

OPTIMALISASI PEMBELAJARAN PAI BERBASIS *BLENDED LEARNING* DAN IMPLIKASINYA DI ERA NEW NORMAL

Received: Jan 03 th 2022	Revised: Jan 07 th 2023	Accepted: Jan 18 th 2023
-------------------------------------	------------------------------------	-------------------------------------

Khairil Anwar¹, Khozin², Abdul Haris³
khairilspt123@gmail.com, khozin@umm.ac.id, haris@umm.ac.id

Abstract: *Blended learning is a learning method that combines face-to-face learning and is interspersed with integrated online learning. The purpose of this study is to find out how East Kotawarngin MAN optimizes Blended learning-based PAI learning when face-to-face learning is limited and what the implications are in the new normal era. This study uses qualitative research with a library research approach and the results show that East Kotawarngin MAN in the learning process uses blended learning with synchronous and asynchronous approaches. The implication is that teachers and students have easy access to learning materials; more interactive and not stuttered by technology; in the learning process it is more enjoyable because it is not fixated on lessons in class; and students can be independent in completing their assignments at home.*

Keywords: *PAI Learning Optimization, Blended Learning, New Normal Era*

¹ STKIP Muhammadiyah Sampit

² Universitas Muhammadiyah Malang

³ Universitas Muhammadiyah Malang

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi ujung tombak dalam membangun peradaban bangsa, tanpa adanya pendidikan mustahil bangsa ini menjadi maju. Berbagai problem mengiri perjalanan pendidikan termasuk adanya pandemi covid yang sudah mengubah tatanan dunia termasuk dalam bidang Pendidikan. Pase awal pandemi covid 19 ini mengubah paradigma belajar siswa dari tatap muka menjadi daring/online sebagaimana kebijakan pemerintah untuk meliburkan siswa dan mulai menerapkan metode belajar dengan system *daring* atau *online*. Selain itu juga berbagai permasalahan muncul dalam proses pembelajaran dimana permasalahan yang terjadi bukan hanya terdapat pada system media pembelajaran akan tetapi ketersediaan kuota yang mana membutuhkan anggaran yang cukup mahal bagi siswa dan guru guna memfasilitasi kebutuhan pembelajaran daring.

Pada tahun 2021, pase kedua pandemi perubahan kebijakan pendidikan dimana Kemendikbudristek mendorong pelaksanaan PTM Terbatas mengikuti SKB Empat Menteri nomor 06/KB/2021, Nomor 1347 Tahun 2021, Nomor HK.01.08/MENKES/6678/2021, Nomor 443-5847 Tahun 2021 tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran di Masa Pandemi Covid 19. Dampak besar yang terjadi akibat pandemic covid salah satunya adalah kehilangan roh pembelajaran yang mana berdampak menurunnya pencapaian pendidikan. Maka dari itu perlu adanya pemulihan pembelajaran dengan ditetapkannya pembelajaran tatap muka terbatas dari sinilah *blended learning* menjadi alternatif dalam proses pembelajaran saat itu.

Blended Learning secara pengertian terdiri dari dua kata, yaitu *blended* yang berarti kobinasi atau campuran, sedangkan *learning* artinya belajar. Menurut Moebis dan Wiebelzahl mendefinisikan *blended learning* sebagai penggabungan antara online dan tata muka dalam satu aktifitas pembelajaran terintegrasi.⁴ Hal ini selaras dengan pandangan Heinze & Procter yang mengartikan *blended learning* sebagai model pembelajaran yang mengkombinasikan pembelajaran tatap muka langsung dan online

⁴ Chen, S. W., Yang, C. H., Huang, K. S., & Fu, S. L. Digital games for learning energy conservation: A study of impacts on motivation, attention, and learning outcomes. *Innovations in Education and Teaching International*, 56(1) (2019).. <https://doi.org/10.1080/14703297.2017.1348960> dan Lin, M. H., Chen, H. C., & Liu, K. S. A study of the effects of digital learning on learning motivation and learning outcome. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 13 (7) (2017). <https://doi.org/10.12973/eurasia.2017.00744a>

secara harmonis.⁵ Dari pengertian di atas maka dapat peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran *blended learning* merupakan sebuah model pembelajaran yang mengombinasikan dua pola pembelajaran ataupun lebih, yaitu pembelajaran konvensional atau tatap muka dengan pembelajaran online yang memanfaatkan fasilitas internet maupun pembelajaran dengan memanfaatkan fasilitas komputer (*offline*).⁶

