahwa peran Watson tetap dianggap penting, karena melalui dia berkembang metode-metode obyektif dalam psikologi. (Rosnawati, 2021, p. 23)

3) Edwin Guthrie

Guthrie lahir pada 1886 dan meninggal pada 1959. Dia adalah professor psikologi di University of Washington dari 1914 dan pensiun pada 1956. Karya dasarnya adalah *The Psychology of Learning*, yang dipublikasikan pada 1935 dan direvisi pada 1952. Gaya Tulisannya mudah diikuti, penuh humor, dan banyak menggunakan banyak kisah untuk menunjukkan contoh ide-idenya. Tidak ada istilah teknis atau persamaan matematika, dan dia sangat yakin bahwa teorinya atau teori ilmiah apa saja harus dikemukakan dengan cara yang dapat dipahami oleh mahasiswa baru. Dia sangat menekankan pada aplikasi praktis dari gagasannya dan dalam hal ini mirip dengan Thorndike dan Skinner. Dia sebenarnya bukan eksperimentalis meskipun jelas dia punya pandangan dan orientasi dan eksperimental. Bersama dengan Horton, dia hanya melakukan satu percobaan yang terkait dengan teori belajarnya, dan kita akan mendiskusikan percobaan ini. Tetapi dia jelas seorang Behavioris. Dia bahkan menganggap teoritis seperti Thorndike, Skinner, Hull, Pavlov dan Watson masih sangat subyektif dan dengan menerapkan hukum Parsimoni secara hati-hati akan dimungkinkan untuk menjelaskan semua fenomena belajar dengan menggunakan satu prinsip. Seperti yang akan kita diskusikan di bawah satu prinsip ini adalah: Hukum asosiasi Aristoteles karena alasan inilah kami menepatkan teori behavioristik Guthrie dalam paradigma asosiasi. (Rosnawati, 2021, p. 24).

Konsep dasar pembelajaran berlangsung ketika stimulus dan respons muncul secara bersamaan, baik dalam waktu maupun ruang. Dengan kata lain, ketika suatu stimulus diikuti oleh respons tertentu, keduanya akan saling terasosiasi. Contohnya, jika seorang siswa melihat soal matematika (stimulus) dan segera berusaha untuk menyelesaikannya (respons), maka akan terbentuk asosiasi antara soal dan cara penyelesaiannya.

Edwin Guthrie adalah seorang psikolog yang dikenal berkat teorinya tentang pembelajaran asosiatif. Dia mengemukakan bahwa pembelajaran berlangsung melalui asosiasi antara stimulus dan respons, dan prinsip ini menjadi dasar dari Teori Kontiguitas (*Contiguity Theory*). Konsep dasar Guthrie berpendapat bahwa pembelajaran dapat terjadi hanya dalam satu percobaan atau pengalaman. Ia menegaskan bahwa tidak diperlukan pengulangan berkali-kali, seperti yang ditekankan dalam teori behaviorisme klasik. Sebagai contoh, jika seseorang tersengat listrik saat menyentuh stopkontak, ia akan langsung menyadari untuk tidak melakukan hal itu lagi tanpa perlu mengalami pengalaman serupa berkali-kali.

Azas belajar Guthrie yang utama adalah hukum kontiguiti. Yaitu gabungan stimulus-stimulus yang disertai suatu gerakan. Hukuman (punishment) memegang peranan penting dalam proses belajar. Hukuman yang diberikan pada saat yang tepat akan mampu mengubah tingkah laku seseorang. (Rosnawati, 2021, p. 24).

4) Burrhus Frederic Skinner

Konsep-konsep yang dikemukakan tentang belajar lebih mengungguli konsep para tokoh sebelumnya. Respon yang diterima seseorang tidak sesederhana konsep yang dikemukakan tokoh sebelumnya, karena stimulus-stimulus yang diberikan akan saling berinteraksi dan interaksi antar stimulus itu akan mempengaruhi respon yang dihasilkan. Respon yang diberikan ini memiliki konsekuensi-konsekuensi. Konsekuensi-konsekuensi inilah yang nantinya mempengaruhi munculnya perilaku. (Rosnawati, 2021, p. 25).

Burrhus Frederic Skinner (1904-1990) adalah seorang psikolog behavioris yang sangat terkenal, diakui karena pengembangannya terhadap teori penguatan operan. Teori ini mencakup ide-ide yang menekankan bagaimana perilaku seseorang dipengaruhi oleh konsekuensi yang mengikuti tindakan tersebut. Pada dasarnya, Skinner menyatakan bahwa perilaku dapat dibentuk dan dikendalikan melalui konsekuensi yang menyertainya. Dia juga membedakan dua jenis konsekuensi penguatan dan hukuman. Sebagai contoh, ketika seorang siswa mendapatkan pujian setelah menjawab pertanyaan dengan benar, hal ini dapat berfungsi sebagai penguatan, yang membuat siswa tersebut lebih cenderung untuk mengulangi perilaku yang sama di masa mendatang.

Konsep Dasar Penguatan: Penguatan adalah suatu proses yang meningkatkan kemungkinan terjadinya perilaku tertentu berulang kali. Terdapat dua jenis penguatan dalam konteks ini:

- 1). Penguatan Positif: Ini melibatkan pemberian stimulus yang menyenangkan setelah perilaku yang diinginkan dilakukan. Misalnya, memberikan hadiah kepada siswa yang berhasil menyelesaikan tugas tepat waktu.
- 2). Penguatan Negatif: Dalam hal ini, stimulus yang tidak menyenangkan dihilangkan setelah perilaku yang baik dilakukan. Contohnya, menghapus tugas tambahan bagi siswa yang menunjukkan perilaku yang baik.

Penguatan menurut Skinner: Skinner mengidentifikasi berbagai jenis jadwal penguatan yang berpengaruh pada kecepatan dan ketahanan perilaku yang dipelajari. Jadwal tersebut meliputi:

- 1). Jadwal Tetap (Fixed Ratio): Penguatan diberikan setelah sejumlah respons yang ditentukan. Contohnya, memberikan hadiah setiap kali siswa menyelesaikan 5 tugas.
- 2). Jadwal Interval Tetap (Fixed Interval): Penguatan diberikan setelah jangka waktu tertentu. Misalnya, memberikan hadiah setiap minggu jika siswa menunjukkan perilaku baik.
- 3). Jadwal Interval Variabel (Variable Interval): Dalam jadwal ini, penguatan diberikan setelah interval waktu yang bervariasi. Contoh: memberikan hadiah secara acak dalam rentang waktu tertentu.
- 4). Jadwal Variabel (Variable Ratio): Penguatan diberikan setelah sejumlah respons yang bervariasi. Contohnya, memberikan hadiah secara acak setelah siswa menyelesaikan tugas dengan jumlah yang tidak tetap.

Dengan memahami konsep dan berbagai jenis penguatan ini, kita dapat lebih efektif dalam memotivasi perilaku positif.

3. Blended Learning

a. Pengertian Blended Learning

Blended learning berasal dari bahasa Inggris dan terdiri dari dua suku kata “blended” dan “learning”. Blended adalah campuran,

kombinasi yang baik, sedangkan belajar adalah belajar. Blended learning, jika didefinisikan, adalah metode pembelajaran yang menggabungkan proses pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran online (daring) secara sistematis. (Simartama, Medan, p. 1)

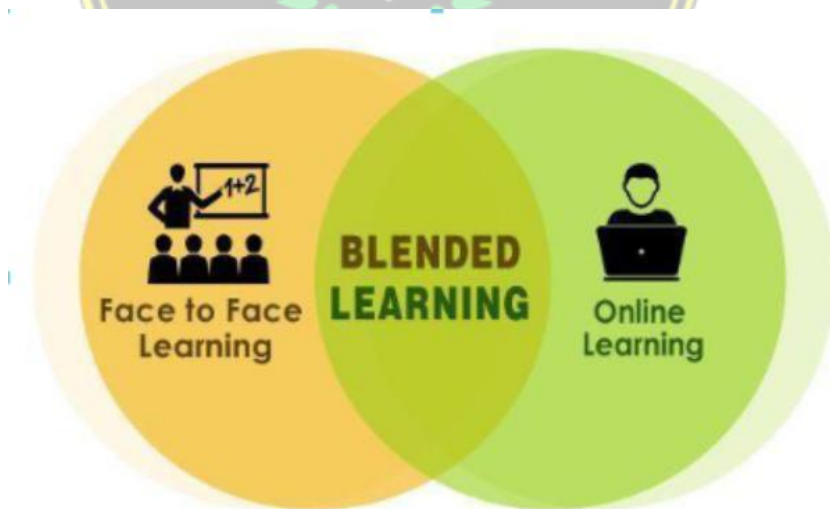
Model pembelajaran blended learning adalah suatu model pembelajaran yang merupakan gabungan antara kelebihan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran online. Pada pembelajaran tatap muka interaksi kelas sangat dipengaruhi oleh waktu, tetapi pelaksanaannya melibatkan semua indera sehingga pembelajaran terasa lebih hidup dan peserta didik lebih termotivasi. Sedangkan dalam kelas online interaksi dapat terjadi kapan saja dan dimana saja, tetapi interaksi hanya terbatas pada teks saja dan banyak yang tidak termotivasi untuk belajar. (Purnomo, 2021, p. 3)

Jadi pembelajaran blended learning adalah Blended learning yang merupakan penggabungan antara pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran online. Pada pelaksanaan model blended learning penerapannya mengkombinasikan keunggulan pembelajaran online dengan pembelajaran tatap muka. Blended learning mempunyai beberapa kelemahan maupun kelebihan. Kelebihan pembelajaran tatap muka yang utama adalah terjadinya interaksi antara guru dan peserta didik dan peserta didik dengan peserta didik yang lainnya. Interaksi antara sesama peserta didik membuat peserta didik lebih memiliki perasaan dan keterikatan yang lebih baik. Kelemahan pembelajaran tatap muka adalah pelaksanaan pembelajaran yang dibatasi oleh ruang dan waktu. Kondisi pandemi yang mengharuskan jaga jarak menyebabkan pembelajaran tatap muka ini tidak efektif untuk dilakukan.

Dalam pelaksanaan model blended learning, pendekatan ini menggabungkan keunggulan dari pembelajaran online dengan

pembelajaran tatap muka. Metode ini memiliki berbagai kelebihan dan kelemahan. Salah satu kelebihan utama dari pembelajaran tatap muka adalah adanya interaksi yang lebih intens antara guru dan peserta didik, serta antar sesama peserta didik. Model pembelajaran blended learning mengintegrasikan pembelajaran tatap muka dengan berbagai elemen dalam pembelajaran berbasis komputer dan online. Di dalam pembelajaran online, terdapat komponen yang menggunakan internet, termasuk pembelajaran berbasis web. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa blended learning mencakup interaksi tatap muka yang dipadukan dengan komponen-komponen berbasis komputer dan pembelajaran online yang memanfaatkan teknologi internet.

Interaksi antara sesama peserta didik membuat peserta didik lebih memiliki perasaan dan keterikatan yang lebih baik. Kelemahan pembelajaran tatap muka adalah pelaksanaan pembelajaran yang dibatasi oleh ruang dan waktu. Kondisi pandemi yang mengharuskan jaga jarak menyebabkan pembelajaran tatap muka ini tidak efektif untuk dilakukan. (Purnomo, 2021, p. 4).



Gambar 2.2
Blended Learning

Menurut Hrastinski (2019) empat konsep dalam pembelajaran blended learning adalah :

- 1) Blended learning merupakan pembelajaran yang mengkombinasikan atau menggabungkan berbagai teknologi berbasis web, untuk mencapai tujuan pendidikan.
- 2) Blended learning merupakan kombinasi dari berbagai pendekatan pembelajaran (seperti behaviorisme, konstruktivisme, kognitivis-me) untuk menghasilkan suatu pencapaian pembelajaran yang optimal dengan atau tanpa teknologi pembelajaran.
- 3) Blended learning juga merupakan kombinasi banyak format teknologi pembelajaran, seperti video tape, CD-ROM, web-based training, film) dengan pembelajaran tatap muka.
- 4) Blended learning menggabungkan teknologi pembelajaran dengan perintah tugas kerja aktual untuk menciptakan pengaruh yang baik pada pembelajaran dan tugas.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa blended learning adalah pembelajaran yang mengkombinasikan antara pembelajaran tatap muka (pembelajaran secara konvensional dengan metode ceramah, demonstrasi, penugasan, dan tanya jawab), melalui pembelajaran online dengan memanfaatkan teknologi dengan berbagai macam media dapat mendukung pembelajaran berlangsung dengan baik.

Blended learning dirancang sebagai proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Kegiatan ini melibatkan peserta didik dalam melakukan sesuatu yang lebih dari sekedar membaca di layar. Urutan apa yang peserta didik akan lakukan dalam kegiatan blended learning telah dipetakan sebelumnya. Sumber daya dan peralatan pendukung lainnya yang akan dibutuhkan peserta didik juga harus dijelaskan sebelumnya.

