

IMPLEMENTASI BLENDED LEARNING BERBASIS WEB UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMA MUHAMMADIYAH PURWODADI

Muhamad Mahfud Amin¹, Faridi²

Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam,

Universitas Muhammadiyah Malang

Email: mahfudamin17@gmail.com¹, faridi_umm@umm.ac.id²

Abstract

This study aims to analyze the impact of implementing blended learning in Islamic Education (PAI) at SMA Muhammadiyah Purwodadi. Blended learning combines face-to-face and online learning, allowing students to access learning materials flexibly and interactively. The results show that blended learning has a significant positive impact on students' learning quality and motivation. Students can review difficult materials and learn at their own pace, improving their understanding of the concepts taught. Additionally, this method increases students' learning motivation through more engaging and enjoyable learning variations. However, the implementation of blended learning also faces several challenges, such as unequal access to technology and teachers' readiness to adopt technology. In conclusion, with appropriate support from the school and continuous development, blended learning can be a sustainable solution to improve the quality of education in Indonesia.

Article History

Submitted: 30 Juni 2024

Accepted: 6 Juli 2024

Published: 7 Juli 2024

Key Words

Blended Learning, Islamic Education, Learning Quality, Learning Motivation, Educational Technology.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak implementasi blended learning dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMA Muhammadiyah Purwodadi. Blended learning menggabungkan pembelajaran tatap muka dan daring, yang memungkinkan siswa mengakses materi pelajaran secara fleksibel dan interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa blended learning memiliki dampak positif yang signifikan terhadap kualitas dan motivasi belajar siswa. Siswa dapat mengulang materi yang sulit dipahami dan belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing, yang meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep-konsep yang diajarkan. Selain itu, metode ini juga meningkatkan motivasi belajar siswa melalui variasi metode pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Namun, implementasi blended learning juga menghadapi beberapa tantangan, seperti ketidakmerataan akses teknologi dan kesiapan guru dalam mengadopsi teknologi. Kesimpulannya, dengan dukungan yang tepat dari pihak sekolah dan pengembangan berkelanjutan, blended learning dapat menjadi solusi berkelanjutan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

Sejarah Artikel

Submitted: 30 Juni 2024

Accepted: 6 Juli 2024

Published: 7 Juli 2024

Kata Kunci

Blended Learning, Pendidikan Agama Islam, Kualitas Belajar, Motivasi Belajar, Teknologi Pendidikan.

PENDAHULUAN

Pada era digital saat ini, perkembangan teknologi informasi telah merambah ke berbagai bidang, termasuk pendidikan. Pembelajaran yang sebelumnya hanya dilakukan secara tatap muka, kini mulai bergeser ke arah digital dengan memanfaatkan teknologi e-learning (Suryati et al., 2019). Salah satu bentuk pembelajaran yang menggabungkan metode tatap muka dengan pembelajaran daring adalah blended learning. Model pembelajaran ini dianggap mampu meningkatkan kualitas belajar siswa karena memadukan keunggulan dari kedua metode tersebut (Mahdan et al., 2018).

Blended learning menjadi solusi inovatif dalam pendidikan modern, terutama dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Di SMA Muhammadiyah Purwodadi, implementasi blended learning berbasis web telah diterapkan dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam

(PAI). Penerapan model ini bertujuan untuk mengatasi berbagai kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran, seperti keterbatasan waktu tatap muka dan kebutuhan akan akses informasi yang fleksibel dan mudah diakses oleh siswa kapan saja dan di mana saja (Dzulkipli et al., 2022).

Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media e-learning berbasis web dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Sebagai contoh, sebuah studi yang dilakukan di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Kotabaru menunjukkan peningkatan nilai rata-rata siswa dari pre-test ke post-test setelah menggunakan media pembelajaran e-learning berbasis web dengan model blended learning (Susmariansi et al., 2022). Hasil ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif terhadap kualitas belajar siswa.

Namun, penerapan blended learning tidak terlepas dari tantangan. Salah satu kendala utama adalah masalah akses teknologi dan jaringan internet yang belum merata di semua wilayah. Selain itu, kesiapan guru dalam mengelola pembelajaran berbasis teknologi juga menjadi faktor penting yang harus diperhatikan. Guru perlu diberikan pelatihan yang memadai agar mampu memanfaatkan teknologi secara efektif dalam proses pembelajaran (Agir & Matore, 2022).