Menurut Rovai dan Jordan mengartikan *blended learning*, sebagai gabungan keunggulan dalam pembelajaran dimana pembelajaran dapat dilakukan dengan cara tatap muka dan secara virtual.⁷ Vaughan juga memberikan pendapat bahwa *blended learning* adalah pembelajaran yang menggabungkan anatar model pembelajaran tatap muka dengan model pembelajaran yang berbasis teknologi.⁸ Selain itu, Kurtus mengartikan *blended learning* sebagai campuran dari berbagai strategi pembelajaran dan metode penyampaiannya mengoptimalkan pengalaman belajar bagi penggunanya. Dan menurut Elliot menjelaskan bahwasanya *blended learning* merupakan strategi dengan pendekatan pembelajarannya berbasis *online (web)* tanpa meninggalkan kegiatan tatap muka.⁹

Pembelajaran berbasis *blended learning* merupakan salah satu metode pembelajaran yang hadir di era digital seperti sekarang ini, Adapun tujuannya yaitu¹⁰; dapat meningkatkan ketertarikan murid dalam proses pembelajaran; membentuk fleksibilitas ruang belajar bagi guru dan murid, sehingga dalam proses pembelajaran dapat berjalan secara optimal; dapat melatih murid untuk selalu interaktif di kelas dan juga aktif di rumah melalui konten digital; dan yang terakhir dapat meningkatkan partisipasi murid untuk selalu belajar secara mandiri melalui teknologi.¹¹

⁵ Bruggeman, B., Tondeur, J., Struyven, K., Pynoo, B., Garone, A., & Vanslambrouck, S. Experts speaking: Crucial teacher attributes for implementing blended learning in higher education. *Internet and Higher Education*, (2021). <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2020.100772>

⁶ Jian, Q. Effects of digital flipped classroom teaching method integrated cooperative learning model on learning motivation and outcome. *Electronic Library*, 37(5) (2019), 842–859. <https://doi.org/10.1108/EL-02-2019-0024>

⁷ Raman, A., & Rathakrishnan, M. *Blended Learning in Higher Education 4.0* (2019b). (pp. 70–84). <https://doi.org/10.4018/978-1-5225-7832-1.ch005>

⁸ Aldhafeeri, F. M. Blended learning in higher education. In *International Handbook of E-Learning Volume 2: Implementation and Case Studies* (2015). (pp. 93–103). Taylor and Francis. <https://doi.org/10.4018/978-1-5225-5472-1.ch075>

⁹ Raman, A., & Rathakrishnan, M. *Blended Learning in Higher Education 4.0* (2019a).. <https://doi.org/10.4018/978-1-5225-7832-1.ch005> dan Stepanova, E. v. *The Blended Learning In Higher Education*. (2020). 872–880. <https://doi.org/10.15405/epsbs.2020.10.03.103>

¹⁰ Kahfi, M., Nurparida, N., & Srirahayu, E. Penerapan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA. *JURNAL PETIK*, 7 (1) (2021). <https://doi.org/10.31980/jpetik.v7i1.986>

¹¹ Castro, R. Blended learning in higher education: Trends and capabilities. *Education and Information Technologies*, 24 (4) (2019).. <https://doi.org/10.1007/s10639-019-09886-3> dan Sergio Artal-Sevil, J.,

Adapun manfaat dari implementasi *blended learning* dalam proses pembelajaran yaitu¹²; guru dan murid dapat lebih mudah dalam mengakses materi pembelajaran; guru dan murid lebih interaktif dan tidak gagap teknologi; dalam proses pembelajaran bisa berjalan lebih menyenangkan karena tidak terlalu terpaku pembelajaran di kelas; dan murid bisa lebih mandiri dalam menyelesaikan tugas-tugasnya di rumah. Selain itu sebagai hasil penelitian menunjukkan bahwasanya pembelajaran dengan menggunakan *blended learning* dapat meningkatkan hasil belajar,¹³ dan penerapan pembelajaran berbasis *blended learning* lebih efektif ketimbang menggunakan pembelajaran yang konvensional.¹⁴

Dari penjelasan di atas maka peneliti mencoba menganalisis bagaimana MAN Kotawaringin Timur (Kotim) dalam mengoptimalkan pembelajaran PAI berbasis *Blended Learning* dan bagaimana implikasinya terhadap pembelajaran PAI di era new normal.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Sumber data yang digunakan berasal dari wawancara dan dokumentasi yang berbentuk buku, jurnal, artikel dan lain sebagainya yang sesuai dengan yang sedang diteliti. Objek penelitian ini adalah optimalisasi pembelajaran PAI berbasis *blended learning* di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Kotawaringin Timur. Teknik analisis yang peneliti gunakan adalah deskriptif analisis, yaitu mendeskripsikan sub topik penelitian, kemudian dianalisis untuk mendapatkan kesimpulan peneliti.

Romero-Pascual, E., & Manuel Artacho-Terrer, J. (2015). *Blended-Learning: New Trends and Experiences in Higher Education. Iceri2015: 8th International Conference of Education, Research and Innovation*.