Menurut Vygotsky, setiap kemampuan individu akan mengalami pertumbuhan dan perkembangan melalui dua tataran,

yaitu tataran sosial dan tataran psikologis. Dalam pandangan teorinya, Vygotsky menekankan bahwa interaksi sosial atau lingkungan sosial berperan sebagai faktor utama dan mendasar dalam pembentukan kemampuan tersebut. Pengetahuan dan perkembangan kognitif seseorang dapat dipahami melalui konsep Zona Perkembangan Proksimal (Zone of Proximal Development) yang dikemukakan oleh Vygotsky. Ia menjelaskan bahwa perkembangan individu dapat dibagi menjadi dua tingkat: tingkat perkembangan aktual dan tingkat perkembangan potensial.

Blended Learning juga merupakan proses pembelajaran yang memanfaatkan berbagai macam pendekatan dalam satu kali proses pembelajaran. Pendekatan pembelajaran yang dapat memanfaatkan berbagai macam media dan teknologi informasi yang saat ini sedang berkembang secara global. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa Blended Learning adalah sebuah model pembelajaran yang mengkombinasikan berbagai strategi pembelajaran, serta mengkombinasikan pembelajaran daring (dalam jaringan) maupun luring (luar jaringan). Untuk capai tujuan pembelajaran atau mencapai Kompetensi Dasar digunakan campuran kegiatan tatap muka dan pembelajaran daring atau (e-learning), Dalam Blended Learning, materi pelajaran disampaikan melalui kombinasi atau campuran media grafik, teks, animasi, simulasi, audio dan video. (Bais Jajuli Sidiq, 2020, p. 8)

Tingkat perkembangan aktual mencerminkan kemampuan seseorang dalam menyelesaikan tugas dan memecahkan masalah secara mandiri, yang dikenal sebagai kemampuan intramental. Sementara itu, tingkat perkembangan potensial terlihat dari kemampuan seseorang dalam menyelesaikan tugas dan memecahkan masalah ketika mendapat bimbingan dari orang dewasa atau berkolaborasi dengan teman sebaya yang lebih terampil, yang disebut kemampuan intermental. Jarak antara kedua tingkat ini, yaitu tingkat

perkembangan aktual dan tingkat perkembangan potensial, disebut sebagai zona perkembangan proksimal. Konsep ini mengacu pada fungsi atau kemampuan yang belum sepenuhnya matang dan masih dalam proses pematangan. Untuk memahami lebih lanjut mengenai zona perkembangan proksimal, kita bisa menggunakan pendekatan scaffolding, yang melihat zona tersebut sebagai area yang memerlukan dukungan dalam proses pembelajaran.

Blended learning merupakan sebuah strategi yang perlu dikembangkan oleh guru Sekolah Dasar. Blended learning menjadi kebutuhan yang perlu diperhatikan oleh guru dalam meningkatkan keterampilan dan kompetensi mengajar. (Dr. Ika Maryani, 2022, p. 27).

b. Sintak Model Pembelajaran Blended Learning

1) Sesi Kegiatan Awal Pembelajaran

Sesi ini berlangsung di awal pembelajaran, di mana guru akan menjelaskan segala hal terkait sistem pembelajaran dengan model blended learning menggunakan metode Flipped Classroom. Pada sesi ini, guru akan mengarahkan siswa tentang apa yang harus dilakukan dalam kegiatan diskusi tatap muka, diskusi online di platform e-learning, serta sistem penilaiannya. Dalam model blended learning, metode yang diterapkan adalah diskusi, sehingga di awal semester, guru perlu membagi siswa menjadi dua kelompok heterogen. Selanjutnya, guru akan menjelaskan tugas masing-masing kelompok dalam setiap kegiatan pembelajaran. Untuk mendukung kelancaran diskusi online melalui e-learning, guru perlu memperkenalkan berbagai fasilitas yang tersedia di platform tersebut. Selain itu, guru juga dapat memanfaatkan WhatsApp Group sebagai media untuk membentuk diskusi kelompok kecil. Di awal pembelajaran, semua perangkat pembelajaran, termasuk Silabus dan Rencana

Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), akan diunggah di platform e-learning. (Purnomo, 2021, p. 36)

2) Sesi Pembelajaran di Luar Kelas (Online)

Kegiatan ini dimulai dengan guru membagi materi menjadi dua kategori: satu kategori materi yang dapat dipelajari secara mandiri oleh peserta didik dan satu kategori materi yang akan dipandu dan didiskusikan bersama guru. Setelah pembagian tersebut, guru akan memberikan tugas kepada siswa untuk mempelajari seluruh materi di rumah terlebih dahulu, baik melalui ruang kelas maupun media daring. Selanjutnya, guru juga dapat menjadwalkan diskusi daring secara berkala untuk memastikan bahwa siswa memahami dan mengerjakan materi yang akan disampaikan dalam pembelajaran online. (Purnomo, 2021, p. 36).

Perkembangan teknologi yang pesat saat ini menciptakan suasana belajar yang perlu diadaptasi. Siswa mulai beradaptasi dengan pembelajaran digital, termasuk dalam mata pelajaran dan tugas yang mereka terima serta kirim. Melalui platform digital, peserta didik dapat meningkatkan keterampilan mereka dalam menghadapi pembelajaran dan menyelesaikan tugas. Namun, terdapat sebagian kecil siswa yang kesulitan dalam mengelola pembelajaran dan tugas secara digital dengan baik. Keterbatasan informasi dan infrastruktur menjadi faktor yang berpengaruh dalam kesulitan ini. Selain itu, rendahnya partisipasi guru dalam menerapkan pembelajaran berbasis digital juga turut berkontribusi pada lemahnya kemampuan siswa untuk beradaptasi dengan pengelolaan tugas elektronik. Sebagai respons terhadap tantangan ini, muncul berbagai teori baru berbasis digital, seperti teori belajar konektivitas dan siberetik.

Sepanjang sejarah pendidikan, teori-teori belajar telah mengalami perkembangan yang signifikan untuk membantu para guru

dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang proses belajar. Perjalanan ini dimulai dengan teori behavioristik, diikuti oleh teori kognitif, humanistik, konstruktivis, dan connectivist, serta teori sibernetika yang berkaitan dengan pembelajaran digital. Setiap teori memiliki karakteristik unik yang saling melengkapi satu sama lain dan disesuaikan dengan perkembangan pendidikan yang menjadi landasan munculnya teori-teori tersebut.

Teori belajar behavioristik lebih menekankan pada proses belajar yang berfokus pada perilaku yang tampak (outward-directed), dimana perubahan tingkah laku merupakan hasil dari interaksi antara stimulus dan respon. Sebaliknya, teori kognitif lebih mengarah pada proses belajar yang bersifat inward-directed, yang mencakup aspek kognisi, memori, pemrosesan informasi, serta perubahan dalam persepsi dan pemahaman. Di sisi lain, teori humanistik menekankan pentingnya memulai proses pembelajaran dengan aspek humanisasi, mengedepankan penciptaan pengalaman belajar yang bermakna atau "Meaningful Learning." Terakhir, teori pembelajaran konstruktivis memfokuskan perhatiannya pada cara pengetahuan dibangun melalui pengalaman yang diperoleh oleh siswa.

Perkembangan teknologi yang pesat tidak menghalangi penerapan pembelajaran digital di masa depan. Penilaian pembelajaran terus dikembangkan untuk mendukung pendidikan yang baik. Jika akses dan fasilitas internet mencukupi, guru dapat menerapkan teori behavioristik ini dalam mendidik siswanya. (Uci Dwi Cahya, 2023, p. 122).

Sesuai dengan pendapat para ahli di atas, Blended learning merupakan model pembelajaran yang berisis elemen-elemen yang suda terintegrasi secara virtual maupun tatap muka dengan sistem sinkronus dan asinkronus melalui berbagai media teknologi seperti televisi, internet, voice messaging, video call dan sebagainya. Tidak

hanya itu yang dimaksud dengan memadukan disini juga termasuk ke dalam memadukan metode dan media dalam pembelajaran. Dalam Blended learning, pembelajaran sinkronus dan asinkronus dapat digunakan secara bersamaan untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang komprehensif.

c. Unsur-unsur Pembelajaran berbasis Blended Learning

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah disebutkan, blended learning adalah model pembelajaran yang menggabungkan elemen-elemen secara terintegrasi, baik dalam bentuk virtual maupun tatap muka. Model ini mencakup sistem sinkronus dan asinkronus yang memanfaatkan berbagai media teknologi, seperti televisi, internet, pesan suara, video call, dan lain-lain. Selain itu, istilah "memadukan" di sini juga mencakup kombinasi metode dan media dalam proses pembelajaran. Dalam blended learning, pembelajaran sinkronus dan asinkronus dapat diterapkan secara bersamaan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih komprehensif.

Dalam pembelajaran dengan pendekatan blended learning, peserta didik akan memiliki akses ke berbagai sumber belajar yang beragam. Sumber-sumber tersebut tidak hanya terbatas pada materi yang disediakan oleh pengajar atau perpustakaan institusi pendidikan, melainkan juga mencakup akses ke perpustakaan dan sumber informasi dari seluruh dunia. Pengajar yang profesional dan kompeten di bidangnya tentunya mampu merancang dan memilih sumber-sumber belajar yang dapat diakses, sehingga dapat mengkombinasikannya dengan buku, media multimedia, dan berbagai sumber belajar lainnya.

Upaya yang dilakukan oleh pendidik tidak membatasi akan penggunaan inovasi-inovasi terkini yang menunjang keberhasilan dalam mentranfer ilmu pengetahuan yang relevan dengan perkembangan zaman peserta didik dengan tidak menyampingkan

esensi *ahlakul karimah* sebagai insan yang berbudi yang diciptakan oleh Allah SWT untuk mengemban tugas sebagai *Khalifah*(Pemimpin) yang baik di bumi ini.

Masih kecil sekali sekolahan dasar yang melaksanakan Blended Learning melihat kenyataan di atas. Namun dengan kekurangan sarana dan prasarana khususnya ketidaktersedianya perangkat komputer, masih tetap dapat melaksanakan Blended Learning dengan cara sederhana yaitu memanfaatkan bahan-bahan yang tersedia di internet seperti video, animasi, gambar, serta materi pelajaran yang dapat diakses oleh peserta didik lewat smartphone yaitu aplikasi WhatsApp dan google form ketika berada di rumah, dan lewat media lainnya.

4. Faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan blended learning

Blended learning atau pembelajaran campuran merupakan pendekatan pendidikan yang menggabungkan pembelajaran tatap muka (face-to-face) dengan pembelajaran daring (online learning), di mana keduanya disusun secara strategis untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif, fleksibel, dan personal. Namun, penerapan blended learning tidak serta-merta menjamin keberhasilan proses pembelajaran. Sejumlah faktor penting memengaruhi efektivitas implementasi blended learning dalam lingkungan pendidikan. Faktor-faktor tersebut mencakup aspek teknologi, kesiapan individu, desain instruksional, dukungan kelembagaan, serta dimensi psikologis dan sosial dari peserta didik. Berikut ini uraian masing-masing faktor secara mendalam:

a. Kesiapan Teknologi (Technological Readiness)

Keberhasilan blended learning sangat ditentukan oleh kesiapan teknologi yang digunakan dalam pembelajaran. Ini mencakup ketersediaan perangkat keras (seperti komputer, tablet, dan smartphone), perangkat lunak (Learning Management System atau

LMS), serta infrastruktur jaringan internet yang stabil dan merata. Ketimpangan dalam akses teknologi akan menimbulkan ketidaksetaraan dalam pencapaian hasil belajar. Dalam konteks Indonesia, keterbatasan akses internet dan perangkat digital di daerah terpencil masih menjadi tantangan utama dalam penerapan blended learning secara merata.

Menurut Garrison dan Vaughan (2008), kesiapan teknologi adalah fondasi utama yang mendukung pengalaman belajar berbasis daring. Tanpa dukungan infrastruktur yang memadai, pembelajaran daring tidak dapat berjalan efektif. Oleh karena itu, institusi pendidikan harus memastikan bahwa seluruh elemen pendukung teknologi tersedia dan dapat diakses oleh peserta didik maupun pendidik.

b. Kompetensi Digital Guru dan Siswa (Digital Literacy)

Kompetensi digital merupakan kemampuan individu dalam menggunakan teknologi secara efektif untuk mencari, menilai, mengelola, dan mengkomunikasikan informasi dalam konteks pembelajaran. Guru dan siswa yang memiliki literasi digital tinggi cenderung lebih mampu beradaptasi dalam lingkungan blended learning. Kompetensi ini meliputi penguasaan terhadap perangkat teknologi, keterampilan menggunakan LMS, serta pemahaman etika digital.

Bervell dan Umar (2018) menekankan bahwa ketidakmampuan pendidik dalam mengoperasikan sistem pembelajaran digital dapat menjadi hambatan besar bagi adopsi blended learning. Di sisi lain, siswa juga memerlukan keterampilan digital untuk mengakses materi, mengumpulkan tugas, dan berpartisipasi aktif dalam forum daring. Dengan demikian, pelatihan dan pengembangan profesional untuk guru serta literasi digital siswa menjadi langkah strategis dalam implementasi blended learning.

c. Desain Instruksional yang Efektif (Instructional Design)

Blended learning yang efektif harus dirancang secara sistematis dengan memperhatikan prinsip-prinsip desain instruksional. Ini mencakup perencanaan kurikulum yang mengintegrasikan pembelajaran daring dan luring secara sinergis, penggunaan media pembelajaran yang tepat, serta strategi evaluasi yang adil dan transparan. Desain pembelajaran harus mempertimbangkan tujuan pembelajaran, kebutuhan siswa, serta karakteristik materi.