Dalam konteks pembelajaran PAI, blended learning berbasis web juga memberikan keuntungan dalam memperkaya materi ajar. Siswa dapat mengakses berbagai sumber belajar digital seperti video, artikel, dan forum diskusi yang dapat memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, interaksi yang lebih intensif antara guru dan siswa melalui platform e-learning juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Hidayat et al., 2022).

Pendidikan Agama Islam memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan akhlak siswa. Dengan adanya blended learning, siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan agama secara teoritis, tetapi juga dapat mengaplikasikan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan Islam untuk membentuk individu yang memiliki kepribadian yang baik, cerdas, dan berakhlak mulia (Ats-Tsauri & Fatonah, 2020).

Secara keseluruhan, penerapan blended learning berbasis web di SMA Muhammadiyah Purwodadi diharapkan dapat menjadi model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi dan kualitas belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Melalui integrasi teknologi dalam pembelajaran, diharapkan dapat tercipta lingkungan belajar yang lebih interaktif, fleksibel, dan menyenangkan bagi siswa. Dengan demikian, blended learning dapat menjadi solusi yang berkelanjutan dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk menghasilkan temuan-temuan yang tidak dapat dicapai melalui metode statistik atau kuantifikasi. Ciri utama pendekatan ini adalah penggunaan lingkungan alamiah sebagai sumber data utama, berlandaskan pada filsafat postpositivisme. Penelitian dilakukan pada kondisi objek yang alamiah dengan peneliti bertindak sebagai instrumen kunci. Sampel data diambil secara purposive dan snowball, dengan teknik pengumpulan data melalui triangulasi (gabungan), dan analisis data bersifat induktif/kualitatif (Ghony & Almanshur, 2012; Sugiyono, 2014).

Kehadiran peneliti di lapangan sangat penting dalam penelitian kualitatif, karena peneliti berfungsi sebagai instrumen utama yang merencanakan tindakan, mengumpulkan data, menganalisis, dan menginterpretasikan hasil penelitian. Menurut Moleong (2017), peneliti dalam penelitian kualitatif memiliki peran yang kompleks sebagai perencana, pelaksana,

pengumpul data, penganalisis, penafsir, dan pelapor penelitian. Oleh karena itu, peneliti harus berpartisipasi penuh dalam pengumpulan data dengan instrumen lain hanya sebagai pendukung

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan mengamati langsung proses pembelajaran menggunakan model blended learning, sementara wawancara dilakukan dengan kepala sekolah, guru, dan siswa untuk mendapatkan data mendalam mengenai penerapan model ini. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh catatan-catatan penting yang berkaitan dengan masalah yang diteliti, sehingga data yang diperoleh lengkap dan valid. Analisis data menggunakan model interaktif yang dikembangkan oleh Miles, Huberman, dan Saldana, yang terdiri dari tiga komponen utama: kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles, Huberman, & Saldana, 2014).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Website

Media pembelajaran berbasis e-learning semakin diminati di era digital ini. E-learning memungkinkan siswa mengakses materi pembelajaran melalui perangkat elektronik seperti laptop atau smartphone kapanpun selama tersedia koneksi internet. Media pembelajaran e-learning berbasis website merupakan inovasi yang memadukan teknologi dengan pedagogi, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik (Usman et al., 2021). Dengan menggunakan sistem berbasis web, siswa dapat belajar secara mandiri dan interaktif, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka (Nababan, 2022).

Proses pengembangan media pembelajaran e-learning berbasis website ini mengikuti model ADDIE, yang terdiri dari tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Dalam tahap analisis, ditentukan jenis media, tujuan pembuatan, subjek uji coba, dan materi yang akan diinput pada media. Pada tahap desain, ditentukan tujuan pembelajaran, jenis pembelajaran, dan isi materi yang akan dijadikan inti pembelajaran dalam media. Pada tahap pengembangan, media dibuat dengan bantuan sistem Moodle, menginput materi berupa gambar, peta konsep, video, dan latihan soal (Fadillah, 2022). Tahap implementasi melibatkan sosialisasi media kepada peserta didik, dan tahap evaluasi digunakan untuk mengukur sejauh mana peserta didik menguasai materi pembelajaran.