¹² Aldhafeeri, F. M. (2015). *Blended learning...*

¹³ Jamaluddin, A. A., Dwiyoogo, W. D., & Hariyanto, E. Pembelajaran Senam Berbasis Blended Learning Guna Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3 (10) (2018).. Dan Stockwell, B. R., Stockwell, M. S., Cennamo, M., & Jiang, E. (2015). *Blended Learning Improves Science Education*. In *Cell* (Vol. 162, Issue 5, pp. 933–936). Cell Press. <https://doi.org/10.1016/j.cell.2015.08.009>

¹⁴ Ginaya, G. The effects of blended learning to students' speaking ability. *International Journal of Linguistics, Literature, and Culture* (2018). <https://doi.org/10.21744/ijllc.v4i3.661> dan Kantisa, P., & Sitthitikul, P. The effects of blended learning on Thai university students' speaking ability, learning motivation and perceptions. *Journal of Asia TEFL*, 17 (4) (2020). <https://doi.org/10.18823/asiatefl.2020.17.4.14.1377>, dan Qindah, S. The Effects Of Blended Learning On The Intrinsic Motivation Of Thai EFL Students. *English Language Teaching*, 10 (2018). (The Eurasia Proceedings of Educational & Social Sciences (EPESS), 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Optimalisasikan pembelajaran PAI berbasis *Blended Learning* di MAN Kotim pada saat diberlakukannya Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTMT) sesuai dengan SKB Empat Menteri nomor 06/KB/2021, Nomor 1347 Tahun 2021, Nomor HK.01.08/MENKES/6678/2021, Nomor 443-5847 Tahun 2021 tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran di Masa Pandemi Covid 19. Maka MAN Kotim membuat beberapa tahapan dalam pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan arahan dari Kemenag dan Pemerintah daerah.

Pertama, mengirimkan surat pemberitahuan kepada wali siswa berkenaan dengan pemberlakuan pembelajaran dengan tatap muka terbatas (PTMT), sehingga wali siswa ditanyak tentang kesedianya memberikan izin kepada anaknya untuk mengikuti proses pembelajaran di sekolah, dengan ketentuan 50% dari jumlah siswa boleh melaksanakan tatap muka dan sisannya online di rumah. *Kedua*, membuat jadwal pertemuan sesuai dengan ketentuan yang udah disepati sekolah dengan membagi murid dalam satu kelas dua kelompok, dimana kelompok pertama di minggu pertama masuk sekolah dengan tatap muka, dan kelompok kedua berada di rumah dengan menggunakan zoom untuk mengikuti proses pembelajaran.

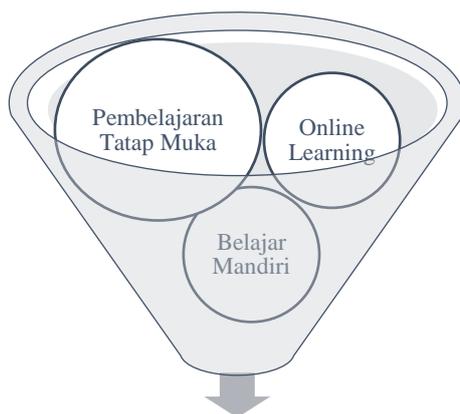
Pembelajaran *Blended learning*, pebelajar tidak hanya mengandalkan materi yang diberikan oleh pembelajar di kelas, tetapi dapat mencari materi dalam berbagai cara, antara lain, mencari ke perpustakaan, menanyakan kepada teman kelas atau teman saat online, membuka website, mencari materi belajar melalui search engine, portal, maupun blog, atau bisa juga dengan media media lain berupa software pembelajaran dan juga tutorial pembelajaran.¹⁵ *Blended learning* pada dasarnya adalah suatu sistem belajar yang memadukan antara belajar secara *face to face* (bertemu muka/klasikal) dengan belajar secara online (melalui penggunaan fasilitas/media internet). Ada beberapa pendapat yang berbeda dari para ahli yang menentukan prosentase untuk masing-masing cara, baik itu yang sifatnya *face to face* atau *online*. Sebuah pembelajaran dikatakan menggunakan strategi *blended learning* apabila 30-80% dari desain dan implementasi pembelajaran baik dalam hal isi maupun penyampaiannya dilakukan secara online.

Ada lima kunci untuk melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan *blended learning*, yaitu: (1) *Live Event*, pembelajaran langsung atau tatap muka secara sinkronous

¹⁵ Raman, A., & Rathakrishnan, M. *Blended Learning*.

dalam waktu dan tempat yang sama ataupun waktu sama tapi tempat berbeda. (2) *Self Paced Learning*, yaitu mengkombinasikan dengan pembelajaran mandiri (self-paced learning) yang memungkinkan peserta belajar kapan saja, dimana saja secara online. (3) *Collaboration*, mengkombinasikan kolaborasi, baik kolaborasi pengajar, maupun kolaborasi antar peserta belajar. (4) *Assessment*, perancang harus mampu meramu kombinasi jenis assessmen online dan offline baik yang bersifat tes maupun non-tes. (5) *Performance Support Materials*, pastikan bahan belajar disiapkan dalam bentuk digital, dapat diakses oleh peserta belajar baik secara offline maupun online.