Graham (2006) menggarisbawahi pentingnya desain instruksional dalam blended learning karena pembelajaran campuran bukan sekadar menggabungkan dua format pembelajaran, melainkan menciptakan integrasi yang bermakna dan efektif. Aktivitas daring seperti diskusi forum dan kuis interaktif perlu disusun sebagai bagian integral dari proses belajar, bukan hanya pelengkap. Dalam hal ini, kualitas desain sangat berperan dalam menciptakan pengalaman belajar yang mendalam dan bermakna.

d. Motivasi dan Kemandirian Belajar Siswa (Learner Motivation and Autonomy)

Blended learning menuntut siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi dan kemampuan belajar mandiri. Hal ini karena sebagian besar aktivitas pembelajaran berlangsung secara daring, di mana pengawasan langsung dari guru terbatas. Siswa dituntut untuk mampu mengatur waktu, menetapkan tujuan belajar, dan bertanggung jawab atas proses belajarnya sendiri.

Halverson et al. (2014) menyatakan bahwa blended learning yang berhasil bergantung pada sejauh mana siswa merasa termotivasi dan memiliki kemampuan untuk mengelola pembelajaran mereka secara mandiri. Siswa yang memiliki motivasi intrinsik akan lebih proaktif dalam mengakses materi, mengikuti forum diskusi, dan menyelesaikan tugas tepat waktu. Oleh karena itu, guru perlu

menciptakan lingkungan belajar yang mendukung motivasi dan mendorong otonomi belajar.

e. Dukungan Manajerial dan Kebijakan Institusi (Institutional Support and Policy)

Keberhasilan blended learning juga sangat tergantung pada dukungan dari institusi pendidikan. Dukungan ini dapat berupa kebijakan yang jelas mengenai implementasi blended learning, penyediaan sumber daya yang memadai, pelatihan bagi guru, serta sistem monitoring dan evaluasi yang berkelanjutan. Selain itu, kepemimpinan yang visioner dan responsif terhadap dinamika teknologi pendidikan juga memainkan peran penting.

Graham, Woodfield, dan Harrison (2013) menunjukkan bahwa institusi yang memiliki strategi jangka panjang dalam pengembangan blended learning akan lebih berhasil dalam penerapannya. Keterlibatan pimpinan sekolah atau kampus dalam mendukung perubahan pedagogik ini menjadi faktor pendorong dalam membangun budaya pembelajaran digital yang inklusif dan berkelanjutan.

f. Interaksi dan Kolaborasi dalam Pembelajaran (Interaction and Collaboration)

Salah satu tantangan blended learning adalah menjaga kualitas interaksi antara siswa dan guru maupun antarsiswa. Interaksi yang bermakna dapat membangun komunitas belajar yang solid dan mendukung perkembangan sosial-emosional siswa. Dalam pembelajaran daring, interaksi dapat difasilitasi melalui forum diskusi, video conference, dan umpan balik digital yang konstruktif.

Hrastinski (2008) menegaskan bahwa interaksi dalam pembelajaran daring sangat penting untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan keberhasilan akademik. Oleh karena itu, blended learning

yang baik harus menciptakan keseimbangan antara pembelajaran individual dan kolaboratif, serta antara interaksi sinkron dan asinkron.

2.2 Kajian Hasil Penelitian yang Relevan

Kajian pustaka merupakan fondasi penting dalam penelitian ilmiah yang berfungsi untuk membandingkan, mengevaluasi, dan mengidentifikasi posisi khas penelitian yang sedang dilakukan dibandingkan dengan penelitian sebelumnya. Dalam konteks penelitian ini, yang mengkaji *Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Blended Learning Era Digital bagi Siswa Kelas V di SDN Kunci*, penulis menemukan beberapa karya ilmiah yang memiliki relevansi tematis maupun metodologis. Relevansi tersebut terletak pada aspek digitalisasi pembelajaran, pemanfaatan media sosial dan teknologi informasi, serta internalisasi nilai-nilai agama dalam lingkungan pendidikan dasar.

1. Ahmad Rafiq (2020) berjudul *"Pengaruh Intensitas Penggunaan Media Sosial terhadap Pemahaman Moderasi Beragama pada Siswa SMA"* menunjukkan bahwa terdapat korelasi positif dan signifikan antara penggunaan media sosial dan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai moderasi beragama. Studi ini dilakukan melalui pendekatan kuantitatif terhadap 200 siswa SMA di Kota Bandung, dan mengindikasikan bahwa konten media sosial yang edukatif mampu memperkuat pemahaman nilai-nilai seperti toleransi dan penghargaan terhadap perbedaan. Temuan ini relevan dalam konteks blended learning, karena media sosial dan konten daring menjadi bagian integral dalam proses pembelajaran digital, termasuk dalam penguatan pendidikan agama Islam yang kontekstual.
2. Dian Novitasari (2019) yang berjudul *"Peran Media Sosial sebagai Sumber Informasi Moderasi Beragama di Kalangan Siswa Sekolah Menengah Kejuruan"*. Penelitian ini menggunakan metode gabungan kuantitatif dan kualitatif, melibatkan 150 siswa SMK di Yogyakarta. Hasilnya menyoroti bahwa media sosial seperti YouTube dan Instagram menjadi sumber utama informasi keagamaan bagi siswa, namun banyak siswa mengalami kesulitan dalam memilah konten yang moderat dan yang bias. Oleh karena itu,

diperlukan upaya inovatif dalam pengajaran agama melalui pendekatan digital—yang merupakan esensi dari blended learning—agar siswa lebih terarah dalam mengakses dan memahami materi keislaman yang inklusif dan rahmatan lil ‘alamin.

3. Fajar Adit Nugroho (2021), berjudul *"Dampak Media Sosial terhadap Sikap Toleransi Antaragama Siswa Sekolah Menengah Atas di Perkotaan"*, juga menyajikan temuan signifikan mengenai peran algoritma media sosial dalam membentuk sikap toleran siswa. Penelitian kuantitatif terhadap 250 siswa di Surabaya ini menunjukkan bahwa paparan terhadap konten positif meningkatkan sikap inklusif siswa. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran agama Islam di era digital memerlukan integrasi yang selektif dan strategis terhadap media sosial sebagai sumber belajar tambahan. Dalam konteks blended learning, hasil ini menguatkan urgensi kurasi konten digital yang mendukung nilai-nilai keislaman universal dan kontekstual bagi siswa SD, khususnya kelas V yang sedang berada dalam tahap perkembangan berpikir konkret-operasional.
4. Nurul Hidayati (2020), *"Hubungan Antara Penggunaan Media Sosial dan Pemahaman Nilai Moderasi Beragama di Sekolah Berbasis Islam"*, mempertegas temuan sebelumnya dengan menunjukkan bahwa siswa yang sering mengakses konten keagamaan digital seperti ceramah di YouTube memiliki pemahaman lebih baik terhadap nilai tasamuh (toleransi) dan ta'awun (kerjasama). Namun, penelitian ini juga menemukan adanya paparan terhadap konten radikal yang membahayakan pembentukan karakter moderat siswa. Penelitian ini sangat relevan bagi perancang inovasi pembelajaran berbasis blended learning yang harus secara cermat merancang dan memilih sumber digital yang tepat, serta mengintegrasikannya dengan pendekatan tatap muka agar siswa tidak terjebak dalam konten digital yang keliru atau ekstrem.
5. Siti Asiyah (2019) berjudul *"Pengaruh Media Sosial terhadap Persepsi Siswa tentang Moderasi Beragama di Daerah Rural"*, menyajikan konteks yang berbeda dari penelitian sebelumnya yang dominan urban. Studi ini

menggunakan pendekatan kualitatif melalui wawancara terhadap 50 siswa di pedesaan Wonosobo, dan menemukan bahwa keterbatasan akses terhadap media sosial justru mendorong sikap lebih kritis dan selektif terhadap informasi keagamaan. Hal ini menjadi catatan penting dalam merancang pembelajaran berbasis digital di wilayah pesisir atau pinggiran, seperti konteks penelitian ini. Perbedaan akses, literasi teknologi, dan kesiapan infrastruktur perlu diperhatikan dalam implementasi blended learning agar inovasi pembelajaran yang dilakukan tidak timpang atau justru menambah kesenjangan digital.

Dari berbagai penelitian yang telah dikaji, terdapat sejumlah persamaan dan perbedaan yang dapat diidentifikasi. Persamaannya, seluruh penelitian tersebut sama-sama menyoroti pentingnya media sosial sebagai sarana penyampaian nilai-nilai agama, khususnya moderasi beragama. Selain itu, semua penelitian menyarankan perlunya literasi media digital yang kuat agar siswa dapat menyaring dan memahami informasi dengan lebih baik. Sementara itu, perbedaan terlihat dari pendekatan metodologis yang digunakan; sebagian besar penelitian sebelumnya menggunakan pendekatan kuantitatif atau kombinasi, sedangkan penelitian ini sepenuhnya menggunakan pendekatan kuantitatif. Selain itu, konteks wilayah juga berbeda: empat dari lima penelitian sebelumnya berfokus pada wilayah perkotaan, satu di daerah rural, sedangkan penelitian ini mengambil lokasi di wilayah pesisir pantai yang memiliki karakteristik sosiokultural dan akses digital yang khas.

Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kontribusi orisinal dalam mengkaji inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan pendekatan blended learning yang disesuaikan dengan kondisi nyata siswa kelas V SD di wilayah pesisir. Melalui pendekatan ini, pembelajaran agama tidak hanya disampaikan melalui metode konvensional, tetapi juga melalui platform digital yang terarah, mendidik, dan kontekstual, sehingga mampu meningkatkan pemahaman dan pengamalan ajaran Islam yang moderat, toleran, dan inklusif sejak usia dini.

2.3 Kerangka Berfikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini disusun untuk memberikan landasan teoretis dan arah konseptual terhadap pelaksanaan inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis blended learning di era digital, khususnya bagi siswa kelas V sekolah dasar. Kerangka ini berfungsi untuk menjelaskan hubungan antara pendekatan blended learning sebagai variabel inovasi pembelajaran dengan potensi peningkatan efektivitas pendidikan agama yang relevan, interaktif, dan adaptif terhadap perkembangan zaman.

Pembelajaran PAI memiliki karakteristik yang khas karena tidak hanya berorientasi pada aspek kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik. Tujuan utama dari pembelajaran PAI adalah membentuk karakter religius, sikap toleransi, serta perilaku mulia dalam kehidupan sehari-hari. Dalam konteks abad ke-21 yang serba digital, pendekatan konvensional dalam pembelajaran PAI mengalami tantangan karena kurang mampu menjangkau dimensi digital kehidupan siswa. Oleh karena itu, inovasi pembelajaran berbasis blended learning menjadi solusi strategis untuk menjawab tantangan tersebut.

Blended learning merupakan pendekatan pedagogis yang memadukan antara pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran daring secara sistematis. Model ini tidak hanya memperluas akses siswa terhadap sumber belajar yang lebih variatif dan interaktif, tetapi juga memungkinkan guru untuk memanfaatkan teknologi sebagai sarana penyampaian nilai-nilai keagamaan yang kontekstual dan relevan dengan kehidupan digital siswa. Graham (2006) menyatakan bahwa blended learning menawarkan fleksibilitas dan meningkatkan keterlibatan peserta didik, terutama dalam membangun pemahaman yang mendalam melalui eksplorasi mandiri dan kolaboratif.

Dalam penerapan pembelajaran PAI berbasis blended learning di sekolah dasar, terdapat beberapa faktor penting yang memengaruhi keberhasilannya. Pertama, kesiapan teknologi menjadi syarat utama, mencakup akses siswa terhadap perangkat digital dan koneksi internet yang memadai. Ketimpangan akses dapat menghambat partisipasi aktif siswa dalam

pembelajaran daring (Garrison & Vaughan, 2008). Kedua, kompetensi digital guru dan siswa harus memadai agar proses pembelajaran tidak mengalami kendala teknis. Guru perlu mampu mengelola platform digital dan merancang konten pembelajaran yang menarik dan bermuatan nilai-nilai Islam yang kontekstual (Bervell & Umar, 2018).

Ketiga, keberhasilan blended learning dalam pembelajaran PAI sangat bergantung pada desain instruksional yang efektif, yang memadukan pendekatan pembelajaran aktif, materi berbasis nilai-nilai agama yang aplikatif, serta media digital yang sesuai dengan usia dan karakteristik siswa sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan pendapat Halverson et al. (2014) bahwa desain instruksional yang baik menjadi jembatan utama antara teknologi dan efektivitas pembelajaran.

Keempat, motivasi dan kemandirian belajar siswa sangat menentukan dalam lingkungan digital. Siswa yang termotivasi cenderung lebih aktif dalam menjelajah materi PAI secara daring dan menunjukkan perilaku belajar yang mandiri. Dalam konteks ini, guru memiliki peran penting dalam menumbuhkan semangat belajar siswa dengan memberikan umpan balik positif, penguatan nilai, serta menciptakan lingkungan belajar yang suportif.

