GAPAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam Vol. 03 No. 02 Desember 2025
ISSN: 3063-1963 | E-ISSN: 3063-203X

GAPAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam

http://journal.ptiq.ac.id/index.php/gapai/

Optimalisasi Pembelajaran PAI melalui Blended Learning antara Kelas Luring dan Daring

Badruddin[1], Juwita Raudhatul Jannah[2], Naila Nuramalia[3], Fasya Aulia Hasna[4], Wahda Rahmi Hsb[5], Septi Balqis Tiara Difa[6.]

[1]*Universitas PTIQ Jakarta, Indonesia*
[2]*Universitas PTIQ Jakarta, Indonesia*
[3]*Universitas PTIQ Jakarta, Indonesia*
[4]*Universitas PTIQ Jakarta, Indonesia*
[5]*Universitas PTIQ Jakarta, Indonesia*
[6]*Universitas PTIQ Jakarta, Indonesia*

[1]e-Mail : badruddinpangge@ptiq.ac.id
[2]e-Mail : Juwita25.com@gmail.com
[3]e-Mail : nylaaamell@gmail.com
[4]e-Mail : fasyauliah@gmail.com
[5]e-Mail : wahdarahmi79@gmail.com
[6]e-Mail : tiarabalqis592@gmail.com

Abstrak Blended learning merupakan pendekatan pembelajaran yang menggabungkan metode tatap muka (offline) dengan pembelajaran berbasis teknologi (online). Konsep ini berkembang seiring kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih fleksibel, interaktif, dan efektif. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan analisis konten dari berbagai literatur untuk mengkaji model, kelebihan, dan tantangan blended learning. Hasil penelitian menunjukkan bahwa blended learning terdiri dari empat model utama: Rotasi, Flex, Self-Blend, dan Enriched-Virtual, masing-masing menawarkan pendekatan berbeda dalam mengintegrasikan teknologi. Keunggulan utama blended learning meliputi fleksibilitas waktu, akses materi yang luas, dan personalisasi pembelajaran, sementara tantangannya meliputi kesiapan infrastruktur dan adaptasi teknologi oleh guru dan siswa. Implementasi blended learning yang sukses memerlukan dukungan institusi, pelatihan teknologi, dan desain pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan generasi Z.

Kata Kunci: Blended Learning, Pembelajaran Hybrid, Teknologi Pendidikan, Model Pembelajaran, Generasi Z.

Pendahuluan

Pembelajaran berbasis *blended learning* dimulai sejak ditemukan komputer, walaupun sebelum itu juga sudah terjadi adanya kombinasi *(blended).* Terjadinya pembelajaran awalnya karena adanya tatap muka dan interaksi antara pengajar dan pebelajar, setelah ditemukan mesin cetak maka guru memanfaatkan media cetak. Pada saat ditemukan media audio visual, sumber belajar dalam pembelajaran mengkombinasi antara pengajar,media cetak, clan audio visual. Namun terminologi *blended learning* muncul setelah berkembangkanya teknologi informasi sehingga sumber dapat diakses oleh pebelajar secara *offline* maupun *online*. Saat ini pembelajaran berbasis *blended learning* dilakukan dengan menggabungkan pembelajaran tatap muka, teknologi cetak, teknologi audio, teknologi audio visual, teknologi komputer, dan teknologi m-learning *(mobile learning).*

Bersin (2004) menggambarkan sejarah *blended learning* yang berkembang di dunia pelatihan pada awalnya juga seperti yang dilakukan pada lembaga pendidikan yaitu sumber belajar utama adalah pelatih/fasilitator. Dengan ditemukannya teknologi komputer, pelatihan dilakukam menggunakan *mainframebased* yang dapat melakukan kegiatan pelatihan secara individual tidak bergantung pada waktu dan materi yang sama (tidak sinkron). Perkembangan berikutnya pembelajaran yang tetap menggunakan basis komputer tetapi daya jangkaunya menjadi lebih lugas melintasi pulau dan benua karena perkembangan teknologi satelit. Demikian pula, isi pelatihan dilakukan penyebarannya melalui CD ROM dan internet. Saat ini pelatihan menggabungkan semua itu agar pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien dengan, konsep kombinasi *(blended).*

1.1. Blended Learning

Blended learning terdiri dari kata blended (kombinasi/ campuran) dan learning (belajar). Istilah lain yang sering digunakan adalah hybrid course (hybrid = carnpuran/kombinasi, course = mata kuliah). Makna asli sekaligus yang paling umum blended learning mengacu pada belajar yang mengkombinasi atau mencampur antara pembelajaran tatap muka (face to face = f2f) dan pembelajaran berbasis komputer (online dan offline). Thorne (2003) menggambarkan blended learning sebagai "it represents an opportunity to integrate the innovative and technological advances offered by online learning with the interaction and participation offered in the best of traditional learning.