Komponen dalam pembelajaran blended learning yang harus di perhatikan yaitu pembelajaran harus mengombinasikan dua pola pembelajaran ataupun lebih, yaitu pembelajaran konvensional atau tatap muka dengan pembelajaran online yang memanfaatkan fasilitas internet maupun pembelajaran dengan memanfaatkan fasilitas komputer (*offline*). Atau secara singkatnya dapat dilihat dari gambar berikut ini:



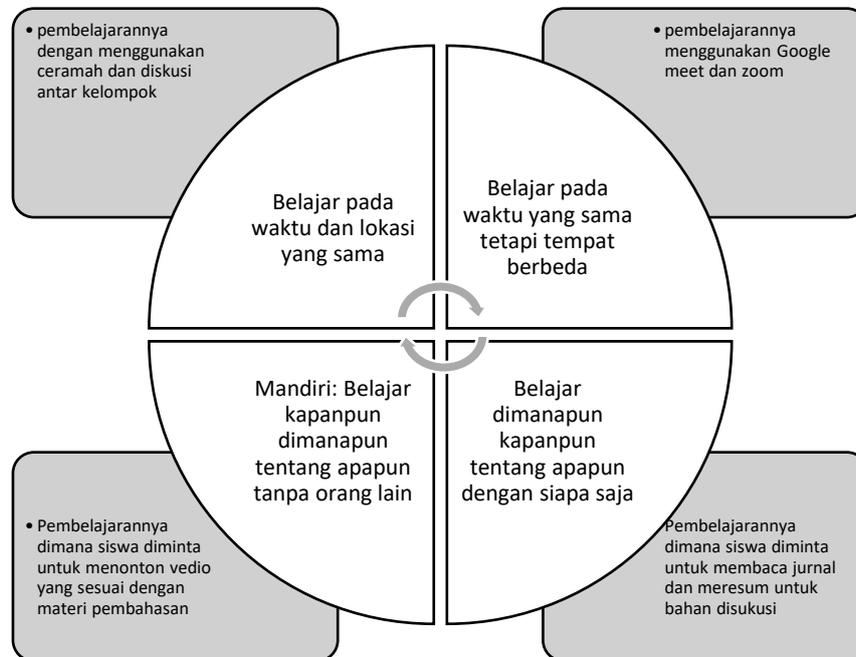
Gambar 1. Komponen Pembelajaran *Blended Learning*

Pembelajaran dengan menggunakan *Online learning* maka harus ada teknologi intranet dan berbasis web sehingga memudahkan dalam mengakses materi pembelajaran dan memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran antara sesama peserta didik atau dengan pengajar dimana saja dan kapan saja. Di MAN Kotim ini menggabungkan dari dua strategi yang ada dalam blended learning yaitu dengan strategi sinkron dan asinkron.

Sinkron sendiri merupakan tatap muka antara guru dengan siswa pada saat jam yang sama tetapi ditempat yang berbeda.¹⁶ Sedangkan asinkron adalah bahwa proses

¹⁶ Widyasari, L. A., & Rafsanjani, M. A. Apakah Penerapan Blended Learning Dapat Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Jarak Jauh? *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3 (3) (2021a), 854–864. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/453> dan

pembelajaran atau pendalaman materi bisa dilakukan kapan saja tanpa dibatasi oleh waktu sehingga bisa menggunakan teknologi komunikasi yang banyak berkembang saat ini misalnya dengan *Google classroom*, *moodle*, dan lain sebagainya.



Gambar 2. Strategi dalam Pembelajaran *Blended Learning*

Gambar di atas dapat dipahami bahwasanya (pertama) *Sinkron Langsung* adalah proses pembelajaran yang melibatkan pendidik dan peserta didik bertemu pada waktu dan lokasi yang sama. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan yaitu dengan metode ceramah, berdiskusi dan praktik dilapangan sehingga sama seperti pembelajaran dalam tatap muka. Kalau dilihat dalam proses pembelajaran yang ada di MAN Kotawaringin Timur ini misalnya, dimana pada masa PTMT pendekatan pembelajaran secara luring itu sangat dibutuhkan sekali, karena dalam proses pembelajarannya guru dapat penyampaian materi secara langsung baik melalui metode ceramah, diskusi dan praktik dan lain sebagainya. Selain itu siswa diberikan kesempatan untuk presentasi kelompok sesuai dengan materi yang udah dibagikan, dan dibuka sesi pertanyaan sebagai mengayaan materi yang udah dibahas.

Widyasari, L. A., & Rafsanjani, M. A. Apakah Penerapan Blended Learning Dapat Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Jarak Jauh? *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3 (3) (2021b)..