Kelima, keberhasilan blended learning tidak dapat dilepaskan dari dukungan institusi pendidikan, termasuk penyediaan fasilitas, kebijakan operasional, dan pelatihan guru dalam teknologi pendidikan. Institusi yang memiliki visi strategis dalam penerapan digitalisasi pembelajaran akan lebih mampu mendorong inovasi secara berkelanjutan (Graham, Woodfield, & Harrison, 2013).

Akhirnya, dalam konteks Pendidikan Agama Islam, interaksi dan keteladanan masih merupakan kunci utama. Model blended learning harus tetap menekankan pada hubungan interpersonal, termasuk interaksi guru-siswa dan antarsiswa, yang mengandung nilai-nilai moral dan spiritual. Oleh karena itu, model pembelajaran ini perlu dirancang sedemikian rupa agar tetap mempertahankan dimensi keteladanan dan internalisasi nilai-nilai agama.

Dengan demikian, kerangka berpikir penelitian ini menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran PAI berbasis blended learning di era digital dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran jika ditunjang oleh kesiapan teknologi, kompetensi digital, desain instruksional yang tepat, motivasi siswa, serta dukungan kelembagaan. Semua faktor ini saling terkait dan berkontribusi terhadap pencapaian tujuan pendidikan agama Islam yang tidak hanya informatif tetapi juga transformatif bagi siswa kelas V SD dalam menghadapi tantangan era digital.



BAB III

METODE PENELITIAN

Untuk memberikan arah yang jelas dan petunjuk yang tepat dalam upaya memecahkan berbagai permasalahan yang telah dirumuskan pada bagian sebelumnya, penulis menerapkan metode penelitian yang dipilih secara cermat dan sesuai dengan kebutuhan penelitian yang dilakukan, sehingga hasil yang diperoleh dapat memberikan jawaban yang komprehensif dan mendalam terhadap masalah yang diajukan. Metode-metode yang digunakan dalam penelitian ini mencakup beberapa pendekatan dan teknik berikut:

3.1 Jenis Penelitian

1. Metode

Metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu, berdasarkan pengertian diatas terdapat empat faktor yang perlu diperhatikan yaitu: cara ilmiah, data, tujuan dan kegunaan. Yang dimaksud dengan cara ilmiah adalah kegiatan penelitian itu di dasarkan pada ciri-ciri keilmuan yaitu rasional, empiris dan sistematis. Dikatakan rasional bila penelitian itu dilaksanakan dengan cara-cara yang masuk akal sehingga terjangkau oleh penalaran kita. (Rokhamah, 2024, p. 2)

Penilitan ini dikatakan empiris berarti cara-cara yang dilakukan itu dapat diamati oleh indra manusia, yang akhirnya orang lain dapat mengamati dan mengetahui cara-cara yang di gunakan, sedangkan sistematis artinya proses yang di gunakan dalam penelitian ini menggunakan langkah-langkah tertentu yang bersifat logis. dalam mendalami kompleksitas fenomena manusia, filosofi dasar penelitian kualitatif menjadi fondasi yang menggiring langkah-langkah penelitian ke arah pemahaman yang mendalam dan kontekstual. Filosofi ini menciptakan ruang bagi peneliti untuk menjelajahi realitas manusia, menangkap dinamika yang sulit diukur

secara kuantitatif, dan meresapi makna-makna yang tumbuh dari pengalaman subjektif. Penelitian kualitatif tidak hanya sebuah metodologi, melainkan sebuah pendekatan filsafati yang membentuk cara pandang terhadap realitas dan proses penelitian. Dalam konteks ini, tulisan ini bertujuan untuk membahas dan menjelaskan filosofi dasar yang melandasi penelitian kualitatif. Melalui penjelasan konsep-konsep filosofis ini, kita akan memahami dasar-dasar pemikiran yang membimbing penelitian kualitatif, mulai dari konstruktivisme, fenomenologi, hingga grounded theory. Pengenalan dan pemahaman mendalam terhadap filosofi-filosofi ini akan memberikan dasar bagi peneliti untuk memilih dan menerapkan metode penelitian yang sesuai dengan tujuan dan konteksnya. Dalam konteks penelitian kualitatif, peran peneliti tidak terbatas pada sekadar mengamati peristiwa. Sebaliknya, peneliti berfungsi sebagai agen yang lebih aktif, menjalankan peran ganda sebagai pengamat, penafsir, dan pembangun makna.

2. Paradigma Penelitian

Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian deskriptif (descriptive research). (Arikunto, 2005, p. 234). Menggunakan kajian analisis kualitatif. (Sukmadinata, 2017, p. 60).

Dimana nantinya data yang terkumpul akan diuraikan secara naratif. Penelitian ini dilakukan secara alamiah (natural setting), yang berarti objek dalam penelitian ini berkembang apa adanya yang terjadi selama proses penelitian berlangsung tanpa ada campur tangan peneliti dalam menyeting atau menstruktur objek penelitian. Seorang guru yang menyelidiki suatu metode mengajar baru untuk bidangnya sendiri, mungkin dapat memberikan inspirasi kepada orang lain untuk mencobanya sendiri untuk memperbaiki praktek di sekolah-sekolah. Mahasiswa calon guru yang mengumpulkan bahan, tidak saja banyak belajar mengenai topiknya tersebut, tapi ia juga belajar bagaimana cara mencari informasi, bagaimana menyusun dan

menyajikannya dan bagaimana menafsirkan hasil-hasil penelitiannya itu. Semua itu adalah keterampilan yang akan dapat dipergunakan pada situasi lain dan pada akhirnya dapat diberikan kepada murid-muridnya sendiri

Peneliti kualitatif sebagai human instrument, berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih informas sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kulaitas data, analisis data, menafsirkan data dan membuat Kesimpulan atas temuannya. (Sugiono, 2009, p. 222).

3. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian merupakan metode atau strategi yang digunakan oleh peneliti dalam merancang dan melaksanakan penelitian. Pendekatan ini mencerminkan pandangan filosofis peneliti mengenai cara-cara memperoleh dan menganalisis pengetahuan.

3.2 Subjek Penelitian

Subjek Penelitian ini adalah siswa-siswi Kelas 5 SD Negeri Kunci 02 Kecamatan Sidareja kabupaten Cilacap Provinsi Jawa Tengah dengan Jumlah 27 Siawa yang terdiri dari laki-laki sejumlah: 15 Siswa dan Perempuan sejumlah : 12 Siswi.

3.3 Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian ini, adalah Sekolah Dasar Negeri Kunci 02 yang berlokasi di: Jalan Flores No. 01 Dusun Cikondang RT 04 RW 05 Desa Kunci Kecamatan Sidareja Kabupaten Cilacap Provinsi Jawa Tengah.

Waktu Penelitian yang digunakan oleh Peneliti adalah rentan Bulan Februari 2025 sampai dengan Juni 2025 untuk pengumpulan data.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang relevan dengan persoalan yang diteliti, peneliti menggunakan berbagai cara pengumpulan data, cara mengumpulkan data antara lain:

1. Wawancara

Wawancara merupakan komunikasi 2 arah yang dilaksanakan dengan memiliki tujuan tertentu. Percakapan atau komunikasi ini dilaksanakan oleh dua orang atau lebih, yaitu peneliti sebagai pewawancara dan orang-orang yang berpotensi mengetahui data-data yang berkaitan dengan objek penelitian yang memberikan jawaban dari pertanyaan peneliti (Moleong, 2015). Pada penelitian ini, wawancara yang dilakukan menggunakan teknik wawancara tak terstruktur yaitu wawancara yang fokus pada penemuan-penemuan informasi tunggal. Pertanyaan yang diajukan pada teknik wawancara biasanya tidak membutuhkan draf terlebih dahulu, akan tetapi diselaraskan pada ciri dan keadaan masing-masing informan. Wawancara adalah kepada kepala sekolah untuk menguatkan data, kepada guru untuk penguatan, dan kepada TU untuk mendapatkan data tentang penelitian.

Dalam penelitian, wawancara merupakan salah satu metode pengumpulan data yang melibatkan interaksi langsung antara peneliti dan responden. Tujuan dari metode ini adalah untuk memperoleh informasi yang relevan dan mendalam mengenai topik penelitian yang sedang dibahas. Wawancara dapat dilakukan secara tatap muka ataupun melalui komunikasi jarak jauh, seperti melalui telepon atau video.

Dalam penelitian ini, penulis menerapkan wawancara yang menggunakan pedoman standar terbuka. Sebelumnya, penulis telah menyiapkan pedoman wawancara tersebut. Selanjutnya, wawancara dilakukan dengan guru Pendidikan Agama Islam (PAI) serta Kepala Sekolah SD Negeri Kunci 02 Sidareja, untuk menggali informasi mengenai motivasi belajar siswa selama penerapan Blended Learning. Selain itu, penulis juga meminta tanggapan mereka terhadap Blended Learning sebagai metode pembelajaran inovatif yang dapat mendukung keberhasilan dalam mentransfer ilmu pengetahuan.

Table 3.1

Pedoman Wawancara

No	Dimensi	Aspek yang Diamati	Pertanyaan	NP
1.	Pembelajaran Blended Learning	Respon orang tua siswa terhadap pembelajaran dengan Blended learning	Apa saja kendala yang dihadapi pada saat pembelajaran Blended learning di SD Negeri Kunci 02 Sidareja pada Kelas 5	1
			Bagaimana sarana dan prasarana sekolah saat pembelajaran Blended Learning berlangsung?	2
			Apa kelebihan pembelajaran menggunakan Blended Learning	3
			Bagaimana Solusi sekolah terhadap kendala yang dihadapi	4
			Bagimana pengetahuan Guru-guru tentang Blended Learning	5
2	Motivasi Belajar	Perhatian	Apakah menurut Bapak/Ibu anak-anak merasa nyaman dan semangat belajar menggunakan Blended Learning	1
			Menurut Bapak/Ibu apakah anak-anak mengerjakan tugas dengan baik dan tepat waktu	2
			Menurut Bapak/Ibu apakah yang dapat memotivasi siswa semangat dalam Pembelajaran PAI?	3

2. Observasi

Dalam konteks ini, observasi merujuk pada pengamatan terhadap aktivitas pembelajaran Blended Learning yang dilaksanakan oleh guru Pendidikan Agama Islam. Tujuannya adalah untuk menilai tingkat motivasi belajar siswa selama penerapan metode pembelajaran ini, sehingga bisa menjadi inovasi dalam pembelajaran PAI dan menginspirasi pendidik lainnya. Kegiatan observasi dilakukan dengan cara mengamati langsung proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Lembar Observasi Motivasi Belajar Siswa Saat Pembelajaran Blended Learning.

Tabel 3.2.
Pedoman Observasi

No	Indikator	Aspek yang diamati	Deskripsi
1	Keberadaan hasrat dan keinginan untuk mencapai keberhasilan	Siswa langsung mengerjakan tugas dan intruksi yang diberikan oleh guru	
		Siswa mengumpulkan tugas tepat waktu	
		Siswa mengerjakan tugas yang diberikan dengan tuntas	
2	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam proses belajar	Situasi kehadiran siswa saat pembelajaran online maupun tatap muka	
		Sikap siswa saat diberikan tugas yang sulit oleh guru	
		Siswa mencari referensi lain selain di buku	
3	Penghargaan yang diberikan dalam konteks kelompok belajar	Sikap siswa saat diberikan apresiasi dan konsekwensi oleh guru PAI	
4	Adanya kegiatan belajar yang menarik dan menantang	Ketertarikan siswa terhadap materi PAI yang disampaikan oleh guru	
		Sikap siswa saat diberikan media yang bervariasi dan metode pembelajaran yang menarik	
5	Keberadaan lingkungan yang kondusif yang memungkinkan siswa belajar dengan baik	Keadaan kelengkapan sarana pembelajaran yang dimiliki siswa	

3. Dokumentasi

Dokumentasi ialah cara untuk mendapatkan data yang dilakukan secara langsung di lokasi penelitian, dokumentasi bisa berupa foto kegiatan, film kegiatan, peraturan tempat penelitian, buku media, serta data sesuai dalam penelitian. Dokumen juga dikatakan sebagai tulisan akan peristiwa yang telah lampau (Sudaryono, 2017). Dokumentasi internal dan eksternal merupakan jenis dokumentasi yang digunakan di dalam penelitian ini. Dokumen internal meliputi dokumen yang berasal dari sekolah yaitu data siswa, guru, dan profil sekolah. Sedangkan dokumen tidak resmi adalah literatur yang mendukung

penelitian. Dalam penelitian ini untuk dokumentasi berupa dokumen sekolah yang berkaitan dengan penelitian.

3.5 Teknik Analisis Data

Analisis data adalah suatu proses yang dilaksanakan setelah ditemukannya data dari responden atau sumber data lain. Selain itu analisis data juga memiliki arti proses pencarian data yang dilakukan secara teratur, data yang diperoleh berasal dari wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan mengelompokkan ke dalam kategori, menjelaskan ke dalam bagian, melakukan sintesis, menyusun ke bagan, memilih yang penting, menyimpulkan.