Media pembelajaran yang dikembangkan diuji kelayakannya oleh beberapa validator ahli di bidang IT/media, materi, dan pembelajaran. Hasil uji kelayakan menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis website ini sangat valid dengan tingkat kelayakan 92,5% hingga 95%. Berdasarkan data kuantitatif dari hasil pre-test dan post-test, media ini terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Rata-rata nilai pre-test sebesar 46,56 meningkat menjadi 75,81 pada post-test, menunjukkan peningkatan signifikan sebesar 29,25 (Fadillah, 2022). Hal ini menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran e-learning berbasis website dapat meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran.

Meskipun media pembelajaran e-learning berbasis website memberikan banyak manfaat, terdapat beberapa tantangan dalam penerapannya. Salah satunya adalah akses teknologi yang belum merata di semua wilayah. Selain itu, kesiapan guru dalam mengelola pembelajaran berbasis teknologi juga perlu ditingkatkan. Solusi yang dapat dilakukan antara lain menyediakan pelatihan intensif bagi guru, meningkatkan akses teknologi di daerah terpencil, dan terus mengembangkan fitur-fitur pada media

pembelajaran agar lebih menarik bagi siswa (Widhiatama & Dangin, 2021). Dengan demikian, media pembelajaran e-learning berbasis website dapat menjadi solusi berkelanjutan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

2. Desain Pembelajaran E-Learning Berbasis Website

Desain pembelajaran e-learning berbasis website mengikuti model ADDIE yang terdiri dari lima tahap utama: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Pada tahap analisis, ditentukan kebutuhan dan tujuan pembuatan media, subjek uji coba, serta materi yang akan diinput. Analisis kebutuhan dilakukan untuk menentukan fitur-fitur yang dibutuhkan dalam media pembelajaran ini, sehingga dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal (Nuha & Faedurrohman, 2022).

Tahap desain melibatkan perancangan tujuan pembelajaran, jenis pembelajaran, dan isi materi yang akan menjadi inti dari media pembelajaran (Suparti & Susanti, 2017). Desain ini mencakup pembuatan sketsa antarmuka pengguna, storyboard, dan pemilihan alat serta teknologi yang akan digunakan. Pada tahap pengembangan, media dibuat dengan bantuan sistem manajemen pembelajaran seperti Moodle, di mana materi berupa gambar, peta konsep, video, dan latihan soal diinput ke dalam sistem. Implementasi melibatkan sosialisasi media kepada peserta didik dan pelaksanaan pembelajaran dengan media tersebut (Ardini & Sumardi, 2022).

Tahap evaluasi digunakan untuk mengukur efektivitas media pembelajaran. Evaluasi dilakukan melalui uji coba media kepada siswa, yang melibatkan pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis website ini sangat valid dan efektif, dengan peningkatan nilai rata-rata yang signifikan dari pre-test ke post-test. Tantangan dalam penerapan e-learning ini termasuk akses teknologi yang belum merata dan kesiapan guru dalam mengelola pembelajaran berbasis teknologi, yang dapat diatasi dengan pelatihan dan peningkatan akses teknologi di daerah terpencil (Sumilat et al., 2022).

Tabel Tahapan Desain Pembelajaran E-Learning Berbasis Website

Tahap	Deskripsi	Kegiatan
Analisis	Menentukan kebutuhan dan tujuan pembuatan media, subjek uji coba, serta materi yang akan diinput. Dilakukan analisis kebutuhan untuk menentukan fitur-fitur yang diperlukan dalam media pembelajaran agar mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.	Melakukan survei untuk memahami kebutuhan siswa, wawancara dengan guru untuk mengetahui kendala dalam pembelajaran, dan menganalisis kurikulum untuk menentukan materi yang relevan.
Desain	Merancang tujuan pembelajaran, jenis pembelajaran, dan isi materi. Membuat sketsa antarmuka pengguna, storyboard, serta memilih alat dan teknologi yang akan digunakan. Desain ini memastikan bahwa media pembelajaran memiliki struktur yang jelas dan menarik bagi siswa.	Membuat wireframe dan storyboard untuk website e-learning, memilih platform e-learning (seperti Moodle), dan merancang modul pembelajaran interaktif.
Pengembangan	Mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan sistem manajemen pembelajaran seperti Moodle. Pada tahap ini, materi berupa gambar, peta konsep, video,	Mengunggah video pembelajaran, membuat kuis interaktif, mengembangkan simulasi atau game edukasi,