Sinkron Maya ini merupakan bentuk dari proses belajar mengajar yang melibatkan pendidik dan peserta didik yang mengikuti pembelajaran yang sama tetapi lokasi yang berbeda satu sama lain. Kegiatan pembelajaran dalam sinkron maya dapat dilaksanakan dengan teknologi sinkron misalnya berupa *video conference*, *Google meet*, *Zoom*, *audio-conference* dan lain-lain. Di MAN Kotawaringin Timur, pembelajaran menggunakan Zoom dimana siswa dibagi menjadi dua kelompok besar, misalnya yang nomor apsen ganjil bisa masuk kesekolah dengan syarat tidak sakit, dan nomor apsen genjil masuk lewat zoom/ google meet. Dalam proses pembelajaran guru dan setengah dari jumlah siswa datang kesekolah melakukan proses belajar mengajar. Sedangkan yang lainnya berada dirumah dengan menggunakan aplikasi zoom, hal ini menjadikan pembelajaran berjalan sesuai dengan kesepakatan bersama.

Asinkron Mandiri artinya dalam proses kegiatan belajar mengajar secara daring yang dilakukan secara individu. Dimana peserta didik dapat belajar kapanpun, dimanapun, berdasarkan kecepatan daya tangkap masing-masing. Kegiatan pembelajaran dalam asinkron mandiri meliputi menonton, membaca, mendengarkan, mempraktikkan, menirukan dengan menggunakan materi digital yang sesuai dengan tema atau bahan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran pada asinkron mandiri lebih banyak menggunakan pembelajaran daring, meskipun akan ada juga pembelajaran secara luring. Dalam proses pembelajarannya yang ada di MAN Kotawaringin Timur dimana aplikasi pembelajaran yang digunakan adalah class room dimana guru memberikan tugas mandiri berupa menonton video yang relevan dengan materi untuk dipahami lalu diberikan tugas untuk menganalisis dan menyimpulkan.

Asinkron Kolaboratif adalah proses pembelajaran yang terjadi secara kolaboratif (bersama-sama), antara anggota kelas ataupun narasumber yang lainnya. Kegiatan belajar yang ada pada asinkron kolaboratif adanya partisipasi dalam diskusi melalui forum diskusi daring, penugasan mandiri maupun kelompok yang di daring. Dalam proses pemberian tugas di MAN Kotim ini, siswa diberikan tugas untuk mencari jurnal sebanyak 10 yang relevan dengan materi pembahasan, lalu siswa disuruh untuk membaca, memahami dan menulis makalah dan mengumpulkannya kepada guru untuk dikoreksi dan kalau udah terpenuhi standarisasi penulisannya maka akan di terbitkan di jurnal.

Secara singkatnya proses belajar sinkron adalah proses di mana instruktur dan peserta didik mempelajari hal yang sama pada waktu yang bersamaan. Proses ini dibagi

lagi menjadi tatap muka di mana instruktur dan peserta didik berada pada tempat yang sama, dan sinkron maya di mana instruktur dan peserta didik terpisah atau berada pada tempat yang berbeda. Pada proses belajar sinkron maya inilah e-learning berperan besar dalam menjembatani proses pembelajaran. Sedangkan proses belajar asinkron adalah proses di mana instruktur dan peserta didik benar-benar terpisah baik waktu maupun tempat. Sama seperti sinkron maya, elearning kembali menjadi sarana pembelajaran. Proses belajar asinkron dibagi menjadi asinkron mandiri dan asinkron kolaboratif.¹⁷ Pada asinkron mandiri peserta didik diarahkan untuk mempelajari bahan ajar elektronik (e-materi) secara mandiri dan kemudian mengerjakan tugas atau latihan secara mandiri pula. E-materi dapat berupa file teks, gambar, suara, video, atau animasi. Pada asinkron kolaboratif, instruktur mempersiapkan kegiatan belajar di mana peserta didik dapat mengerjakan secara berkelompok dan hasil belajar diukur melalui hasil kerja kelompok tersebut. Wadah yang dapat digunakan antara lain forum diskusi online, mailing list, atau pembelajaran berbasis proyek menggunakan social media.¹⁸

Ada lima Langkah yang dilakukan MAN Kotim dalam mendesain pembelajaran berbasis *blended learning* untuk menjadikan tujuan pembelajarannya berjalan dengan optimal antara lain: (1) merumuskan pencapaian pembelajaran, (2) memetakan bahan pembelajaran, (3) menerapkan aktivitas pembelajaran sinkron dan asinkron, (4) merancang aktivitas pembelajaran sinkron dan (5) merancang aktivitas pembelajaran asinkron.

Pertama, dalam merancang sistem pembelajaran langkah pertama yang harus dilakukan seorang guru yaitu merumuskan pencapaian pembelajaran terlebih dahulu. Karena pencapaian pembelajaran merupakan kompetensi yang harus dimiliki orang seorang murid setelah mengikuti proses pembelajaran. Pencapaian dalam pembelajaran harus dirumuskan dengan baik karena akan memberikan dampak pada pengembangan komponen pembelajaran selanjutnya. Contohnya dalam menetapkan, memilih dan menyusun materi. Di MAN Kotim misalnya sebelum pembelajaran guru sudah merencanakan pembelajaran dan memilih materi yang akan pembahasan sesuai dengan KD serta menetapkan bentuk evaluasi dari setiap materi yang akan di bahas.