Tahap analisis data menggunakan analisis interaktif dengan memaparkan hasil penelitian yang dilakukan. Langkah dalam analisis ini adalah: 1) pengumpulan data, 2) reduksi data, 3) penyajian data, 4) penarikan kesimpulan. Penelitian kualitatif untuk analisisnya bisa dilakukan saat penelitian lapangan ataupun setelah melakukan penelitian. Pada penelitian ini analisis dilakukan setelah melaksanakan pengumpulan data.

3.6 Teknik Uji Keabsahan Data

Triangulasi data adalah salah satu teknik yang digunakan untuk menguji keabsahan atau validitas data dalam penelitian. Triangulasi ini melibatkan penggunaan berbagai sumber data, metode, teori, atau peneliti untuk memverifikasi konsistensi dan keakuratan temuan penelitian. Tujuan utama dari triangulasi adalah untuk memastikan bahwa data yang diperoleh benar-benar sahih dan dapat dipercaya, serta untuk mengurangi bias yang mungkin muncul dari satu sumber atau pendekatan tunggal. Dalam penelitian kualitatif, triangulasi data sangat penting untuk meningkatkan kredibilitas hasil penelitian. Selain itu, penerapan triangulasi sumber data juga membantu dalam memperkuat keabsahan temuan penelitian. Jika suatu informasi ditemukan konsisten di berbagai sumber, maka hasil penelitian memiliki tingkat keandalan yang lebih tinggi. Sebaliknya, jika terdapat perbedaan antara sumber,

peneliti dapat menganalisis lebih lanjut untuk memahami faktor-faktor yang mempengaruhi perbedaan tersebut. Dalam konteks penelitian ini, triangulasi sumber data dilakukan dengan mengumpulkan informasi dari informan utama, dokumen terkait, serta observasi langsung di lapangan. Pendekatan ini memberikan gambaran yang lebih holistik dan mendalam mengenai fenomena yang diteliti.



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

1. Sejarah Sekolah Dasar Negeri Kunci 02

SD Negeri Kunci 02 Sidareja didirikan pada 1 Oktober 1985 sebagai bagian dari upaya pemerintah untuk meningkatkan akses pendidikan dasar di Kecamatan Sidareja, Kabupaten Cilacap. Sekolah ini muncul untuk menjawab kebutuhan pendidikan anak-anak di Desa Kunci dan sekitarnya, di tengah keterbatasan jumlah sekolah dasar pada masa itu. Pada awal kehadirannya, SD Negeri Kunci 02 menempati sebuah bangunan sederhana dengan beberapa ruang kelas yang dibangun secara gotong royong oleh masyarakat setempat bersama pemerintah daerah. Pada saat itu, mayoritas guru yang mengajar di sekolah ini merupakan tenaga pendidik yang ditugaskan dari sekolah-sekolah terdekat (Tumirah, 2025).

Seiring berjalannya waktu, SD Negeri Kunci 02 mengalami perkembangan yang pesat, baik dalam jumlah siswa maupun fasilitas pendidikan. Pemerintah, melalui program pembangunan sekolah dasar, secara bertahap menambah jumlah ruang kelas, membangun perpustakaan, dan menyediakan sarana pembelajaran lainnya untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Latar Belakang Pendirian SD Negeri Kunci 02 SD Negeri Kunci 02 didirikan pada tanggal 1 Oktober 1985 di Desa Kunci, Kecamatan Sidareja, Kabupaten Cilacap, Jawa Tengah. Kehadiran sekolah ini merupakan bagian dari upaya pemerintah untuk memperluas akses pendidikan dasar, khususnya di daerah pedesaan yang mengalami pertumbuhan penduduk yang pesat. Sebelum SD Negeri Kunci 02 dibuka, anak-anak di Desa Kunci dan sekitarnya harus menempuh jarak yang cukup jauh untuk bersekolah, karena hanya ada satu sekolah dasar yang tersedia, yaitu SD Negeri Kunci 01. Melihat situasi ini, masyarakat setempat, bersama dengan pemerintah daerah, berinisiatif untuk mendirikan sekolah

dasar baru. Dengan kehadiran sekolah ini, diharapkan dapat menampung lebih banyak siswa dan mengurangi kepadatan di sekolah yang telah ada.

Proses Pendirian SD Negeri Kunci 02 Sidareja tidak terlepas dari partisipasi aktif masyarakat setempat yang bergotong-royong dalam menyediakan lahan dan membangun fasilitas awal. Pemerintah Kabupaten Cilacap, melalui Dinas Pendidikan, memberikan anggaran untuk membangun beberapa ruang kelas sederhana, yang pada awalnya terdiri dari tiga ruang kelas, satu ruang guru, dan satu ruang kepala sekolah. Pada masa awal operasionalnya, sekolah ini hanya memiliki sejumlah tenaga pendidik yang ditugaskan dari sekolah-sekolah lain di Kecamatan Sidareja. Kurikulum yang diterapkan saat itu merujuk pada Kurikulum 1975, yang fokus pada pendidikan dasar dengan mata pelajaran utama seperti Bahasa Indonesia, Matematika, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), dan Pendidikan Moral Pancasila (PMP). Di tahun-tahun selanjutnya, SD Negeri Kunci 02 mulai menerima berbagai program untuk meningkatkan mutu pendidikan, termasuk bantuan buku pelajaran, pelatihan bagi tenaga pendidik, serta penguatan kurikulum berbasis karakter. Dengan dedikasi para guru dan dukungan masyarakat, sekolah ini terus berkembang menjadi lembaga pendidikan yang berperan penting dalam mencetak generasi muda yang cerdas dan berakhlak mulia.

Perkembangan dan Kemajuan Seiring berjalannya waktu, SD Negeri Kunci 02 terus mengalami berbagai perkembangan. Pada tahun 1990-an, sekolah ini mendapat tambahan ruang kelas dan fasilitas lain seperti perpustakaan dan ruang UKS, sesuai dengan kebijakan pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan di seluruh Indonesia. Memasuki awal tahun 2000-an, SD Negeri Kunci 02 mulai menerapkan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK), yang kemudian berkembang menjadi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) pada tahun 2006. Kurikulum ini mengedepankan pendekatan pembelajaran yang lebih menitikberatkan pada pengembangan keterampilan dan kemampuan siswa secara holistik. Pada periode 2010-2020, sekolah ini mengalami banyak perubahan signifikan,

termasuk pembangunan ruang kelas baru, pengadaan laboratorium komputer, dan peningkatan kapasitas guru melalui pelatihan serta workshop. Program pendidikan berbasis karakter juga mulai diperkenalkan, di mana siswa diajarkan untuk menerapkan nilai-nilai seperti disiplin, kerja sama, dan tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari.

Kondisi SD Negeri Kunci 02 Saat Ini telah berkembang menjadi salah satu sekolah dasar yang cukup maju di Kecamatan Sidareja. Dengan jumlah siswa yang terus meningkat setiap tahunnya, sekolah ini dilengkapi dengan berbagai fasilitas yang mendukung proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Hingga saat ini, SD Negeri Kunci 02 Sidareja tetap berkomitmen untuk memberikan pendidikan berkualitas bagi anak-anak di wilayahnya, dengan mengedepankan nilai-nilai disiplin, kebersamaan, dan inovasi dalam proses pembelajaran. SD Negeri Kunci 02 memiliki peran yang lebih dari sekadar lembaga pendidikan formal; sekolah ini juga berfungsi sebagai pusat kegiatan masyarakat. Secara rutin, SD Negeri Kunci 02 menjadi tempat untuk berbagai kegiatan desa, seperti posyandu, pelatihan keterampilan, dan pertemuan warga. Dengan semangat gotong royong, sekolah ini berkomitmen untuk memberikan kontribusi positif bagi kemajuan pendidikan dan masyarakat Desa Kunci. (Tumirah, 2025).

2. Profil Sekolah Dasar Negeri Kunci 02

SD Negeri Kunci 02 Sidareja merupakan salah satu sekolah dasar negeri yang berada di bawah naungan Pemerintah Daerah Kabupaten Cilacap, Provinsi Jawa Tengah. Sekolah ini memiliki Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) 20300320 dan berstatus sebagai sekolah negeri dengan jenjang pendidikan SD. Lokasinya berada di Jl. Flores No.1, RT 5 RW 5, Kelurahan Kunci, Kecamatan Sidareja, Kabupaten Cilacap, dengan kode pos 53261. Secara geografis, sekolah ini terletak pada posisi -7 derajat Lintang Selatan dan 108 derajat Bujur Timur.

SDN Kunci 02 didirikan berdasarkan SK Pendirian Nomor 421.2.027/X/82/1985 pada tanggal 1 Oktober 1985. Status kepemilikannya berada di bawah Pemerintah Daerah dengan izin operasional yang

dikeluarkan pada tanggal yang sama. Sekolah ini tidak melayani kebutuhan khusus dan telah menerapkan sistem Manajemen Berbasis Sekolah (MBS). Dalam pengelolaan keuangan, sekolah menggunakan rekening atas nama SDN Kunci 02 Sidareja di Bank BPD Jawa Tengah Cabang Sidareja dengan nomor rekening 2137026210. Luas tanah yang dimiliki oleh sekolah ini adalah 3 meter persegi. Nama wajib pajak terdaftar atas nama Bendahara SDN Kunci 02 Sidareja dengan NPWP 301241030522000.

Dalam hal komunikasi, sekolah ini dapat dihubungi melalui nomor telepon 280524484 dan email sdnkunci02@gmail.com. Selain itu, sekolah juga memiliki website resmi yang dapat diakses di alamat <http://sdnkunci02.sch.id>. Adapun Kepala Sekolah yang saat ini memimpin adalah Tumirah, dibantu oleh operator pendataan bernama Fidyatus Surono. SDN Kunci 02 telah terakreditasi B dan menggunakan Kurikulum Merdeka yang dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Berdasarkan data pendidik dan tenaga kependidikan (PTK), sekolah ini memiliki 8 guru dan 1 tenaga kependidikan (tendik), sehingga total PTK adalah 9 orang. Dari jumlah tersebut, 2 guru laki-laki dan 6 guru perempuan, sementara tenaga kependidikan berjenis kelamin perempuan. Jumlah peserta didik (PD) sebanyak 140 siswa, terdiri dari 83 siswa laki-laki dan 57 siswa perempuan.

Dalam hal sarana dan prasarana, SDN Kunci 02 memiliki 6 ruang kelas, 1 ruang laboratorium, dan 1 ruang perpustakaan, sehingga total seluruh ruang sebanyak 8 unit. Adapun data rombongan belajar menunjukkan jumlah siswa per kelas sebagai berikut: Kelas 1 terdiri dari 17 siswa (12 laki-laki dan 5 perempuan), Kelas 2 sebanyak 26 siswa (16 laki-laki dan 10 perempuan), Kelas 3 berjumlah 28 siswa (11 laki-laki dan 17 perempuan), Kelas 4 terdiri dari 23 siswa (15 laki-laki dan 8 perempuan), Kelas 5 berjumlah 27 siswa (15 laki-laki dan 12 perempuan), dan Kelas 6 sebanyak 19 siswa (14 laki-laki dan 5 perempuan).

Demikian profil lengkap SD Negeri Kunci 02 Sidareja berdasarkan data terkini yang diunduh pada tanggal 21 Maret 2025 dan telah disinkronisasi terakhir pada tanggal 12 Maret 2025.

3. Kurikulum yang digunakan

SD Negeri Kunci 02 Kecamatan Sidareja dalam penggunaan sistem pembelajaran menggunakan kurikulum merdeka sesuai dengan peraturan pemerintah, Kurikulum Merdeka adalah kurikulum yang saat ini diimplementasikan di Indonesia, memberikan lebih banyak otonomi kepada satuan pendidikan dan guru dalam merancang proses pembelajaran yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik. Pendekatan ini menekankan pada pengembangan bakat dan minat siswa, di mana mereka diberikan kebebasan untuk memilih pelajaran yang ingin mereka dalami sesuai dengan potensi yang dimiliki (Tumirah, 2025).

Tujuan dari Kurikulum Merdeka adalah untuk memberikan fleksibilitas kepada pendidik dalam menerapkan metode pembelajaran yang lebih mendalam dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Kurikulum ini juga fokus pada penguatan karakter siswa, mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di era digital 4.0 dengan memanfaatkan sistem digital yang ada. Selain itu, Kurikulum Merdeka berupaya mengembangkan tiga aspek penting pada siswa: pengetahuan, keterampilan, serta sikap dan perilaku, melalui pendekatan tematik integratif. Konsep "deep learning" dalam pendidikan sejalan dengan semangat dan tujuan Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka menekankan pada beberapa aspek penting, antara lain:

1. Pembelajaran yang Mendalam: Memberikan waktu yang cukup bagi siswa untuk memahami konsep dengan lebih baik dan memperkuat kompetensi yang dimiliki.
2. Pembelajaran yang Fleksibel dan Sesuai Kebutuhan: Memberikan kebebasan kepada guru untuk menyesuaikan bentuk pembelajaran dengan karakteristik dan kebutuhan masing-masing siswa.
3. Penguatan Karakter dan Kompetensi: Mengembangkan kompetensi esensial serta karakter yang mencerminkan Profil Pelajar Pancasila.