Sedangkan Bersin (2004) mendefinisikan blended learning sebagai: "the combination of different training "media" (technologies, activities, and types of events) to create an optimum training program for a specific audience. The term "blended" means that traditional instructor-led training is being supplemented with other electronic formats. In the context of this book, blended learning programs use many different forms of learning, perhaps complemented with instructor-led training and other live formats". Model pembelajaran blended adalah suatu model pembelajaran yang mengkombinasikan metode pengajaran face to face dengan metode pengajaran berbantukan komputer baik secara offline maupun online untuk membentuk suatu pendekatan pembelajaran yang berintegrasi. Dahulu, materi-materi berbasis digital telah dipraktekkan namun dalam batas peran penopang, yaitu untuk mendukung pengajaran face-to face. Tujuan *blended learning* adalah untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang paling efektif dan efesien. *Blended learning* juga sering didefinisikan sebagai sistem belajar yang dilakukan dengan menggabungkan pembelajaran *face-to-face* dengan pembelajaran bermediasi teknologi (*technology mediated instruction*) (Bonk & Graham, 2006).

Saat ini istilah *blended* menjadi populer, maka semakin banyak kombinasi yang dirujuk sebagai *blended learning*. Valiathan (2010) misalnya menyebut istilah *blended* dengan *"hybrid," and "mixed-mode".* Dalam metodologi penelitian, digunakan istilah "*mix-methods"* untuk menunjukkan kombinasi antara penelitian kuantitatif dan kualitatif. Adapula yang menyebut di dalam pembelajaran adalah *pendekatan eklektif*, yaitu mengkombinasi berbagai pendekatan dalam pembelajaran. Namun, pengertian pembelajaran berbasis *blended learning* adalah pembelajaran yang mengkombinasi strategi penyampaikan pembelajaran menggunakan kegiatan tatap muka, pembelajaran berbasis komputer *(offline),* dan komputer secara *online* (internet dan *mobile learning).*

2. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan (library research) dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data dalam hal ini ialah melakukan identifikasi wacana, dari buku-buku, artikel, jurnal, web (internet), atau informasi lainnya yang berhubungan dengan judul penelitidan teknik analisis data yang digunakan oleh penulis adalah content analysis (analisis isi).Pemilihan metode kualitatif deskriptif dalam penelitian ini didasari oleh maksud peneliti yang ingin mengkaji secara mendalam tentang Blended Learning.

Dalam pengertian lain penelitian metode kualitatif adalah suatu metode penelitian yang dimana penelitiannya memfokuskan pada pengamatan yang dilakukan secara mendalam terhadap objek yang sedang diteliti. Oleh karenanya hasil penelitian dengan metode kualitatif dapat menghasilkan kajian suatu fenomena yang lebih komprehensif. Penelitian kualitatif dilakukan dengan meneliti aspek manusia, humanis atau individu secara holistik. Alasan penggunaan pendekatan kualitatif adalah untuk menganalisis terkait model pembelajaran untuk dikembangkan yang mana hasil dari penelitian ini adalah untuk mencari tahu model pembelajaran yang efektif bagi generasi z dalam rangka penyesuaian model pembelajaran bagi generasi z.

Sedangkan jenis penelitiannya adalah deskriptif, di mana pengertian penelitian deskriptif, yaitu penelitian dengan metode untuk menggambarkan hasil dari penelitian. Tujuan dari pada penelitian deskriptif adalah untuk memberikan deskripsi, penjelasan dan validasi mengenai fenomena yang sedang diteliti, dengan beberapa catatan seperti masalah yang dirumuskan harus layak untuk di teliti, mengandung nilai ilmiah, dan tidak bersifat terlalu luas (Muhammad Ramdhan: 2021).

2.1. Sumber Data

Pengertian sumber menurut KBBI ialah asal, yang berarti sumber adalah tempat atau asal dari sesuatu. Sedangkan data adalah fakta empirik yang dikumpulkan oleh peneliti untuk memecahkan masalah ataupun menjawab persoalan-persoalan yang ada dalam penelitianya. Data juga adalah fakta yang dikumpulkan akan tetapi masih memerlukan proses pengolahan data agar memiliki arti yang dimaksud oleh peneliti. Data dapat berupa suatu keadaan, gambar, suara, huruf, angka, matematika, bahasa ataupun simbol-simbol yang bisa kita gunakan untuk melihat dan meneliti suatu obyek, kejadian atau suatu konsep (Sandu: 2015).

Jadi pengertian dari pada sumber data ialah asal fakta empirik itu bisa didapatkan oleh peneliti yang didapatkan dengan tujuan untuk memecahkan masalah ataupun menjawab persoalan yang ada dalam penelitian yang nantinya akan diolah untuk merubah data mentah menjadi informasi yang berguna.