¹⁷ Widyasari, L. A., & Rafsanjani, M. A. Apakah Penerapan Blended Learning Dapat Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Jarak Jauh? .

¹⁸ Raman, A., & Rathakrishnan, M. *Blended Learning in Higher Education 4.0* dan Stepanova, E. v. *The Blended Learning In Higher Education*. dan Widyasari, L. A., & Rafsanjani, M. A. Apakah Penerapan Blended Learning Dapat Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Jarak Jauh?

Kedua, memetakan bahan pembelajaran dalam langkah ini seorang guru harus mampu mendiskripsikan dan mengorganisir bahan kajian dari materi pembelajaran, baik dari pokok bahasan dan sub-sub pokok bahasan, sehingga memudahkan guru dalam penyampaian materi. Sebagaimana yang ada di MAN Kotim guru pelajaran khususnya guru PAI harus memiliki silabus sebagai pegangan dan juga RPP sebagai dasar dalam proses pembelajaran. *Ketiga*, menerapkan aktivitas pembelajaran sinkron dan asinkron, pada langkah ini seorang guru memilih dan menentukan apakah materi yang akan diberikan kepada murid dapat dipahami melalui sinkron atau asinkron. Di MAN Kotim guru mata pelajaran Fiqih misalnya sudah membagi mana materi yang menggunakan sinkron dan materi mana yang menggunakan asinkron, materi yang akan dibahas juga sudah ditimbang tingkat kesulitan dan kemudahannya, sehingga dalam proses pembelajaran tidak ada kendala.

Keempat, merancang aktivitas pembelajaran sinkron pada langkah keempat ini seorang guru harus mampu mengidentifikasi mana materi yang cocok digunakan dalam pembelajaran sinkron. Secara arti pembelajaran sinkron merupakan dimana dalam proses pembelajarannya guru dan murid berada di waktu yang sama tetapi berada ditempat yang berbeda dan biasanya dalam proses pembelajarannya menggunakan teknologi komunikasi baik berupa video conference ataupun audio conference. Dalam hal ini ada beberapa langkah dalam pembelajaran sinkron, dimana dalam proses pembelajarannya harus ada kegiatan pembuka, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

Kegiatan pembuka misalnya, seorang guru harus menjelaskan KD dan tujuan yang ingin dicapai dari materi ini. Kemudian guru mencoba memflesbek materi yang sudah dibahas sebelumnya, setelah itu guru memberikan pengantar sekilas materi yang akan dibahas pada hari ini. Pada kegiatan inti, dimana guru mulai pembelajarannya dengan menonton video yang relevan dengan materi yang dibahas, kemudian murid dibagi menjadi beberapa kelompok dan mereka diminta untuk memberikan tanggapan dan juga analisis kritis dari fenomena yang terjadi di masyarakat. Dan yang terakhir kegiatan penutup, dimana guru dan murid bersama-sama untuk memberikan kesimpulan dari materi yang menjadi topik diskusi hari ini. Kemudian guru memberikan umpan balik dan penguatan terhadap hasil pembelajaran yang sudah didiskusikan tadi dan yang terakhir untuk lebih memahami murid maka guru memberikan tugas mandiri/ tugas rumah kepada semua murid sebagai bentuk pendalaman materi yang sudah dijelaskan tadi.

Kelima, merancang aktivitas pembelajaran asinkron pada langkah yang terakhir ini seorang guru yang mana sudah mengidentifikasi materi yang akan dibahas melalui pembelajaran asinkron kemudian langkah selanjutnya yaitu merancang alur pembelajaran asinkron yang kita kenal dengan istilah PEDATI yaitu *Pelajari, Dalami, Terapkan, dan Evaluasi*.

Alur pertama yaitu *Pelajari* dimana dalam proses pembelajaran seorang guru menyediakan bahan atau media yang dapat digunakan dalam proses belajar-mengajar yaitu baik berupa media digital ataupun video dan lain sebagainya. Contohnya yang ada di MAN Kotawaringin Timur (Kotim) dalam proses pembelajarannya (PAI) ada kegiatan membaca maka guru menyiapkan alat atau media yang dapat digunakan seperti naskah atau teks artikel baik berupa documen, Fdf dan HTML dan lainnya. Dan dalam kegiatan melihat dan mendengar misalnya maka guru menyiapkan audio visual baik berupa gambar ataupun berupa video Mp3 yang relevan dengan materi yang dibahas dan lain sebagainya.