Dengan demikian, "Kurikulum Merdeka berbasis deep learning" dapat dipahami sebagai penerapan Kurikulum Merdeka yang menekankan prinsip-prinsip deep learning dalam pendidikan. Hal ini berarti bahwa dalam praktiknya, guru diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang mendorong pemahaman yang mendalam, bukan hanya sekadar menghafal, relevan dan bermakna bagi siswa. Menyenangkan dan memotivasi memperhatikan perbedaan individu antara siswa. **Sumber yang ditentukan tidak valid..**

Beberapa sumber bahkan menganggap bahwa deep learning dalam konteks pendidikan ini adalah arah pengembangan Kurikulum Merdeka yang lebih lanjut, atau bahkan berpotensi menjadi penggantinya di masa depan, dengan penekanan yang lebih besar pada pemahaman mendalam dan pengalaman belajar yang bermakna.

4. Keadaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Sebuah lembaga pendidikan tentunya memerlukan tenaga pendidik dan tenaga kependidikan, karena keduanya merupakan unsur krusial dalam mendukung keberhasilan pelaksanaan dan kelancaran proses pembelajaran. Hal ini penting agar tujuan pendidikan di setiap sekolah dapat tercapai. Guru, sebagai salah satu komponen utama dalam proses pembelajaran, memegang peran aktif dalam upaya membentuk sumber daya manusia yang berkualitas di berbagai bidang. Keberadaan guru, khususnya di Sekolah, tidak bisa dipandang remeh; mereka memiliki peranan sangat penting dalam membangun fondasi pendidikan di lembaga pendidikan formal. Peran ini mencakup pengembangan mental, spiritual, serta pengetahuan peserta didik yang akan memengaruhi masa depan mereka. Urgensi peran pendidik sangatlah vital dalam membentuk karakter, keterampilan, dan pengetahuan peserta didik. Sebagai seorang pendidik, tugasnya bukan hanya menciptakan individu yang cerdas secara akademis, tetapi juga membangun moral, etika, dan keterampilan sosial yang baik. Seorang guru berfungsi sebagai fasilitator yang mendampingi siswa untuk memahami, mengeksplorasi, dan mengembangkan potensi diri mereka secara maksimal.

Selain menanamkan ilmu pengetahuan, pendidik juga berperan penting dalam menyisipkan nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, kerja keras, serta sikap toleransi dan gotong royong. Dengan pesatnya perkembangan teknologi dan perubahan global, pendidik dituntut untuk mempersiapkan siswa menghadapi berbagai tantangan di masa depan, baik dalam dunia kerja maupun dalam kehidupan bermasyarakat.

Pendidik ataupun tenaga kependidikan di SD Negeri Kunci 02 berjumlah 10 orang, dari jumlah tersebut 8 bersertifikasi ASN (Aparatur Sipil Negara), sedangkan 2 orang berstatus honorer, dari jumlah 10 orang 8 telah tersertifikasi oleh kementerian pendidikan dan kementerian agama republik Indonesia. Adapun rincian tenaga pendidik tersebut meliputi Tumirah, S.Pd.SD, seorang kepala sekolah berstatus PNS yang lahir di Cilacap pada 24 Juli 1965. Kemudian Fidyatus Surono, S.Pd, guru olahraga laki-laki kelahiran 29 Agustus 1987 yang juga berstatus PNS. Selanjutnya, ada Syofiatus Rahmah, S.Pd.SD, guru kelas perempuan yang lahir pada 9 Juni 1985 dan juga berstatus PNS. Guru PAI dijabat oleh Mungalim, S.Pd.I, Gr, laki-laki kelahiran 8 Agustus 1989 yang berstatus PPPK. Siti Julaikha, S.Pd, Gr, merupakan guru kelas perempuan yang lahir pada 1 Juni 1989 dan berstatus PPPK, diikuti oleh Sri Hastuti, S.Pd, Gr, lahir 24 Februari 1993, Siti Romlah, S.Pd, Gr, lahir 23 Juni 1993, serta Friska Carnia Mulasari, S.Pd, Gr, lahir 1 Juli 1993, yang semuanya merupakan guru kelas dengan status PPPK. Dua orang lainnya yang berstatus honorer adalah Fatimatzzahro, S.Pd.SD, Gr, guru kelas perempuan kelahiran 12 Juni 1979, dan Lulut Febrianingsih, guru muatan lokal kelahiran 4 Februari 1990. Keseluruhan tenaga pendidik ini memiliki latar belakang pendidikan dan pengalaman yang beragam namun tetap berperan penting dalam proses pembelajaran dan pengembangan pendidikan di sekolah tersebut.

5. Keadaan Siswa

Peserta didik merupakan subjek utama dalam proses pendidikan. Mereka adalah individu yang aktif berusaha mencari pengetahuan, mengasah keterampilan, dan membentuk karakter. Setiap peserta didik

memiliki karakteristik yang berbeda, meliputi minat, bakat, gaya belajar, latar belakang sosial-ekonomi, serta tingkat perkembangan yang bervariasi.

Tujuan pendidikan adalah mengembangkan peserta didik secara menyeluruh, mencakup aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap dan nilai), serta psikomotorik (keterampilan). Dalam konteks Kurikulum Merdeka, pemahaman tentang peserta didik menjadi sangat krusial, karena kurikulum ini berfokus pada kebutuhan dan karakteristik individual. Oleh karena itu, guru diharapkan mampu mengenali potensi dan gaya belajar masing-masing peserta didik, agar dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih personal dan sesuai dengan kebutuhan mereka.

Berikut adalah data peserta didik di SD Negeri Kunci 02 Kecamatan Sidareja berdasarkan kelas dan jenis kelamin. Terdapat enam kelas dengan jumlah rombongan belajar satu untuk setiap kelas. Pada kelas I, terdapat 12 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan, sehingga total 17 siswa. Kelas II memiliki 16 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan dengan total 26 siswa. Kelas III terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan, totalnya 28 siswa. Di kelas IV, terdapat 15 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan, sehingga total 23 siswa. Kelas V memiliki 15 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan dengan jumlah total 27 siswa. Sedangkan pada kelas VI, terdapat 14 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan, dengan total 19 siswa. Secara keseluruhan, jumlah peserta didik di SD Negeri Kunci 02 adalah 140 siswa, dengan rincian 83 siswa laki-laki dan 57 siswa perempuan.

6. Tes Diagnostik

Tes diagnostik merupakan alat evaluasi yang dirancang untuk mengidentifikasi kelebihan dan kelemahan, serta kesulitan belajar atau miskonsepsi yang mungkin dialami oleh peserta didik dalam suatu bidang studi. Tujuan dari tes ini adalah untuk mendeteksi masalah pembelajaran secara spesifik, sehingga pendidik dapat memberikan intervensi yang sesuai dengan kebutuhan masing-masing siswa. Sebagai fasilitator pembelajaran, guru yang memahami hasil asesmen diagnostik akan lebih mudah menerapkan berbagai model pembelajaran yang sesuai dengan beragam

karakteristik peserta didik. Baik melalui metode tutor sebaya, peer teaching, atau pendekatan lainnya. Dengan pemahaman yang diperoleh dari asesmen, guru dapat menentukan dan memilih metode atau model pembelajaran yang paling tepat serta memilih alat, bahan, atau media yang sesuai. Semakin banyak guru yang melaksanakan asesmen diagnostik secara berkala, maka semakin banyak data yang terkumpul dan menjadi sumber informasi berharga bagi guru dalam mempertimbangkan model pembelajaran yang paling efektif untuk peserta didik. Selain itu, faktor-faktor yang memengaruhi capaian pembelajaran, seperti kondisi keluarga. Asesmen diagnostik kognitif dilakukan di awal dan akhir pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana siswa mampu menguasai materi yang diajarkan. Asesmen ini dilaksanakan secara rutin pada saat memulai dan mengakhiri pembelajaran, atau bisa juga dikenal dengan asesmen formatif. Selain itu, asesmen diagnostik kognitif juga bisa dilaksanakan pada pertengahan atau akhir semester, yang biasa disebut asesmen sumatif. **Asesmen diagnostik kognitif.**

Guru harus mengetahui karakteristik peserta didik. Pengetahuan guru tentang kondisi keberagaman siswa menjadi dasar untuk merancang pembelajaran, sehingga sesuai dengan keadaan keberagaman tersebut. **Sumber yang ditentukan tidak valid..**

Tabel 4.1

Tes Diagnostik

No	Nama	Hasil tes Diagnostik
1	Adrian Annafis	70
2	Adwa Parama Abrisam	60
3	Ahmad Alamul Iman	80
4	Ahmad Dzaki'i Firmansyah	80
5	Aida Najaturrohman	70
6	Azam Araf	60
7	Eli Firnanda	60

8	Erik Al Chaedar	60
9	Fadilla Azzahra	80
10	Faris Abdillah	80
11	Fatan Nur Alif	60
12	Fatih arsaka	70
13	Fatimatuzzahro	60
14	Fery Prasetyo	60
15	Fifi Hartaningsih	70
16	Kamaliyah Anisa	60
17	Maura Kiara Prameswari	60
18	Meida Al Mira	60
19	M. Khoerul Minan	60
20	Najwa Nur Asyifa	60
21	Revan Al Varo	70
22	Rifqi Nadim Ukail	70
23	Sawabikul Himam	80
24	Tasya Andira Rahmi	60
25	Zacky Mulyadi	70
26	Zafira El Sama	70
27	Zahra Fatimah Nuraini	70

Penelitian ini menemukan bahwa implementasi pembelajaran blended learning di SD Negeri Kunci 02 telah berjalan dengan tahap-tahap yang sistematis dan terstruktur. Guru Pendidikan Agama Islam menggabungkan metode pembelajaran tatap muka dan pembelajaran daring melalui media digital. Dari hasil observasi dan dokumentasi, diketahui bahwa pembelajaran tatap muka masih menjadi kegiatan utama di kelas, sementara pembelajaran daring dilakukan sebagai pendukung melalui pengiriman materi digital dan kuis online.

Tabel 4.2

Tes Awal Penggunaan Model Pembelajaran Konvensional

No	Nama	Hasil Model Pembelajaran Konvensional
1	Adrian Annafis	76
2	Adwa Parama Abrisam	66
3	Ahmad Alamul Iman	70
4	Ahmad Dzaki'i Firmansyah	68
5	Aida Najaturrohmah	66
6	Azam Araf	67
7	Eli Firnanda	68
8	Erik Al Chaedar	66
9	Fadilla Azzahra	78
10	Faris Abdillah	67
11	Fatan Nur Alif	66
12	Fatih arsaka	67
13	Fatimatuzzahro	66
14	Fery Prasetyo	65
15	Fifi Hartaningsih	67
16	Kamaliyah Anisa	66
17	Maura Kiara Prameswari	68
18	Meida Al Mira	66
19	M. Khoerul Minan	60
20	Najwa Nur Asyifa	60
21	Revan Al Varo	60
22	Rifqi Nadim Ukail	62
23	Sawabikul Himam	64
24	Tasya Andira Rahmi	65
25	Zacky Mulyadi	65

26	Zafira El Sama	74
27	Zahra Fatimah Nuraini	75
Rata-Rata		64

Data kuantitatif dari nilai siswa kelas V menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar PAI pada penggunaan metode pembelajaran konvensional. Rata-rata nilai ulangan harian sebelum penerapan metode ini adalah 67,4. (Hasil Tes, Mungalim, 2025).

Tabel 4.3

Hasil Tes Pada Penggunaan Model Blended Learning pada Pembelajaran PAI SD Negeri Kunci 02 Sidareja

No	Nama	Hasil tes Diagnostik	Hasil Tes Menggunakan Metode Konvensional	Hasil Tes Menggunakan Metode Blended Learning
1	Adrian Annafis	70	76	80
2	Adwa Parama Abrisam	60	66	78
3	Ahmad Alamul Iman	80	70	80
4	Ahmad Dzaki'i Firmansyah	80	68	88
5	Aida Najaturrohman	70	66	87
6	Azam Araf	60	67	90
7	Eli Firnanda	60	68	80
8	Erik Al Chaedar	60	66	87
9	Fadilla Azzahra	80	78	78
10	Faris Abdillah	80	67	88
11	Fatan Nur Alif	60	66	88
12	Fatih arsaka	70	67	80
13	Fatimatuzzahro	60	66	80

14	Fery Prasetyo	60	65	90
15	Fifi Hartaningsih	70	67	89
16	Kamaliyah Anisa	60	66	80
17	Maura Kiara Prameswari	60	68	82
18	Meida Al Mira	60	66	80
19	M. Khoerul Minan	60	60	90
20	Najwa Nur Asyifa	60	60	88
21	Revan Al Varo	70	60	89
22	Rifqi Nadim Ukail	70	62	80
23	Sawabikul Himam	80	64	80
24	Tasya Andira Rahmi	60	65	90
25	Zacky Mulyadi	70	65	87
26	Zafira El Sama	70	74	87
27	Zahra Fatimah Nuraini	70	75	87
Rata-Rata			67,4	84,5

Sedangkan setelah penerapan Blended learning pada pembelajaran PAI rata-rata meningkat menjadi 84,5. Hal ini mengindikasikan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi PAI yang diajarkan. (Mungalim, 2025)

Adapun faktor pendukung yang ditemukan meliputi kesiapan guru dalam memanfaatkan teknologi, antusiasme siswa dalam belajar dengan metode baru, dan dukungan orang tua dalam menyediakan akses perangkat teknologi. Namun, terdapat beberapa kendala, seperti keterbatasan akses internet bagi beberapa siswa, perbedaan kemampuan siswa dalam pengelolaan waktu belajar mandiri, serta keterbatasan pengalaman guru dalam mengelola pembelajaran daring secara optimal.