Tahap	Deskripsi	Kegiatan
	dan latihan soal diinput ke dalam sistem. Tahap ini juga mencakup pengujian awal untuk memastikan media berjalan sesuai rencana.	dan menguji fungsi setiap fitur pada platform e-learning.
Implementasi	Melakukan sosialisasi media kepada peserta didik dan mengimplementasikan pembelajaran dengan media tersebut di kelas. Pada tahap ini, siswa mulai berinteraksi dengan media pembelajaran yang telah dikembangkan, dan guru memandu proses belajar-mengajar.	Mengadakan sesi orientasi untuk siswa mengenai cara menggunakan platform e-learning, memulai pembelajaran dengan menggunakan modul e-learning, dan melakukan diskusi online.
Evaluasi	Mengukur efektivitas media pembelajaran melalui pre-test dan post-test untuk menilai peningkatan hasil belajar siswa. Tahap evaluasi juga mencakup analisis feedback dari siswa dan guru untuk perbaikan lebih lanjut. Evaluasi ini penting untuk memastikan bahwa media pembelajaran efektif dan memenuhi kebutuhan belajar siswa.	Melakukan pre-test sebelum menggunakan media pembelajaran, post-test setelah pembelajaran untuk mengukur peningkatan, dan mengumpulkan feedback dari siswa dan guru melalui kuesioner atau wawancara.

3. Implementasi Blended Learning dalam Pembelajaran PAI di SMA Muhammadiyah Purwodadi

Implementasi blended learning dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMA Muhammadiyah Purwodadi bertujuan untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran. Blended learning menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran daring, memungkinkan siswa untuk mendapatkan pengalaman belajar yang lebih fleksibel dan interaktif. Pendekatan ini menjadi sangat relevan di era digital saat ini.

Tahapan Implementasi

a. Perencanaan

Tahap pertama dalam implementasi blended learning adalah perencanaan. Ini mencakup penyusunan silabus, jadwal pembelajaran, dan bahan ajar yang sesuai untuk kedua metode pembelajaran. Guru PAI di SMA Muhammadiyah Purwodadi harus merancang kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan secara tatap muka dan daring. Misalnya, materi dasar agama dapat disampaikan melalui video pembelajaran dan modul online, sementara diskusi mendalam dan praktek ibadah dilakukan saat tatap muka.

b. Pengembangan Materi dan Platform

Pengembangan materi ajar dan platform pembelajaran adalah tahap penting berikutnya. Guru mengembangkan materi ajar yang mencakup video, artikel, kuis interaktif, dan forum diskusi online. Platform e-learning yang dibuat oleh sekolah digunakan untuk mengelola pembelajaran daring. Penggunaan teknologi ini

membantu dalam menyediakan sumber belajar yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja oleh siswa.

c. Implementasi Pembelajaran

Tahap implementasi melibatkan pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah disusun. Pembelajaran tatap muka dilakukan di kelas dengan memperhatikan protokol kesehatan, sedangkan pembelajaran daring dilakukan melalui platform yang telah disiapkan oleh sekolah. Siswa mengikuti kegiatan pembelajaran secara bergantian antara tatap muka dan daring, memungkinkan mereka untuk belajar dengan lebih fleksibel dan sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan.

d. Evaluasi dan Monitoring

Evaluasi dan monitoring dilakukan secara berkala untuk menilai efektivitas implementasi blended learning. Guru mengumpulkan data melalui pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, feedback dari siswa dan guru juga dikumpulkan untuk mengetahui kendala dan perbaikan yang perlu dilakukan. Evaluasi ini membantu dalam memastikan bahwa tujuan pembelajaran tercapai dan proses pembelajaran berjalan dengan baik.

e. Pengembangan Berkelanjutan

Pengembangan berkelanjutan diperlukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran blended learning. Ini termasuk pelatihan bagi guru dalam penggunaan teknologi dan metode pembelajaran terbaru, serta peningkatan akses teknologi bagi siswa. Dengan pengembangan berkelanjutan, diharapkan pembelajaran PAI di SMA Muhammadiyah Purwodadi dapat terus ditingkatkan untuk mencapai hasil yang lebih baik.