Alur kedua yaitu *Dalami*, dimana dalam proses pembelajaran keikutsertaan murid dalam proses pembelajaran itu sangat diharapkan. Contohnya di MAN Kotim guru PAI ketika meminta murid untuk presentasi makalah maka murid lain harus terlibat dalam proses diskusi dan minta juga untuk bertanya dan menanggapi, selain itu juga memberikan masukan kepada teman-temannya yang lain. Sehingga dengan adanya keikutsertaan murid maka guru melakukan penilaian sebagai bentuk penilaian evaluasi dalam proses pembelajaran.

Alur ketiga yaitu *Terapkan*, dalam proses pembelajaran di MAN Kotim misalnya penerapan ilmu menjadi tolak ukur kesuksesan dalam proses pembelajaran. Dimana murid tidak hanya mendapatkan ilmu, lebih dari itu bagaimana murid menerapkan ilmu yang sudah dipelajari dalam kehidupannya sehari-hari. Contohnya di pelajaran fikih yang membahas tentang *taharah* dimana murid tidak hanya mengetahui hukum dan cara bercuci akan tetapi bagaimana ketika mereka dalam beribadah menerapkan ilmu tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Alur keempat yaitu *Evaluasi*, dalam proses evaluasi/ penilaian yang dilakukan oleh guru PAI di MAN Kotim selain memberikan soal latihan dari setiap materi yang sudah dipelajari, murid juga diminta untuk mengerjakan tugas lain seperti membuat video tutorial seperti dalam pelajaran Fiqih dimana murid mempraktekkan cara bersuci/

berudhu dan shalat berjamaah dan *munfarid* dan nantinya akan *diupload* di *Youtube*, maka dari sanalah guru akan menilai murid sebagai nilai plus dari setiap pelajaran.

Pembelajaran saat ini udah masuk pada pase ketiga setelah pasca covid, dimana pembelajaran sudah tidak ada pembatasan lagi atau kita sebut dengan *new normal*. Hal ini sesuai dengan arahan dari SKB 4 Menteri terbaru tentang pembelajaran tatap muka seratus persen (Nomor 01/KB/2022, Nomor 408 tahun 2022, Nomor HK.01.08/MENKES/1140/2022, Nomor 420-1026 Tahun 2022 tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran di Masa Pandemi Covid 19). Dalam hal ini Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nadiem Makarim mengungkapkan bahwa daerah yang masuk kedalam kategori zona hijau dan kuning boleh melaksanakan pembelajaran secara tatap muka.

Pembelajaran berbasis *blended learning* mungkin akan jarang digunakan dalam proses pembelajaran untuk tahun-tahun kedepan ini, karena pembelajaran tatap muka sudah diberlakukan disetiap sekolah baik dari tingkatan bawah sampai perguruan tinggi, tetapi bukan berarti *blended learning* sudah tidak bisa digunakan lagi dalam proses belajar mengajar, akan tetapi guru harus dapat memanfaatkannya dalam berbagai kegiatan dalam menunjang belajar murid. Contohnya; *pertama*, guru memberikan tugas kepada murid untuk mencari berbagai refrensi jurnal dan penelitian dalam memperkaya materi pembelajaran; *kedua*, guru dapat menggunakan media/ aplikasi pembelajaran dalam menilai hasil belajar murid, sehingga mengurangi penggunaan kertas dalam proses ujian dan lain sebagainya; *ketiga*, guru dalam memberikan pengayaan materi bisa lewat media/aplikasi pembelajaran sehingga murid akan dapat mengakses dan memudahkan mereka memahami pelajaran; dan *keempat*, guru dan murid harus mulai terbiasa menggunakan pembelajaran berbasis teknologi, sehingga memberikan dampak yang signifikan terhadap perkembangan dunia pendidikan kedepannya.

Adapun dampak yang dapat dirasakan dengan adanya *blended learning* di MAN Kotim dari hasil wawancara dengan guru PAI dan juga murid yaitu; mereka lebih mudah dalam mengakses materi pembelajaran; guru dan murid lebih interaktif dan tidak gagap dalam memanfaatkan teknolgi sebagai media pembelajaran; dalam proses pembelajaran berjalan lebih menyenangkan karena tidak terpaku pada pembelajaran di kelas; dan terakhir dimana kemudahan yang diperoleh murid dalam menyelesaikan tugas-tugasnya di rumah artinya murid lebih mandiri dalam mengerjakannya.

KESIMPULAN

Optimalisasikan pembelajaran PAI berbasis *blended learning* di MAN Kotim dimana dalam proses pembelajarannya menggabungkan dua strategi yaitu dengan strategi sinkron dan asinkron. Dalam proses pembelajaran berbasis *blended learning* melalui pendekatan sinkron dimana guru dengan murid melakukan pembelajaran dengan cara tatap muka maya dimana guru dan murid berada ditempat yang berbeda dalam hal ini MAN Kotim menggunakan Zoom sebagai media dalam pembelajarannya. Adapun melalui pendekatan asinkron MAN Kotim khususnya guru PAI dimana dalam proses pembelajarannya atau pendalaman materi bisa dilakukan melalui teknologi komunikasi yaitu dengan menggunakan *Google classroom*, *moodle*, dan lain sebagai media pembelajarannya.