Selain itu, guru menyatakan perlunya pelatihan lebih lanjut dan penambahan fasilitas teknologi di sekolah untuk mendukung penerapan blended learning secara menyeluruh. Namun secara keseluruhan, guru dan siswa memberikan respons positif terhadap model pembelajaran ini.

Dari kegiatan tes diagnostik ditandai siswa mampu membangun pemahaman berdasarkan konteks dasar tentang pembelajaran agama islam pada kegiatan mereka sehari-hari dan interaksinya dengan lingkungannya. Dengan demikian pemahaman atau penguasaan konsep seseorang tidak bisa dibentuk tanpa adanya interaksi dengan yang lainnya. Se seorang tidak bisa membangun suatu konsep tanpa adanya interaksi sosial di dalamnya.

4.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat dibahas beberapa poin penting terkait implementasi blended learning dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di era digital.

1. Implementasi Blended Learning dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri Kunci 02

Implementasi blended learning pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SD Negeri Kunci 02 merupakan suatu inovasi yang mulai diterapkan secara sistematis sejak awal tahun pelajaran 2024/2025. Model pembelajaran ini menggabungkan interaksi tatap muka tradisional dengan proses belajar daring yang memanfaatkan teknologi digital. Guru PAI memulai pembelajaran di kelas dengan memberikan penjelasan materi dan diskusi langsung yang membantu siswa memahami konsep dasar agama secara menyeluruh. Setelah itu, siswa diarahkan untuk mengakses bahan belajar digital seperti video ceramah, modul interaktif, dan latihan soal melalui platform pembelajaran yang tersedia.

Penggunaan blended learning memberikan kemudahan bagi siswa untuk belajar secara mandiri dan berulang, sehingga siswa dapat menguasai materi secara bertahap. Misalnya, saat materi tentang rukun Islam, guru menjelaskan secara langsung kemudian siswa diberikan tugas mengerjakan kuis online dan menonton video yang mendemonstrasikan implementasi rukun Islam dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini memperkuat pemahaman siswa dan membuat materi PAI menjadi lebih kontekstual dan relevan.

Dari sisi guru, implementasi ini memerlukan persiapan yang cukup matang, termasuk pembuatan bahan ajar digital dan pengaturan jadwal pembelajaran yang seimbang antara tatap muka dan daring. Guru juga memanfaatkan WhatsApp Group sebagai sarana komunikasi dengan siswa dan orang tua untuk memberikan arahan, pengingat tugas, dan menjawab pertanyaan. Dengan cara ini, proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan interaktif.

Namun demikian, terdapat tantangan dalam pelaksanaan blended learning, terutama terkait ketersediaan teknologi dan kemampuan teknis siswa. Sebagian siswa mengalami kesulitan mengakses bahan belajar daring karena keterbatasan perangkat dan jaringan internet di rumah. Guru pun harus menyediakan alternatif pembelajaran melalui modul cetak agar siswa tetap dapat belajar secara maksimal. Hal ini menunjukkan bahwa blended learning harus disesuaikan dengan kondisi lingkungan sekolah dan siswa agar implementasinya optimal.

Secara keseluruhan, blended learning yang diterapkan di SD Negeri Kunci 02 sudah berjalan dengan baik dan mulai memperlihatkan perubahan positif dalam pola pembelajaran PAI. Temuan ini sejalan dengan teori Garrison & Kanuka (2004) yang menyatakan bahwa blended learning mampu menggabungkan kekuatan pembelajaran tatap muka dan daring sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan bermakna.

Penerapan blended learning yang memadukan pembelajaran tatap muka dan daring memberikan suasana belajar yang lebih fleksibel dan menarik bagi siswa. Hal ini sejalan dengan konsep blended learning menurut Garrison dan Kanuka (2004), yang menyatakan bahwa integrasi antara interaksi tatap muka dan penggunaan teknologi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi blended learning pada pembelajaran PAI telah memberikan dampak positif terhadap proses belajar mengajar di SD Negeri Kunci 02. Guru tidak hanya menyampaikan materi secara konvensional di kelas, tetapi juga memperkaya pengalaman

belajar siswa melalui platform digital seperti video pembelajaran, kuis interaktif, dan modul daring yang diakses melalui Google Classroom dan WhatsApp Group. Kombinasi ini memperluas ruang dan waktu belajar siswa, sekaligus mengintegrasikan teknologi ke dalam konteks nilai-nilai keagamaan.

Saat mempelajari materi "Akhlak kepada Orang Tua", guru memulai dengan pemaparan kisah teladan dari video animasi Islami, kemudian siswa diminta membuat refleksi pribadi dalam bentuk rekaman video singkat tentang bagaimana mereka menghormati orang tua di rumah. Hasil rekaman dikirimkan melalui WhatsApp Group kelas. Aktivitas ini tidak hanya mengukur pemahaman kognitif, tetapi juga afektif siswa, yang sebelumnya sulit diungkap melalui metode konvensional.

Pada awal semester, guru melakukan *tes diagnostik daring* menggunakan Google Forms untuk mengidentifikasi pengetahuan awal siswa terkait rukun Islam. Hasilnya menunjukkan 40% siswa belum memahami urutan dan makna setiap rukun. Berdasarkan data ini, guru merancang pembelajaran campuran dengan penekanan pada video interaktif dan kuis penguatan konsep. Setelah tiga pekan pembelajaran, *post-test* menunjukkan peningkatan pemahaman sebesar 20%, dari rata-rata 67,5 menjadi 84,5.

2. Faktor Pendukung dan Penghambat Penerapan Blended Learning dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah penerapan blended learning mengindikasikan efektivitas metode ini dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi agama. Peningkatan nilai rata-rata ulangan harian menunjukkan bahwa siswa dapat lebih mudah menyerap materi karena dapat belajar secara mandiri menggunakan media digital. Hal ini sesuai dengan temuan Means et al. (2013) yang menyatakan bahwa blended learning mampu meningkatkan hasil belajar dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Faktor pendukung seperti kesiapan guru, antusiasme siswa, dan dukungan orang tua sangat menentukan keberhasilan

implementasi. Guru yang kompeten secara teknologi dapat membuat pembelajaran daring menjadi menarik dan interaktif, sehingga siswa termotivasi mengikuti pembelajaran. Selain itu, keterlibatan orang tua dalam mendampingi belajar di rumah membantu siswa mengatasi hambatan akses teknologi dan belajar mandiri.

Penelitian mengidentifikasi sejumlah faktor pendukung yang memperkuat keberhasilan blended learning di SD Negeri Kunci 02, antara lain:

- a. Kesiapan Kompetensi Guru: Guru PAI memiliki kemampuan dasar teknologi yang cukup memadai dan motivasi tinggi untuk mengadopsi metode baru. Pelatihan singkat tentang pemanfaatan aplikasi pembelajaran digital juga telah dilakukan, sehingga guru mampu membuat konten pembelajaran menarik dan interaktif.
- b. Antusiasme Siswa: Siswa sangat termotivasi dengan model pembelajaran yang variatif dan memanfaatkan teknologi, sehingga mereka lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, baik saat tatap muka maupun daring.
- c. Dukungan Orang Tua: Orang tua siswa mendukung penggunaan teknologi dalam pembelajaran dengan menyediakan akses perangkat digital dan pendampingan belajar di rumah.
- d. Fasilitas Teknologi di Sekolah: Meskipun terbatas, sekolah menyediakan fasilitas internet dan perangkat komputer yang dapat dimanfaatkan oleh siswa saat di sekolah.

Meski demikian, terdapat juga beberapa kendala yang menghambat proses pembelajaran blended learning, yaitu:

- a. Keterbatasan Akses Internet: Sebagian siswa mengalami kesulitan mengakses materi daring karena kondisi jaringan yang tidak stabil atau tidak adanya perangkat seperti smartphone atau laptop di rumah.
- b. Kendala Disiplin Belajar Mandiri: Tidak semua siswa mampu mengatur waktu belajar mandiri secara efektif, sehingga perlu pendampingan khusus agar mereka tidak tertinggal materi.

- c. Pelatihan Guru yang Belum Mendalam: Guru membutuhkan pelatihan lebih intensif terkait pemanfaatan teknologi secara maksimal, termasuk teknik evaluasi pembelajaran daring yang efektif.
- d. Monitoring Pembelajaran: Guru mengalami kesulitan dalam memantau aktivitas belajar siswa secara online, terutama dalam memastikan keaktifan dan keterlibatan siswa selama sesi daring.

Faktor-faktor ini sesuai dengan hasil kajian Dziuban et al. (2018) yang menyatakan bahwa keberhasilan blended learning sangat bergantung pada kesiapan infrastruktur, kompetensi pengajar, dan keterlibatan peserta didik.

Faktor pendukung utama yang ditemukan dalam penelitian ini mencakup kesiapan guru, antusiasme siswa, dukungan orang tua, dan tersedianya perangkat pendukung meskipun masih terbatas. Guru PAI terbukti mampu mengembangkan konten pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Orang tua siswa kelas V, misalnya, secara aktif terlibat dalam pemantauan tugas daring dengan mendampingi anak mengakses video dan latihan soal. Salah satu wali murid bahkan menyatakan bahwa metode ini memudahkan anaknya belajar secara fleksibel karena bisa mengulang video sampai paham.

Tantangan tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan blended learning bukan hanya soal penyediaan teknologi, tetapi lebih pada bagaimana teknologi dimanfaatkan secara efektif dan kontekstual. Pembelajaran daring tanpa keterlibatan aktif guru dan orang tua akan membuat blended learning kehilangan maknanya.

3. Efektivitas Blended Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di Era Digital

Namun, pembelajaran blended learning juga menghadapi kendala, terutama terkait akses internet dan perangkat teknologi yang belum merata di kalangan siswa. Kondisi ini menjadi hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran daring dan memerlukan solusi seperti penyediaan fasilitas teknologi oleh sekolah atau penggunaan metode pembelajaran alternatif.

Selain itu, perlunya pelatihan intensif bagi guru agar lebih mahir mengelola pembelajaran digital juga sangat penting, sebagaimana ditekankan oleh Dziuban et al. (2018).

Evaluasi hasil belajar siswa kelas V setelah penerapan blended learning menunjukkan peningkatan yang signifikan. Data nilai tes formatif dan sumatif memperlihatkan peningkatan rata-rata nilai dari semester sebelumnya yang menggunakan metode konvensional. Hasil ini mengindikasikan bahwa blended learning mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PAI.

Keefektifan blended learning dapat dijelaskan melalui beberapa aspek berikut:

- a. Pembelajaran yang Fleksibel: Siswa dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja, yang memberikan kesempatan bagi mereka untuk mengulang materi sesuai kebutuhan pribadi. Hal ini memperkuat pemahaman dan mengurangi ketergantungan pada waktu belajar tatap muka.
- b. Penggunaan Media Digital Interaktif: Pemanfaatan video pembelajaran, kuis online, dan modul interaktif membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan variatif sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.
- c. Interaksi yang Lebih Intensif: Walaupun pembelajaran daring, interaksi antara guru dan siswa tetap terjaga melalui diskusi online, konsultasi tugas, dan feedback yang cepat. Hal ini membantu siswa untuk lebih aktif bertanya dan berdiskusi.
- d. Pendekatan Pembelajaran yang Personal: Guru dapat memberikan perhatian lebih kepada siswa yang mengalami kesulitan dengan memberikan bimbingan khusus, baik secara daring maupun tatap muka, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.

Selain itu, blended learning juga menumbuhkan kemandirian belajar siswa yang merupakan kompetensi penting di era digital saat ini.

Kemandirian ini menjadi modal penting bagi siswa untuk menghadapi tantangan belajar yang semakin kompleks.

Meski demikian, efektivitas ini masih dipengaruhi oleh kendala teknis dan non-teknis yang harus terus diatasi, seperti masalah akses teknologi dan penguatan kompetensi guru. Dengan perbaikan berkelanjutan, blended learning dapat menjadi model pembelajaran yang sangat efektif dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar, sebagaimana didukung oleh meta-analisis Means et al. (2013) yang menunjukkan blended learning meningkatkan hasil belajar dibandingkan pembelajaran konvensional.

Data hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan signifikan setelah penerapan blended learning. Nilai rata-rata ulangan harian siswa meningkat dari 67,4 menjadi 84,5. Peningkatan ini tidak hanya terjadi pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek afektif, di mana siswa menjadi lebih terlibat dalam diskusi dan praktik ibadah harian.

Salah satu siswa yang sebelumnya pasif dalam pembelajaran, setelah mengikuti video pembelajaran tentang "Salat Berjamaah", mulai menunjukkan inisiatif memimpin doa dan menyampaikan pengalaman pribadinya dalam forum daring. Ini menunjukkan peningkatan dalam dimensi spiritual dan sosial.