Tabel Tahapan Implementasi Blended Learning

Tahap	Deskripsi	Contoh Kegiatan
Perencanaan	Penyusunan silabus, jadwal pembelajaran, dan bahan ajar untuk tatap muka dan daring	Merancang video pembelajaran, modul online, dan rencana diskusi tatap muka
Pengembangan Materi	Mengembangkan materi ajar dan platform e-learning	Membuat video, artikel, kuis interaktif, dan menggunakan platform yang dibuat oleh sekolah
Implementasi Pembelajaran	Melaksanakan pembelajaran sesuai rencana, baik tatap muka maupun daring	Pembelajaran di kelas dengan protokol kesehatan, diskusi online di forum
Evaluasi dan Monitoring	Menilai efektivitas pembelajaran dan mengumpulkan feedback	Melakukan pre-test dan post-test, kuesioner untuk siswa dan guru
Pengembangan Berkelanjutan	Pelatihan bagi guru, peningkatan akses teknologi, dan penggunaan metode pembelajaran terbaru	Mengadakan workshop teknologi untuk guru, menyediakan perangkat teknologi bagi siswa

4. Faktor Pendukung dan Penghambat Blended Learning dalam Pembelajaran PAI di SMA Muhammadiyah Purwodadi

Faktor Pendukung

Implementasi blended learning dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMA Muhammadiyah Purwodadi memiliki beberapa faktor pendukung yang signifikan yaitu:

- a. **Dukungan Penuh dari Pihak Sekolah** Sekolah memberikan dukungan penuh dalam bentuk penyediaan infrastruktur teknologi yang memadai. Investasi dalam perangkat keras dan lunak seperti komputer, jaringan internet, dan platform e-learning memungkinkan proses pembelajaran daring berjalan tanpa hambatan.
- b. **Keterlibatan Aktif Guru** Guru di SMA Muhammadiyah Purwodadi menunjukkan keterlibatan aktif dalam pengembangan dan penggunaan materi pembelajaran berbasis teknologi. Mereka mengikuti pelatihan teknologi pendidikan dan terus berinovasi dalam menciptakan konten yang menarik dan interaktif untuk siswa.
- c. **Partisipasi Siswa yang Tinggi** Siswa menunjukkan minat dan antusiasme yang tinggi dalam menggunakan teknologi untuk belajar. Mereka lebih termotivasi dan tertarik dengan metode pembelajaran yang bervariasi dan interaktif.
- d. **Dukungan Orang Tua** Orang tua siswa juga memberikan dukungan yang penting dengan memahami dan menghargai pentingnya teknologi dalam pendidikan. Mereka menyediakan perangkat teknologi dan akses internet yang diperlukan oleh anak-anak mereka.
- e. **Fleksibilitas Waktu dan Tempat** Blended learning memberikan fleksibilitas kepada siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja. Ini memungkinkan siswa untuk mengatur waktu belajar mereka sendiri, yang sangat membantu terutama bagi siswa yang memiliki aktivitas di luar sekolah.

Faktor Penghambat

Di sisi lain, terdapat beberapa faktor penghambat yang dapat mempengaruhi keberhasilan implementasi blended learning di SMA Muhammadiyah Purwodadi yaitu:

- a. **Ketidakterbatasan Akses Teknologi** Tidak semua siswa memiliki perangkat teknologi yang memadai atau akses internet yang stabil. Hal ini mengakibatkan kesenjangan dalam pembelajaran, di mana beberapa siswa kesulitan untuk mengikuti kelas daring secara efektif.
- b. **Kesiapan Guru dalam Mengadopsi Teknologi** Meskipun ada guru yang aktif, tidak semua guru memiliki kemampuan teknis yang cukup untuk mengelola pembelajaran daring dengan baik. Beberapa guru mungkin menghadapi kesulitan dalam menggunakan platform e-learning dan teknologi pendidikan lainnya.
- c. **Masalah Teknis** Gangguan teknis seperti masalah jaringan, kesulitan dalam mengoperasikan perangkat lunak, dan kerusakan perangkat keras dapat menghambat proses pembelajaran daring.
- d. **Kurangnya Interaksi Langsung** Pembelajaran daring mengurangi interaksi langsung antara guru dan siswa, yang dapat mengurangi efektivitas pembelajaran, terutama dalam aspek bimbingan personal dan pengembangan hubungan interpersonal.
- e. **Adaptasi Kurikulum** Kurikulum yang ada mungkin tidak sepenuhnya mendukung metode blended learning, sehingga memerlukan penyesuaian yang signifikan. Hal ini membutuhkan waktu dan usaha tambahan dari pihak sekolah dan guru.