Peneliti menggunakan Data sekunder sebagai cara untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian, adapaun pengertian data skuder ialah a pengertian dari sekunder itu sendiri berasal dari bahasa inggris yang memiliki arti kedua, jadi maksud dari data sekunder adalah data yang didapatkan peneliti bukan langsung dari sumbernya, melainkan data tersebut telah dikumpulkan dalam bentuk database atau sejenisnya yang nantinya peneliti mengambil data tersebut seperti dalam buku, video, jurnal, koran, majalah dll. Periset hanya memanfaatkan data informasi yang telah ada untuk penelitiannya (Istijanto: 2009). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis data sekunder yang didapat dari beberapa sumber literasi seperti data di internet, buku,sebagai pelengkap data yang dibutuhkan peneliti untuk mengolah data yang telah didapat untuk dijadikan informasi dari penelitian ini.

3. Hasil Penelitan dan Pembahasan

Blended learning adalah pendekatan pendidikan yang mengombinasikan pembelajaran langsung di kelas dengan metode daring, yang muncul sebagai respons terhadap pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Konsep ini hadir untuk menjawab kebutuhan akan metode belajar yang lebih fleksibel dan efisien, terutama di tengah era globalisasi yang memungkinkan akses informasi secara luas. Metode pembelajaran konvensional yang terbatas oleh waktu dan tempat mulai dianggap kurang relevan dalam konteks pendidikan masa kini.

Seiring dengan kemajuan teknologi, blended learning menjadi pilihan menarik bagi guru dan siswa. Pendekatan ini memanfaatkan berbagai sumber daya, baik secara fisik maupun digital, guna menciptakan proses belajar yang lebih menyeluruh dan interaktif. Dengan menggabungkan berbagai strategi pembelajaran, blended learning mampu mengakomodasi perbedaan gaya belajar siswa serta meningkatkan partisipasi mereka dalam kegiatan belajar.

Meski menawarkan berbagai keunggulan, penerapan blended learning juga menghadapi sejumlah tantangan. Faktor seperti kesiapan infrastruktur teknologi, tingkat pemahaman siswa terhadap teknologi, dan dukungan dari institusi pendidikan sangat menentukan keberhasilan implementasi model ini. Oleh karena itu, pemahaman yang mendalam mengenai konsep, kelebihan, serta hambatan blended learning sangat diperlukan agar model ini dapat diterapkan secara optimal di lingkungan pendidikan.

3.1. Konsep Blended Learning

Blended learning awalnya diperkenalkan sebagai pendekatan yang menggabungkan metode pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran daring. Seiring waktu, konsep ini berkembang berkat kontribusi berbagai ahli yang mendefinisikan dan menyempurnakan modelnya. Fitzpatrick menjelaskan bahwa blended learning merupakan perpaduan antara pembelajaran online dan interaksi langsung di kelas secara konvensional. Sementara itu, Garrison (2004) dalam Kaur (2013) mengungkapkan bahwa pendekatan ini menawarkan kombinasi yang efektif dalam berbagai metode penyampaian, (Garrison, D. R : 2004). strategi pengajaran, dan gaya belajar yang dapat diterapkan dalam lingkungan pembelajaran yang interaktif, baik secara daring maupun tatap muka. Dengan fleksibilitasnya, model ini dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran.

Blended learning adalah pendekatan yang menyatukan berbagai metode pembelajaran dengan mengintegrasikan sumber daya virtual dan fisik. Driscoll & Carliner menggambarkan blended learning sebagai proses yang mengkombinasikan berbagai format program pembelajaran untuk mencapai tujuan Bersama (Margaret Driscoll : 2005

) Dalam konteks pendidikan, blended learning menggabungkan beragam strategi dan metode untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan interaktif. Dengan demikian, konsep ini memungkinkan pemanfaatan dua atau lebih pendekatan dalam pembelajaran guna mencapai tujuan pendidikan secara optimal.

(Kurtus : 2004) menyatakan bahwa "blended learning is a mixture of the various learning strategies and delivery methods that will optimize the learning experienceof the user". Blended learning merupakan kombinasi berbagai strategi pembelajaran dan metode penyampaian yang bertujuan untuk mengoptimalkan pengalaman belajar bagi pengguna. Konsep ini memungkinkan pemanfaatan sumber belajar daring, khususnya yang berbasis web atau blog, sambil tetap mempertahankan interaksi langsung dalam pembelajaran tatap muka. Dengan pendekatan ini, pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan serta gaya belajar individu. (Driscoll:2002) mengartikan *blended learning* sebagai perpaduan berbagai metode pengajaran. Sementara itu. (Delialioglu dan Yildirim :2007) menekankan bahwa integrasi teknologi informasi dan komunikasi (TIK) secara terencana ke dalam kurikulum akademik menciptakan pendekatan inovatif untuk mencapai target pembelajaran. Istilah untuk metode ini beragam, misalnya *blended learning*, pembelajaran hibrida, pembelajaran berbasis web, atau pembelajaran *web-enhanced*. (Delialioglu dan Yildirim:2007) bersama Gülbahar dan Madran (2009) sepakat bahwa *blended learning* identik dengan pembelajaran hibrida, yakni gabungan antara pelatihan daring dan pembelajaran tatap muka konvensional.