Guru secara periodik memberikan *quiz formatif online* setiap akhir submateri. Selain itu, digunakan *lembar penilaian afektif daring* untuk mengukur perubahan sikap dan kebiasaan ibadah siswa, seperti keaktifan salat, membaca doa, dan membantu orang tua. Hasil observasi guru menunjukkan adanya korelasi antara intensitas akses media pembelajaran digital dengan meningkatnya skor afektif siswa.

Berdasarkan hasil penelitian, menunjukan bahwa inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis blended learning di SD Negeri Kunci 02 Kecamatan Sidareja telah diimplementasikan dengan cukup baik, meskipun masih menghadapi beberapa kendala terutama dalam hal infrastruktur teknologi dan pelatihan guru. Model pembelajaran ini efektif meningkatkan hasil belajar siswa, motivasi, dan kemandirian belajar di era digital.

Dukungan dari berbagai pihak seperti guru, siswa, dan orang tua menjadi kunci keberhasilan implementasi blended learning. Ke depan, peningkatan fasilitas dan pelatihan intensif bagi guru akan semakin mengoptimalkan hasil pembelajaran. Secara keseluruhan, blended learning dapat menjadi model pembelajaran yang efektif dan inovatif untuk Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar, khususnya di era digital saat ini. Model ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar tetapi juga mempersiapkan siswa untuk menjadi pembelajar mandiri yang mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi.



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini mengkaji inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis blended learning bagi siswa kelas V di SD Negeri Kunci 02 Kecamatan Sidareja. Penelitian ini menjawab tiga rumusan masalah, yaitu: (1) implementasi blended learning dalam pembelajaran PAI, (2) faktor pendukung dan penghambat penerapannya, serta (3) efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Berikut kesimpulan penelitian:

1. Implementasi blended learning dalam pembelajaran PAI di SD Negeri Kunci 02 berjalan secara optimal. Model pembelajaran ini menggabungkan kegiatan tatap muka dan pembelajaran daring dengan memanfaatkan media digital seperti video pembelajaran, Google Classroom, dan WhatsApp. Pembelajaran tatap muka digunakan untuk memberikan dasar konsep keagamaan, sedangkan pembelajaran daring digunakan untuk pendalaman materi serta memotivasi siswa belajar secara mandiri di rumah. Strategi ini menciptakan suasana belajar yang fleksibel, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa di era digital.
2. Faktor pendukung penerapan blended learning mencakup ketersediaan sarana prasarana teknologi di sekolah, kesiapan guru yang telah memperoleh pelatihan literasi digital, serta dukungan aktif dari orang tua dalam mendampingi anak saat belajar dari rumah. Lingkungan belajar yang positif dan budaya akademik yang mendukung juga menjadi kekuatan utama dalam keberhasilan implementasi blended learning. Namun, hambatan yang dihadapi antara lain adalah keterbatasan akses internet dan perangkat digital di rumah beberapa siswa, rendahnya literasi digital sebagian siswa dan orang tua, serta meningkatnya beban kerja guru dalam menyiapkan materi tatap muka dan daring secara bersamaan. Selain itu, sebagian orang tua mengalami

kendala waktu dan kemampuan untuk mendampingi anak selama pembelajaran daring.

3. Efektivitas blended learning dalam meningkatkan hasil belajar PAI terbukti signifikan. Hasil evaluasi melalui tes diagnostik dan tes akhir menunjukkan peningkatan nilai rata-rata siswa, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Siswa tidak hanya memahami materi secara lebih baik, tetapi juga menunjukkan antusiasme belajar yang tinggi, keaktifan dalam diskusi daring, dan penerapan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran blended learning mampu menanamkan nilai religius sekaligus mengembangkan karakter siswa yang mandiri, bertanggung jawab, dan berakhlak mulia.

Dengan demikian, blended learning terbukti sebagai model inovatif yang relevan dan adaptif untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat sekolah dasar, khususnya dalam menghadapi tantangan pendidikan di era digital. Keberhasilan model ini bukan semata-mata ditentukan oleh kecanggihan teknologi, tetapi sangat bergantung pada kesiapan guru, keterlibatan orang tua, dan budaya belajar yang mendukung. Inovasi ini layak direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran jangka panjang yang tidak hanya mencetak siswa yang cerdas secara akademik, tetapi juga kuat dalam iman dan akhlak.

5.2 Saran

Dalam rangka mendukung kemajuan dan keberhasilan kegiatan belajar mengajar yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan, penulis memberikan beberapa saran yang dapat dijadikan pertimbangan:

1. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat menetapkan kebijakan yang tidak hanya mendukung penerapan model *blended learning* dalam pembelajaran PAI, tetapi juga memberikan dorongan dan motivasi bagi guru dan siswa agar proses pembelajaran berjalan optimal. Kepala sekolah juga perlu memastikan tersedianya fasilitas teknologi yang memadai dan akses internet yang lancar untuk mendukung pembelajaran daring. Selain itu, kepala

sekolah sebaiknya memfasilitasi pelatihan dan pengembangan kompetensi guru dalam penggunaan teknologi pembelajaran digital, sehingga mereka semakin percaya diri dan kreatif dalam mengelola pembelajaran PAI yang inovatif. Dengan kebijakan yang tepat, diharapkan dapat mengurangi kecemasan siswa terhadap materi yang dianggap sulit dan meningkatkan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan.

2. Bagi Para Guru

Para guru diharapkan terus melakukan inovasi dalam pembelajaran PAI dengan memanfaatkan model *blended learning* yang menggabungkan pembelajaran tatap muka dan daring secara seimbang. Guru perlu menciptakan aktivitas pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas V, sehingga siswa dapat terlibat aktif dan memahami materi dengan lebih mudah. Selain itu, guru perlu mengenali kebutuhan dan kondisi masing-masing siswa, termasuk hambatan yang mereka alami selama pembelajaran daring, untuk dapat memberikan pendampingan dan solusi yang tepat. Peningkatan keterampilan literasi digital bagi guru juga sangat penting agar proses pembelajaran berjalan efektif dan efisien. Dengan demikian, pembelajaran PAI tidak hanya menambah wawasan keagamaan siswa, tetapi juga membentuk sikap positif dan karakter religius yang kuat.

3. Bagi Almamater UNISSULA

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi tambahan wawasan dan referensi yang bermanfaat bagi peneliti berikutnya yang tertarik pada pengembangan model pembelajaran PAI berbasis *blended learning*. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian yang lebih mendalam dan luas, dengan mempertimbangkan variabel lain yang mungkin memengaruhi keberhasilan pembelajaran, seperti peran orang tua, motivasi belajar, dan budaya digital di lingkungan sekolah. Selain itu, diharapkan penelitian-penelitian berikutnya dapat mengkaji dampak jangka panjang penggunaan *blended learning* terhadap perkembangan karakter dan kompetensi spiritual siswa. Dengan demikian, pengembangan ilmu pengetahuan dan praktik

pembelajaran PAI dapat semakin maju dan memberikan kontribusi nyata bagi dunia pendidikan Islam di Indonesia.



DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2005). *Manajemen penelitian* (Cet. VII). Jakarta: Rineka Cipta.
- Dwiyogo, W. D. (2017). *Pembelajaran berbasis blended learning*. Depok: Rajawali Pers.
- Ekayati, R. (2018). Implementasi metode blended learning berbasis aplikasi Edmodo. *Jurnal EduTech*, Sumatera Utara.
- Fitri, E., dkk. (2016). Efektivitas layanan informasi dengan menggunakan metode blended learning untuk meningkatkan motivasi belajar. *Jurnal Psikologi dan Konseling*, Padang.
- Haryanto, D. P. (2007). Inovasi pembelajaran. *Jurnal Perspektif Ilmu Pendidikan*.
- Hidayat, N. (2015). Peran dan tantangan pendidikan agama Islam di era global. *Jurnal El-Tarbawi*, 8.
- Irawan, P., dkk. (2009). *Metode penelitian*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Istiningsih, S., & Hasbullah. (2015). Blended learning: Trend strategi pembelajaran masa depan. *Jurnal Elemen*, Jakarta.
- Jamaluddin, D., Ratnasih, T., Gunawan, H., & Paujiah, E. (2020). Pembelajaran daring masa pandemik COVID-19 pada calon guru: Hambatan, solusi dan proyeksi. *Karya Tulis Ilmiah*, Bandung.
- Kaur, M. (2012). Blended learning – Its challenges and future. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, India.
- Kristiawan, M., & Rahmat, N. (2018). Peningkatan profesionalisme guru melalui inovasi pembelajaran. *Jurnal Ikra': Kajian Ilmu Pendidikan*, Palembang.
- Lestari, E. T. (2020). *Cara praktis meningkatkan motivasi siswa sekolah dasar*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Lubis, M., Yusri, D., & Gusman, M. (2020). Pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis e-learning (Studi inovasi pendidik MTs. PAI Medan di tengah wabah COVID-19). *Journal of Islamic Education*, Medan.
- Margono. (2004). *Metodologi penelitian pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Modul Dokumen Kurikulum 2013. (2014). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Muhtadi, A. (2019). *Modul Pendidikan Profesi Guru (PPG) dalam jabatan*. Kemendikbud.
- Mungalim. (2024). *Guru digital Gen Z*. Yogyakarta: CV. Pustaka Egaliter.
- Nanindya, D. W., dkk. (2018). Daya tarik pembelajaran di era 21 dengan blended learning. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan (JKTP)*, Malang.

- Naufal, A., & Nuryani, L. K. (2020). Manajemen pembelajaran berbasis blended learning pada masa pandemi COVID-19 (Studi kasus di MAS YPP Jamanis Parigi dan MAN 1 Pangandaran). *Jurnal Islamic Education Management*, Bandung.
- Novitayati, R. (2013). Pengaruh metode blended learning dan self regulated learning terhadap hasil belajar kognitif IPS. *Jurnal Penelitian Kependidikan*, Malang.
- Paryadi, Q. (2017). *Pedoman mengajar efektif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Procter, C. (2003). Blended learning in practice. *Education in a Changing Environment*, Manchester.
- Rahardjo, M. (2017). *Studi kasus dalam penelitian kualitatif: Konsep dan prosedurnya*. Malang: Karya Tulis Ilmiah.
- Sani, R. A. (2022). *Inovasi pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sanjaya, A. (2011). *Model-model pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sanjaya, W. (2010). *Kurikulum dan pembelajaran: Teori dan praktik pengembangan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.
- Santoso, S. A. (2020). *Pembelajaran blended learning masa pandemi*. Jakarta.
- Sari, I. K. (2021). Blended learning sebagai alternatif model pembelajaran inovatif di masa post-pandemi di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5.
- Sari, M. (2019). *Mengenal lebih dekat model blended learning dengan Facebook (MBL-Fb)*. Jakarta: Deepublish.
- Sari, S. P., dkk. (2022). Efektivitas penggunaan model blended learning terhadap motivasi belajar dan hasil belajar IPS. *Jurnal Basicedu*, 6(1).
- Simarmata, J. (2018). *Pembelajaran campuran (blended learning)*. Medan: INA.
- Singh, H. (2003). Building effective blended learning programs. *Educational Technology Journal*.
- Siregar, S. (2014). *Metode penelitian kuantitatif: Dilengkapi dengan perbandingan dan perhitungan manual dan SPSS*. Jakarta: Kencana.
- Slavin, R. E. (2008). *Psikologi pendidikan: Teori dan praktik* (Edisi ke-8, Jilid I, Terj. M. Samosir). Jakarta: PT Index.
- Soemanto, W. (1980). *Petunjuk untuk pembinaan pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Suhada, I., dkk. (2020). Pembelajaran daring berbasis Google Classroom mahasiswa pendidikan biologi pada masa wabah COVID-19. *Digital Library UIN Sunan Gunung Djati*.

- Sugiono. (2009). *Metode penelitian kualitatif, kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2016). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Kencana.
- Susanti, L. (2010). *Strategi pembelajaran berbasis motivasi*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Suyono, & Hariyanto. (2015). *Implementasi belajar dan pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tucker, C., Wycoff, R. T., & T., J. (2017). *Blended learning in action: A practical guide toward sustainable change*. New Delhi: Corwin.
- Wagiran. (2018). Inovasi pembelajaran dalam penyiapan tenaga kerja masa depan. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Keguruan*, Yogyakarta.
- Wardani, D. N., dkk. (2018). Daya tarik pembelajaran di era 21 dengan blended learning. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan (JKTP)*, Malang.
- Sukmadinata, N. S. (2017). *Metode penelitian pendidikan* (Cet. III). Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muchtar, A. (2025). *THE EFFECT OF TEACHING SKILLS ON THE PERFORMANCE OF TEACHERS OF SDN 44 AMBAN MANOKWARI WEST PAPUA*. Multidisciplinary Indonesian Center Journal (MICJO), 2(2), 1486-1492.
- Anwar, K., Choeroni, C., & Makhshun, T. (2021). *Pembelajaran PAI berbasis daring bagi guru TK di Kecamatan Mranggen Demak*. Indonesian Journal of Community Services, 3(2), 145-152.
- Mujib, A., & Marhamah, M. (2020). *Al-Qur`an learning innovation based on blended cooperative e-learning in school*. Journal of Educational and Social Research, 10(4), 47-54.