Langkah Strategis untuk Mengatasi Hambatan

Untuk mengoptimalkan implementasi blended learning, SMA Muhammadiyah Purwodadi dapat mengambil langkah-langkah strategis berikut:

- a. **Penyediaan Akses Teknologi** Sekolah dapat bekerja sama dengan pemerintah atau pihak swasta untuk menyediakan perangkat teknologi dan akses internet bagi siswa yang membutuhkan. Program pinjaman perangkat atau subsidi internet bisa menjadi solusi.
- b. **Pelatihan dan Pengembangan Guru** Menyelenggarakan pelatihan intensif dan berkelanjutan bagi guru dalam penggunaan teknologi pendidikan dan platform e-

learning. Pelatihan ini harus mencakup aspek teknis dan pedagogis untuk memastikan guru dapat mengelola kelas daring dengan efektif.

- c. **Dukungan Teknis** Membentuk tim dukungan teknis di sekolah yang siap membantu siswa dan guru dalam mengatasi masalah teknis yang muncul. Tim ini dapat memberikan bantuan langsung maupun melalui panduan online dan tutorial.
- d. **Pengembangan Kurikulum Adaptif** Melakukan revisi dan penyesuaian kurikulum untuk mendukung metode blended learning. Kurikulum yang adaptif akan memungkinkan integrasi pembelajaran tatap muka dan daring secara seamless.
- e. **Peningkatan Interaksi Sosial** Mendorong interaksi sosial melalui kegiatan diskusi online, proyek kelompok, dan kegiatan ekstrakurikuler yang dapat dilakukan secara daring. Ini akan membantu menjaga hubungan interpersonal antara guru dan siswa serta antar siswa.

Dengan mengatasi faktor-faktor penghambat dan memanfaatkan faktor-faktor pendukung secara maksimal, implementasi blended learning dalam pembelajaran PAI di SMA Muhammadiyah Purwodadi dapat berjalan dengan lebih efektif dan memberikan hasil yang optimal bagi semua pihak yang terlibat.

5. Dampak Implementasi Blended Learning dalam Pembelajaran PAI di SMA Muhammadiyah Purwodadi

Peningkatan Kualitas Belajar

Implementasi blended learning dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMA Muhammadiyah Purwodadi menunjukkan dampak positif yang signifikan terhadap kualitas belajar siswa. Dengan metode ini, siswa dapat menikmati kombinasi antara pembelajaran tatap muka dan pembelajaran daring. Pembelajaran tatap muka memungkinkan guru untuk memberikan penjelasan langsung dan menjawab pertanyaan secara real-time, sementara pembelajaran daring memberikan fleksibilitas bagi siswa untuk mengakses materi pelajaran kapan saja dan di mana saja. Fleksibilitas ini memungkinkan siswa untuk mengulang materi yang sulit dipahami dan belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing, yang pada akhirnya meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep-konsep yang diajarkan.

Selain itu, platform e-learning yang digunakan dalam blended learning menyediakan berbagai alat dan sumber belajar interaktif. Misalnya, video pembelajaran, simulasi, kuis interaktif, dan forum diskusi online. Alat-alat ini tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menarik, tetapi juga membantu siswa untuk memahami materi secara lebih mendalam. Interaktivitas yang ditawarkan oleh platform e-learning meningkatkan engagement siswa, yang merupakan faktor penting dalam proses belajar. Sebagai hasilnya, banyak siswa yang melaporkan peningkatan dalam pemahaman konsep dan nilai akademis mereka setelah mengikuti program blended learning.