Istilah blended learning mengacu pada penggabungan atau pencampuran lingkungan belajar yang berbeda. Frasa ini memiliki banyak makna khusus berdasarkan konteks dimana digunakan secara operasional. (Griffith University: 2020) mengadopsi istilah blended learning sebagai sarana utama untuk mengatasi penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran,dimana yang dimaksud dengan blended learning.

Blended learning mengarahkan baik pendidik maupun peserta didik untuk memanfaatkan berbagai lingkungan belajar secara optimal, dengan mengkombinasikan pembelajaran tatap muka menggunakan bahan ajar konvensional dengan pembelajaran online berbasis materi digital (Marsh: 2012). Sementara itu, Thorn (2003) mendefinisikan blended learning sebagai integrasi berbagai teknologi pembelajaran seperti multimedia, CD-ROM, video streaming, kelas virtual, pesan suara, email, konferensi call, serta animasi teks dan video online yang berfungsi sebagai media penyampaian konten dan pesan-pesan edukatif.

Dari sekian definisi yang diberikan diatas, blended learning dapat dipahami sebagai pemaduan media dan sumber belajar, aktivitas pembelajaran, lingkungan belajar, dan warga belajar secara online dan tatap muka untuk mengoptimalkan pembelajaran. Pemaduan tersebut dirancang secara sistematis agar dapat diimplementasikan secara efektif sehingga dicapai hasil belajar yang optimal Sesuai dengan standar yang ditetapkan. Komponen blended learning terdiri dari online learning, pembelajaran tatap muka, dan belajar mandiri.

3.1.1. Online learning

Menurut (Dabbagh: 2005), online learning merupakan suatu lingkungan belajar yang terbuka dengan mempertimbangkan berbagai aspek pembelajaran. Pendekatan ini memungkinkan penggunaan teknologi berbasis internet dan web untuk mendukung proses belajar serta membantu pembentukan pengetahuan yang bermakna. Dengan sistem ini,

pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan dapat diakses dengan lebih luas oleh para peserta didik. Menurut Carliner :1999) dalam Anderson dan Elloumi (2001), online learning adalah metode pembelajaran yang menyajikan materi pendidikan dengan memanfaatkan teknologi komputer. Pendekatan ini memungkinkan akses yang lebih luas terhadap informasi dan sumber belajar, sehingga mendukung proses pembelajaran yang lebih fleksibel dan efisien bagi para peserta didik. Berdasarkan berbagai definisi dari para ahli, online learning dapat disimpulkan sebagai sebuah lingkungan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi intranet dan platform berbasis web untuk mengakses materi pendidikan. Metode ini juga memungkinkan terjadinya interaksi antara peserta didik dan pengajar tanpa terikat oleh batasan waktu atau lokasi, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih fleksibel dan mudah diakses.

3.1.2. Pembelajaran Tatap muka (Face to Face Learning)

Pembelajaran tatap muka adalah salah satu metode pembelajaran konvensional yang tetap diterapkan hingga saat ini dan sering digunakan dalam proses pendidikan. Model ini bertujuan untuk menyampaikan pengetahuan secara langsung kepada peserta didik melalui interaksi langsung dengan pengajar, sehingga memungkinkan adanya komunikasi yang lebih efektif dalam proses pembelajaran (Curtis & Charles: 2006)

3.1.3. Belajar Mandiri (Individualizad Learning)

Salah satu bentuk aktivitas dalam model pembelajaran blended learning adalah *individualized learning*, di mana peserta didik memiliki kesempatan untuk belajar secara mandiri. Dalam pendekatan ini, mereka dapat mengakses informasi dan materi pelajaran secara daring melalui internet, memungkinkan proses belajar yang lebih fleksibel serta disesuaikan dengan kecepatan dan kebutuhan masing-masing individu.

3.2. Mengapa Blended Learning?

Menurut Wedemeyer (1973) dalam (Chaeruman: 2007), belajar mandiri adalah proses pembelajaran yang mendorong perubahan perilaku melalui berbagai aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik dalam lingkungan dan waktu yang berbeda dari sistem pendidikan formal di sekolah. Dalam model ini, peserta didik memiliki kebebasan untuk menimba ilmu tanpa harus mengikuti kelas yang diajarkan langsung oleh pengajar, sehingga memungkinkan fleksibilitas dalam menentukan cara serta waktu belajar sesuai dengan kebutuhan individu.

Blended learning tidak hanya dipandang tidak hanya cocok dengan perkembangan ilmu pengetahuan teknologi mutakhir dan perkembangan ilmu teknologi ,mutakhir dapat menyesuaikan gaya belajar yang semakin rumit, tetapi juga menyediakan keuntungan khusus bagi pendidik dan peserta didik yang masih memiliki kecenderungan untuk memanfaatkan pertemuan tatap muka atau ofline. Pembiasaan blended learning sangat terbukti membawa dampak baik pada pada kemudahan dan peningkatan akases, dan mengurangi pembiayaan Pendidikan yang ralatif mahal (Stein & graham: 2014).

Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi, *Information Comunication and technology* (ICT) dalam pendidikan telah mengubah cara belajar dari metode tradisional, yang mengandalkan pertemuan langsung, menjadi sistem pembelajaran digital yang memanfaatkan teknologi dan informasi. Kini, banyak media pembelajaran berbasis digital

yang membantu siswa belajar secara mandiri, sehingga muncul sistem pembelajaran online maupun offline yang lebih fleksibel dan mudah diakses.

Menurut Noer dalam Husamah, pembelajaran online memiliki kendala dalam hal interaksi langsung antara siswa dan pengajar. Padahal, interaksi ini penting karena pengajar membutuhkan umpan balik dari siswa, begitu pula sebaliknya. Meskipun materi pembelajaran sudah tersedia dan bisa diakses dari mana saja, pembelajaran online kadang terasa kurang memuaskan karena siswa tetap membutuhkan komunikasi langsung dengan pengajar untuk memahami materi dengan lebih baik. (Husamah: 2014).

Perubahan kebijakan dan praktik pendidikan saat ini banyak dipengaruhi oleh perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Kemajuan teknologi telah mengubah cara belajar dari metode tradisional menjadi lebih inovatif dan berkualitas.Di era globalisasi, TIK telah menjadi kebutuhan utama dalam meningkatkan efektivitas dan kualitas pendidikan. Kini, siswa bisa belajar kapan saja dan di mana saja tanpa terikat oleh tempat dan waktu. Pendidikan tidak lagi terbatas pada kegiatan di dalam kelas dengan jadwal tertentu, tetapi bisa dilakukan secara fleksibel sesuai dengan kebutuhan dan keinginan belajar siswa. Teknologi Informasi dan Komunikasi (ICT) mampu menyediakan pendidikan yang lebih personal, tepat waktu, selalu diperbarui, dan berpusat pada kebutuhan pengguna. Dengan ICT, pembelajaran bisa disesuaikan dengan kebutuhan setiap individu, tersedia kapan saja saat dibutuhkan, selalu mengikuti perkembangan terbaru, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih fleksibel dan sesuai dengan keinginan pengguna. ICT memiliki keahlian dalam menyediakan "pendidikan pribadi, just-in-time, up-to-date, dan user-centered activity" (Haddad & Draxler : 2002).

Blended learning adalah model pembelajaran yang menggabungkan berbagai metode belajar dan mengajar yang efektif. Pendekatan ini memanfaatkan teknologi modern untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan memungkinkan desain kelas yang lebih fleksibel, sehingga siswa dapat lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajar (Queensland University of Technology, 2011).

Menurut (Stacey dan Gerbic 2008), blended learning yang sukses adalah metode pembelajaran yang mampu menghasilkan kualitas belajar yang baik serta pengalaman positif bagi siswa. Selain itu, model ini juga memberikan kepuasan bagi pengajar dengan keseimbangan antara tugas mengajar dan penelitian, sehingga beban kerja tetap terjaga. Blended learning memiliki manfaat sekaligus tantangan bagi siswa dan lembaga pendidikan. Jika tantangan tersebut dapat diatasi, maka pembelajaran dengan metode ini akan berhasil dan memberikan hasil yang maksimal.

Keberhasilan blended learning sangat dipengaruhi oleh faktor siswa dan lembaga pendidikan.Dari sisi siswa, metode ini akan berhasil jika mereka memiliki pemahaman yang cukup tentang cara menggunakan teknologi yang tersedia. Siswa juga perlu dilatih agar mampu mencari dan memanfaatkan informasi yang diberikan dalam pembelajaran ini.

Dari sisi lembaga, keberhasilan blended learning bergantung pada dukungan institusi. Lembaga pendidikan perlu menyediakan layanan khusus untuk membantu siswa dan pengajar dalam mengembangkan serta menggunakan modul pembelajaran. Selain itu, diperlukan investasi dalam komunikasi agar instruktur dan calon pengguna aktif terlibat serta memahami manfaat blended learning sepenuhnya. Bukan hanya siswa yang perlu beradaptasi dengan teknologi dalam blended learning, tetapi juga para pengajar. Mereka harus belajar menggunakan teknologi agar dapat membimbing siswa dengan efektif.Sikap,

kesiapan, dan keterampilan teknologi para pengajar sangat penting karena semua faktor ini menentukan keberhasilan penggunaan serta pengembangan alat pembelajaran berbasis teknologi informasi (Poon: 2013).

Blended learning berkembang seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan memberikan kemudahan bagi siswa dalam mengakses berbagai sumber belajar, baik secara online maupun offline.Metode pembelajaran ini menggabungkan berbagai pendekatan, seperti pertemuan tatap muka, bahan ajar cetak, teknologi audio, video, komputer, dan mobile learning (m-learning), sehingga proses belajar menjadi lebih fleksibel dan interaktif.