Implikasi dari pembelajaran berbasis *blended learning* di MAN Kotim di era new normal yaitu guru dan murid mendapatkan kemudahan dalam mengakses materi pembelajaran; lebih interaktif dan tidak gagap teknologi; dalam proses pembelajaran berjalan lebih menyenangkan karena tidak terpaku pada pelajaran di kelas; dan murid bisa mandiri dalam penyelesaian tugas-tugasnya di rumah.

DAFTAR RUJUKAN

- Aldhafeeri, F. M. (2015). Blended learning in higher education. In *International Handbook of E-Learning Volume 2: Implementation and Case Studies* (pp. 93–103). Taylor and Francis. <https://doi.org/10.4018/978-1-5225-5472-1.ch075>
- Bruggeman, B., Tondeur, J., Struyven, K., Pynoo, B., Garone, A., & Vanslambrouck, S. (2021). Experts speaking: Crucial teacher attributes for implementing blended learning in higher education. *Internet and Higher Education*, 48. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2020.100772>
- Castro, R. (2019). Blended learning in higher education: Trends and capabilities. *Education and Information Technologies*, 24(4). <https://doi.org/10.1007/s10639-019-09886-3>
- Chen, S. W., Yang, C. H., Huang, K. S., & Fu, S. L. (2019). Digital games for learning energy conservation: A study of impacts on motivation, attention, and learning

- outcomes. *Innovations in Education and Teaching International*, 56(1).
<https://doi.org/10.1080/14703297.2017.1348960>
- Ginaya, G. (2018). The effects of blended learning to students' speaking ability. *International Journal of Linguistics, Literature, and Culture*.
<https://doi.org/10.21744/ijllc.v4i3.661>
- Jamaluddin, A. A., Dwiyoogo, W. D., & Hariyanto, E. (2018). Pembelajaran Senam Berbasis Blended Learning Guna Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(10).
- Jian, Q. (2019). Effects of digital flipped classroom teaching method integrated cooperative learning model on learning motivation and outcome. *Electronic Library*, 37(5), 842–859. <https://doi.org/10.1108/EL-02-2019-0024>
- Kahfi, M., Nurparida, N., & Srirahayu, E. (2021). Penerapan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA. *JURNAL PETIK*, 7(1). <https://doi.org/10.31980/jpetik.v7i1.986>
- Kantisa, P., & Sitthitikul, P. (2020). The effects of blended learning on Thai university students' speaking ability, learning motivation and perceptions. *Journal of Asia TEFL*, 17(4). <https://doi.org/10.18823/asiatefl.2020.17.4.14.1377>
- Lin, M. H., Chen, H. C., & Liu, K. S. (2017). A study of the effects of digital learning on learning motivation and learning outcome. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 13(7). <https://doi.org/10.12973/eurasia.2017.00744a>
- Qiang, J. (2018). Effects of digital flipped classroom teaching method integrated cooperative learning model on learning motivation and outcome. In *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education* (Vol. 14, Issue 6).
<https://doi.org/10.29333/ejmste/86130>
- Qindah, S. (2018). The Effects Of Blended Learning On The Intrinsic Motivation Of Thai EFL Students. *English Language Teaching*, 10(The Eurasia Proceedings of Educational & Social Sciences (EPESS), 2018).
- Raman, A., & Rathakrishnan, M. (2019a). *Blended Learning in Higher Education 4.0*.
<https://doi.org/10.4018/978-1-5225-7832-1.ch005>
- Raman, A., & Rathakrishnan, M. (2019b). *Blended Learning in Higher Education 4.0* (pp. 70–84). <https://doi.org/10.4018/978-1-5225-7832-1.ch005>

- Sergio Artal-Sevil, J., Romero-Pascual, E., & Manuel Artacho-Terrer, J. (2015). Blended-Learning: New Trends and Experiences in Higher Education. *Iceri2015: 8th International Conference of Education, Research and Innovation*.
- Stepanova, E. v. (2020). *The Blended Learning In Higher Education*. 872–880. <https://doi.org/10.15405/epsbs.2020.10.03.103>
- Stockwell, B. R., Stockwell, M. S., Cennamo, M., & Jiang, E. (2015). Blended Learning Improves Science Education. In *Cell* (Vol. 162, Issue 5, pp. 933–936). Cell Press. <https://doi.org/10.1016/j.cell.2015.08.009>
- Widyasari, L. A., & Rafsanjani, M. A. (2021a). Apakah Penerapan Blended Learning Dapat Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Jarak Jauh? *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(3), 854–864. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/453>
- Widyasari, L. A., & Rafsanjani, M. A. (2021b). Apakah Penerapan Blended Learning Dapat Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Jarak Jauh? *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(3).