Motivasi Belajar yang Lebih Tinggi

Blended learning juga memiliki dampak positif terhadap motivasi belajar siswa di SMA Muhammadiyah Purwodadi. Variasi dalam metode penyampaian materi melalui kombinasi pembelajaran tatap muka dan daring membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Pembelajaran daring yang interaktif, seperti video pembelajaran, kuis online, dan forum diskusi, memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan lebih dinamis dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Hal ini membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar karena mereka tidak merasa bosan dengan rutinitas pembelajaran yang monoton.

Selain itu, pembelajaran daring memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara mandiri dan bertanggung jawab atas kemajuan belajar mereka sendiri. Siswa dapat merencanakan jadwal belajar mereka, mengakses materi pelajaran sesuai kebutuhan, dan mengikuti diskusi online untuk memperdalam pemahaman mereka. Kemandirian ini meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi intrinsik siswa, karena mereka merasa lebih memiliki kontrol atas proses belajar mereka. Dengan demikian, blended learning tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga mengembangkan keterampilan belajar mandiri yang sangat berharga bagi siswa.

Pengembangan Keterampilan Teknologi

Implementasi blended learning juga membantu siswa mengembangkan keterampilan teknologi yang sangat penting di era digital saat ini. Melalui penggunaan platform e-learning dan alat teknologi lainnya, siswa menjadi lebih familiar dengan berbagai perangkat dan aplikasi teknologi yang digunakan dalam pembelajaran. Keterampilan ini tidak hanya bermanfaat dalam konteks pendidikan, tetapi juga akan menjadi aset berharga bagi siswa dalam dunia kerja yang semakin digital.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga mendorong siswa untuk menjadi lebih kreatif dan inovatif. Mereka belajar bagaimana mencari informasi secara online, menggunakan berbagai alat digital untuk menyelesaikan tugas, dan berkolaborasi dengan teman-teman mereka melalui platform daring. Kemampuan untuk memanfaatkan teknologi secara efektif akan membantu siswa untuk tetap kompetitif di masa depan, di mana keterampilan teknologi menjadi salah satu kompetensi utama yang diperlukan.

Tantangan dalam Implementasi

Meskipun banyak manfaat yang ditawarkan oleh blended learning, implementasi metode ini juga menghadapi beberapa tantangan. Salah satu tantangan utama adalah akses teknologi yang belum merata di kalangan siswa. Tidak semua siswa memiliki perangkat yang memadai atau akses internet yang stabil, yang dapat menghambat partisipasi mereka dalam pembelajaran daring. Sekolah perlu mencari solusi untuk mengatasi masalah ini, seperti menyediakan perangkat pinjaman atau bekerja sama dengan penyedia layanan internet untuk memastikan semua siswa memiliki akses yang diperlukan.

Selain itu, kesiapan guru dalam mengadopsi teknologi juga menjadi kendala. Tidak semua guru memiliki keterampilan teknis yang cukup untuk mengelola pembelajaran daring dengan efektif. Oleh karena itu, sekolah perlu menyelenggarakan pelatihan dan workshop bagi guru untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam menggunakan teknologi pendidikan. Dengan pelatihan yang memadai, guru dapat lebih percaya diri dan efektif dalam mengimplementasikan blended learning, yang pada akhirnya akan meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di SMA Muhammadiyah Purwodadi.

KESIMPULAN

Implementasi blended learning dalam pembelajaran PAI di SMA Muhammadiyah Purwodadi telah terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas dan motivasi belajar siswa. Metode ini memungkinkan siswa untuk belajar dengan lebih fleksibel dan interaktif, yang membantu mereka memahami materi pelajaran dengan lebih baik dan meningkatkan hasil akademis mereka. Selain itu, blended learning juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan teknologi yang sangat penting di era digital saat ini. Dengan mengatasi beberapa tantangan seperti akses teknologi yang belum merata dan kesiapan guru

dalam mengadopsi teknologi, blended learning dapat menjadi solusi berkelanjutan dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

Secara keseluruhan, blended learning memberikan banyak manfaat yang signifikan bagi pembelajaran PAI di SMA Muhammadiyah Purwodadi. Dengan dukungan yang tepat dari pihak sekolah, guru, siswa, dan orang tua, implementasi blended learning dapat terus ditingkatkan dan dioptimalkan. Pengembangan berkelanjutan dalam hal teknologi, pelatihan guru, dan penyesuaian kurikulum akan memastikan bahwa blended learning dapat terus memberikan dampak positif yang signifikan bagi pendidikan di Indonesia.