Blended learning menurut (Agrawal: 2021) memiliki enam unsur utama yang mendukung proses pembelajaran:1. Tatap Muka: Pembelajaran langsung dengan pengajar sebagai sumber utama, seperti yang dilakukan sebelum adanya teknologi cetak, audio-visual, dan komputer. 2. Belajar Mandiri Siswa dapat mengakses berbagai sumber belajar secara mandiri, tidak hanya dari pengajar tetapi juga dari perpustakaan, lingkungan sekitar, dan bahkan sumber pembelajaran dari seluruh dunia.3. Aplikasi Pembelajaran berbasis masalah yang mendorong siswa untuk mendefinisikan masalah, mencari solusi alternatif, serta memahami konsep dan prosedur yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah. 4. Aplikasi Teknologi. Penggunaan teknologi dalam blended learning membantu meningkatkan keterlibatan peserta. Instruktur berperan sebagai tutor yang membimbing mereka dalam penggunaan aplikasi pembelajaran. 5.Tutorial: Siswa dapat berdiskusi langsung dengan instruktur untuk menyampaikan tantangan yang dihadapi, sehingga mendapatkan bimbingan yang sesuai. 6. Kerjasama: Metode ini mendorong siswa untuk berkolaborasi, menggabungkan belajar mandiri dengan kerja sama antar peserta agar terbiasa bekerja dalam tim. 7. Evaluasi : Proses penilaian dilakukan oleh pengajar, penilaian diri oleh siswa, serta penilaian antar peserta. Evaluasi ini berbasis pada hasil dan kinerja yang dicatat dalam portofolio.

3.3. Karakteristik Blended Learning

Karakteristik blended learning mencerminkan pendekatan pembelajaran modern yang memadukan keunggulan teknologi dengan interaksi langsung, untuk mendukung proses belajar yang lebih fleksibel, efektif, dan adaptif terhadap kebutuhan siswa. Adapun Karakteristik Blended Learning yaitu : (1) Menggabungkan Tatap Muka dan Online Pembelajaran dilakukan sebagian secara langsung di kelas, dan sebagian lagi melalui platform digital (LMS, Zoom, Google Classroom, dll). (2) Fleksibel adalah Memberikan keleluasaan waktu dan tempat bagi siswa untuk mengakses materi pembelajaran online. (3)Berpusat pada Siswa Mendorong siswa lebih aktif dan mandiri dalam proses belajar, dengan guru sebagai fasilitator. (4)Pemanfaatan Teknologi ialah menjadi alat utama untuk menyampaikan materi, mengelola tugas, dan mendukung interaksi antara guru dan siswa. Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) menjadi bagian penting dalam blended learning. Platform seperti Google Classroom, Moodle, Edmodo, Zoom, dan Microsoft Teams digunakan untuk Menyediakan materi pembelajaran, Melakukan diskusi, Mengumpulkan tugas, Memberikan umpan balik secara langsung. Teknologi ini tidak hanya memperkaya materi belajar, tetapi juga memperluas akses pendidikan. (5)Interaksi Multi-Arah, Blended learning tidak menghilangkan interaksi antar elemen pembelajaran, bahkan memperkuatnya melalui berbagai media. Tersedia berbagai bentuk komunikasi: Siswa ↔ Guru Siswa ↔ Siswa Siswa ↔ Materi Baik secara langsung maupun melalui media digital. (6) Evaluasi Ganda Penilaian dilakukan dari hasil kegiatan daring dan luring, mencakup kuis online, diskusi, presentasi, dan ujian langsung. (7) Personalisasi Pembelajaran Siswa

bisa menyesuaikan kecepatan belajarnya sendiri sesuai kebutuhan, terutama saat mengakses materi online. (8) Kolaboratif dan Interaktif Mendorong kolaborasi melalui diskusi online, proyek kelompok, atau kerja tim lintas lokasi.

3.4. Model – Model Blended Learning

Model pembelajaran blended learning bertujuan untuk mendukung proses belajar dengan menyediakan berbagai jenis media yang disesuaikan dengan karakteristik belajar siswa. Pendekatan ini juga mendorong peserta didik untuk memanfaatkan pertemuan tatap muka secara optimal dalam memperluas wawasan mereka. Selanjutnya proses pembelajaran dapat dilanjutkan baik secara daring maupun luring. Penggunaan pembelajaran yang sepenuhnya online kurang sesuai untuk materi yang membutuhkan interaksi langsung antara siswa dan guru, seperti pendidikan jasmani atau materi lain yang bersifat praktik. Namun pembelajaran online tetap efektif diterapkan bagi siswa yang tidak dapat hadir secara langsung karena melalui media daring, meraka tetap dapat mengikuti dan memahami materi yang diajarkan.

Model – model blended learning terdapat empat model yaitu: (1) model rotasi, (2) model flex, (3) model Self – blend, (4) model enriched – virtual.

3.4.1. Model Rotasi

Model rotasi ini merupakan model pendekatan pembelajaran dimana dalam satu mata pembelajaran, siswa berpindah dari satu pos ke pos lainnya berdasarkan jadwal yang telah diterapkan oleh guru. Setidaknya, salah satu pos menggunakan metode pembelajaran berbasis online. Pos-pos lainnya dapat berisi berbagai kegiatan seperti kerja kelompok, tugas individu, diskusi kelompok, dan sebagainya. Dengan model rotasi ini, siswa menjalani pembelajaran online secara mandiri sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing, sekaligus tetap mengikuti pembelajara tatap muka dipandu oleh guru.

3.4.2. Model Flex

Model Flex menekankan pada pembelajaran mandiri yang dilakukan secara online, di mana guru telah menyiapkan materi utama dan tugas-tugas melalui internet. Agar model ini dapat berjalan secara optimal, diperlukan pemanfaatan media pembelajaran yang efektif. Salah satu media yang tepat untuk menyampaikan materi pembagian adalah media audio- visual, seperti video pembelajaran. Video tersebut mampu menyajikan materi dengan cara yang menarik dan jelas, sekaligus memberikan contoh nyata dari isi pembelajaran. Media video pembelajaran ini biasanya menampilkan animasi yang disertai penjelasan guru, serta dapat dilengkapi dengan tutorial atau teks prosedural untuk memperkuat pemahaman siswa.

3.4.3. Model Self-Blend

Model self-blend merupakan perpaduan antara instruksi tatap muka dan pembelajaran daring. Model ini banyak digunakan di tingkat sekolah menengah dan memungkinkan siswa untuk mengikuti kelas tambahan di luar kurikulum yang tersedia di sekolah mereka. Meskipun mereka tetap belajar di lingkungan sekolah, mereka juga memilih untuk memperluas pengetahuan mereka melalui kursus online yang diselenggarakan dari jarak jauh. Supaya model pembelajaran campuran ini berjalan efektif, siswa dituntut memiliki tingkat motivasi yang tinggi. Self-blend sangat cocok bagi siswa yang ingin memperkaya pembelajarannya dengan mengambil pelajaran tambahan.

3.4.4. Model Enriched – Virtual

Model *enriched virtual* merupakan pendekatan pembelajaran di mana peserta didik tetap memerlukan sesi tatap muka dengan pendidik, namun sebagian besar materi pembelajaran dapat diselesaikan secara daring dari lokasi yang berbeda. Terdapat berbagai program pembelajaran virtual yang telah tersedia secara online, dan model campuran ini dikembangkan untuk melengkapi serta memperkaya pengalaman belajar siswa selama pertemuan langsung dengan pendidik di kelas Sebelum mengimplementasikan model blended learning, terdapat beberapa hal penting yang harus diperhatikan terlebih dahulu. Salah satunya adalah merumuskan tujuan pembelajaran yang jelas dan ingin dicapai. Selain itu, perlu dilakukan perencanaan terhadap kegiatan pembelajaran yang sesuai, serta menentukan secara cermat aktivitas mana yang lebih tepat dilakukan secara tatap muka dan mana yang dapat dilaksanakan secara daring . Pemilahan ini penting agar pembelajaran berjalan efektif dan sesuai dengan karakteristik materi serta kebutuhan peserta didik.

Penerapan blended learning memberikan kontribusi yang signifikan bagi para pendidik, terutama dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital saat ini. Model ini memberikan fleksibilitas karena proses belajar tidak lagi terbatas oleh dimensi waktu dan ruang, memungkinkan siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja sesuai dengan kondisi dan kebutuhan mereka. Oleh karena itu, blended learning menjadi solusi yang sangat relevan dan bermanfaat, bahkan bagi sekolah yang menerapkan sistem pembelajaran seperti *moving class*, di mana siswa berpindah dari satu ruang kelas ke ruang lainnya sesuai dengan mata pelajaran. Dengan kata lain, blended learning mampu menunjang model pembelajaran yang dinamis dan mobile, sekaligus meningkatkan efisiensi dan efektivitas kegiatan belajar- mengajar secara keseluruhan.

4. Kesimpulan

Blended learning merupakan pendekatan pembelajaran inovatif yang menggabungkan keunggulan pembelajaran tatap muka (face-to-face) dengan pembelajaran berbasis teknologi (online). Berdasarkan penelitian kepustakaan dengan metode kualitatif deskriptif, dapat disimpulkan beberapahal penting, konsep perkembangan blended learning seiring kemajuan Teknologo Informasi dan Komunikasi (TIK). Awalnya hanya mengandalkan interaksi, langsung Kemudian berkembang dengan integrasi media cetak, audio-visual, hingga platfom digital seperti Learning Management System (LMS) Google Classroom, dan aplikasi konferensi seperti zoom.