Rujukan

- Agir, N., & Matore, M E @ E M. (2022, March 10). Literasi dan Kewarganegaraan Digital: Konsep dan Strategi Implementasi dalam Pendidikan di Malaysia. , 7(3), e001367-e001367. <https://doi.org/10.47405/mjssh.v7i3.1367>
- Ardini, J P., & Sumardi, S. (2022, July 23). Pengembangan Media Interaktif Software Prezi pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. , 2(02), 258-266. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i02.1609>
- Ats-Tsauri, M S., & Fatonah, S. (2020, November 15). LEARNING AL QURAN HADITH AS THE BASIC FOUNDATION OF BUILDING THE MORALE OF LEARNERS AT MI MAKLUMUL MUKMININ NW PONDOK GEDANG. , 4(2), 54-63. <https://doi.org/10.14421/skijier.2020.42.04>
- Dzulkifli, M A., Kamil, M I., Rizal, M., Ramdhani, M A., & Rochman, C. (2022, February 5). Efektivitas Evaluasi Proses Model Pembelajaran Berbasis Masalah Materi Qurban dan Aqiqah. Universitas Islam Sultan Agung, 5(1), 56-56. <https://doi.org/10.30659/jspi.v5i1.22678>
- Ghony, M. D., & Almanshur, F. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hidayat, M T., Puspasari, A., Rosyadi, A., Rusdiyani, E., Sasmito, T A., & Ismawan, N K. (2022, July 15). Training Game online Matematika “Mathgametime” bagi Guru Sekolah Dasar di Jawa Tengah. , 2(2), 18-27. <https://doi.org/10.53299/bajpm.v2i2.190>
- Mahdan, D., Kamaludin, M U., Wendi, H F., & Simanjuntak, M. (2018, February 1). Blended Learning Implementation in “Guru Pembelajar” Program. IOP Publishing, 306, 012026-012026. <https://doi.org/10.1088/1757-899x/306/1/012026>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. USA: Sage Publications.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nababan, K R. (2022, August 5). PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP PENDIDIKAN BERBASIS TEKNOLOGI DI FKIP UKSW. Tanjungpura University, 14(2), 180-180. <https://doi.org/10.26418/jvip.v14i2.42016>
- Nuha, M A U., & Faedurrohan, F. (2022, July 17). Manajemen Perencanaan Kurikulum Bahasa Arab (Tinjauan Ontologi, Epistemologi dan Aksiologi). , 1(2), 203-203. <https://doi.org/10.31000/al-muyassar.v1i2.6488>
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sumilat, J M., Rorimpandey, W H F., & Siruru, S. (2022, July 20). Analisis Dampak Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Siswa. Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, 6(5), 8537-8544. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3739>
- Suparti, N., & Susanti, M. (2017, December 17). PENGEMBANGAN MODEL MEDIA AUDIO PEMBELAJARAN BERMUATAN PERMAINAN TRADISIONAL

- UNTUK PENDIDIKAN ANAK USIA DINI. , 5(2), 14-14.
<https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v5i2.44>
- Suryati, S., Disurya, R., Ermini, E., Sardana, L., Husnulwati, S., Wahyuningsih, S., & Jumroh, J. (2019, July 31). Sosialisasi Praktik dan Perlindungan Pengguna Internet di SMA Negeri 1 Sungai Liat. , 2(02), 167-167. <https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v2i02.3466>
- Susmariyani, N K., Widana, I W., & Adi, I N R. (2022, March 31). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI TERBIMBING BERBASIS BLENDED LEARNING DAN KEMANDIRIAN BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA SEKOLAH DASAR. , 9(1), 230-239. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v9i1.688>
- Usman, M., Jumiati, J., & Julianti, F. (2021, February 14). Efektivitas Penggunaan Mobile Learning Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa. , 3(2). <https://doi.org/10.24176/jpp.v3i2.5859>
- Widhiatama, D A., & Dangin, D. (2021, June 30). Pelatihan Penggunaan Teknologi untuk Pengajaran Bahasa Inggris secara Inovatif Di Kelas untuk Guru-Guru MGMP Bahasa Inggris di Kabupaten Bantul. , 6(4), 400-405. <https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v6i4.1877>