Model-Model Utama Terdapat empat model blended learning yang umum digunakan Rotasi Siswa bergiliran antara sesi online dan tatap muka, Flex Pembelajaran mandiri online dengan guru sebagai fasilitator, Self-Blend Siswa mengambil kursus online tambahan di luar kurikulum sekolah, Enriched-Virtual Mayoritas materi disampaikan online, dengan sesi tatap muka terbatas. Kelebihan Fleksibilitas Siswa bisa belajar kapan saja dan di mana saja, Interaktivitas Kombinasi interaksi langsung dan digital memperkaya pengalaman belajar, Personaliasi Materi dapat disesuaikan dengan gaya belajar individu, Efisiensi Biaya Mengurangi kebutuhan infrastruktur fisik. Tantangan Kesiapan sarana prasarana Tidak semua institusi memiliki akses teknologi memadai. Adaptasi Guru dan Siswa Perlu pelatihan untuk mengoptimalkan penggunaan tools digital. Kesenjangan Digital Tidak semua siswa memiliki perangkat atau koneksi internet yang memadai.

Faktor Pendukung Keberhasilan Dukungan Institusi Sekolah/perguruan tinggi perlu menyediakan sumber daya dan pelatihan. Desain Pembelajaran Materi harus dirancang

untuk memadukan aspek online dan offline secara seimbang. Evaluasi Berkala Penilaian harus mencakup partisipasi daring dan luring.Relevansi untuk Generasi Z Blended learning sangat cocok untuk generasi Z yang terbiasa dengan teknologi, karena menggabungkan kebiasaan belajar tradisional dengan kemudahan akses digital. Namun, perlu pendampingan agar siswa tetap fokus dan termotivasi.Implikasi Praktis Agar blended learning berhasil, diperlukan Kolaborasi antara guru, siswa, dan orang tua. Inovasi konten pembelajaran yang menarik (video, kuis interaktif, proyek kolaboratif). Infrastruktur pendukung seperti akses internet stabil dan pelatihan teknologi bagi guru.

Blended learning bukan sekadar tren, tetapi solusi pendidikan di era digital yang menyeimbangkan interaksi manusia dan pemanfaatan teknologi. Dengan perencanaan matang, model ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara inklusif dan berkelanjutan.

Daftar Pustaka

Abdullah, Wahid. (2018). *Model Blended Learning Dalam Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran.* Jurnal Fikrotuna Pendidikan dan Manajemen Islam.

Agrawal, Himanshu. (2021). *6 Elements Of An Effective Blended Learning Classroom. eLearning Industry.* https://elearningindustry.com/blended-learning-classroom-6- elements-effective Diakses pada tanggal 18 Mei 2025.

Ambarli, Siti, Syahrial, Zulkifli, & Sukardjo, Muhammad. (2020). *Pengaruh Model Blended Learning Rotasi Dan Kecerdasan Intrapersonal Terhadap Hasil Belajar.* Jurnal Visipena.

Ariani, Rizki Amelia, Sulfasya, Annisa, & Asnindar, Asnindar. (2024). *Pengaruh Penerapan Blended Learning Flex Model Terhadap Hasil Belajar Menulis Teks Hasil Prosedur.* Jurnal Yudistira.

Bonk, Curtis J., & Graham, Charles R. (2006). *The Handbook of Blended Learning*. San Francisco: Pfeiffer.

Chaeruman, Uwes Anis. (2007). *Suatu Model Pendidikan Dengan Sistem Belajar Mandiri.* Jurnal Teknodik, Volume 21 Nomor XI, Teknodik Agustus.

Driscoll, Margaret. (2002). *Blended Learning: Let's Get Beyond the Hype.* IBM Global Services.

Driscoll, Margaret, & Carliner, Saul. (2005). *Advanced Web-Based Training Strategies: Unlocking Instructionally Sound Online Learning.* San Francisco: Pfeiffer.

Garrison, D. Randy, & Kanuka, Heather. (2004). *Blended Learning: Uncovering Its Transformative Potential in Higher Education. The Internet and Higher Education*, Volume 7 Nomor 2, 95-105. doi:10.1016/j.iheduc.2004.02.001.

Griffith University. (2020). *Blended Learning Strategy. Brisbane*: Griffith Institute for Higher Education.

Haddad, Wadi D., & Draxler, Alexandra. (2002). *Technologies for Education: Potentials, Parameters, and Prospects*. Paris: UNESCO.

Husamah. (2014). *Pembelajaran Bauran (Blended Learning).* Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.

Idris, Husni. (2011). *Pembelajaran Model Blended Learning*. Jurnal Iqra', Volume 5 Nomor Kurtus, Ron. (2004). Blended Learning. Tersedia di http://www.school-for- champions.com/elearning/blended.htm diakses 18 Mei 2025.

Marsh, David. (2012). *Blended Learning: Creating Learning Opportunities for Language Learners.* Cambridge: Cambridge University Press.

Poon, Joanna. (2013). Blended Learning: An Institutional Approach for Enhancing Students' Learning Experiences. Journal of Online Learning & Teaching.

Queensland University of Technology. (2011). *Blended Learning: A Case Study.* Brisbane: Queensland University of Technology.

Stacey, Elizabeth, & Gerbic, Philippa. (2008). *Success Factors for Blended Learning* Proceedings ascilite Melbourne.