

UPAYA MENINGKATKAN PENGALAMAN BELAJAR SISWA BERBASIS DIGITAL PADA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK MELALUI MODEL *BLENDED LEARNING*

Juriani

MIS Terpadu Mutiara Hikmah, Indonesia

juriani1612@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini mendeskripsikan upaya meningkatkan pengalaman belajar siswa berbasis digital pada pelajaran akidah akhlak melalui model blended learning di MIS Terpadu Mutiara Hikmah. Penelitian ini menggunakan deskripsi kualitatif dengan pendekatan fenomenologi, yaitu mendeskripsikan atau mendeskripsikan objek kajian dalam artian peristiwa sebagaimana tampak atau sebagaimana adanya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dapat dilakukan secara daring dengan menggunakan blended learning, sehingga perlu adanya fokus pembelajaran sepenuhnya dan perhatian tersebut dikarenakan siswa merasa senang dan tertantang ketika mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Pengalaman belajar siswa dipengaruhi oleh faktor pendukung dan penghambat. Siswa yang sehat jasmani dan rohani serta kondisi lingkungan yang baik dapat menumbuhkan minat belajar siswa yang baik. Blended learning sangat bermanfaat untuk pembelajaran di masa pandemi seperti saat ini karena dapat memicu minat belajar anak dan membuat mereka lebih termotivasi untuk belajar.

Kata Kunci: Blended Learning, Digital, Pembelajaran Akidah Akhlak.

ABSTRACT

This research describes efforts to improve students' digital-based learning experience in moral aqidah lessons through a blended learning model at MIS Terpadu Mutiara Hikmah. This research uses qualitative description with a phenomenological approach, namely describing or describing the object of study in terms of events as they appear or as they are. The research results show that learning can be done online using blended learning, so there needs to be complete learning focus and attention because students feel happy and challenged when participating in learning activities in class. Students' learning experiences are influenced by supporting and inhibiting factors. Students who are physically and mentally healthy and have good environmental conditions can foster good student interest in learning. Blended learning is very useful for learning during a pandemic like now because it can trigger children's interest in learning and make them more motivated to learn.

Keywords: Blended Learning, Digital, Learning Aqidah Akhlak.

PENDAHULUAN

Hampir semua perangkat game yang digunakan anak-anak berbasis tombol komputer. Demikian pula, anak-anak dapat mengakses animasi (kartun), musik, dan program lainnya dengan satu sentuhan tombol, setelah itu berbagai pilihan film muncul di layar monitor. Dengan menekan satu

tombol, anak-anak dapat mulai bermain game, mendengarkan musik, bercerita, dan banyak lagi. Dari aplikasi desktop, baik yang terhubung langsung ke internet maupun aplikasi yang sudah diunduh atau diinstal sebelumnya.

Anak-anak juga dapat mengakses berbagai materi pembelajaran yang tersedia di Internet. Di internet banyak sekali materi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk cerita, foto, gambar, diagram, grafik dan materi lainnya yang disajikan secara interaktif, baik berupa animasi, video atau elemen audiovisual lainnya. Oleh karena itu, sebagian besar anak lebih memilih pembelajaran online melalui internet daripada pembelajaran tatap muka.

Ironisnya, pembelajaran internet anak dilakukan tanpa kendali guru atau orang tua. tidak terprogram, tidak berorientasi, tujuan tidak jelas, dan hasil tidak diakui sebagai bagian dari penilaian kinerja madrasah. Pembelajaran melalui internet merupakan kegiatan paralel yang tidak terencana dan dilakukan hanya oleh siswa yang berinisiatif untuk menambah ilmu pengetahuannya. Beberapa siswa lain hanya mengakses Internet untuk berpetualang di situs-situs dengan kartun dan permainan yang menarik (Suhartono, 2017).

Untuk menyesuaikan tren akses internet anak-anak seperti yang dijelaskan di atas, guru harus inovatif dalam memilih dan menentukan metode pembelajaran. Metode pembelajaran inovatif yang diklaim dapat memuaskan hasrat siswa terhadap akses internet adalah blended learning. Blended learning adalah metode pembelajaran yang mengintegrasikan pembelajaran tatap muka dan jarak jauh dengan menggunakan berbagai sumber belajar online.

Metode blended learning ini sudah banyak digunakan di institusi pendidikan tinggi dan madrasah, guru-guru yang cerdas berkreasi dan senang menggunakan media kreatif seperti pembelajaran di internet. Sementara di sekolah dasar, sangat sedikit yang dilakukan karena banyak guru sekolah dasar yang tidak terbiasa dengan materi pembelajaran daring. Nyatanya, banyak guru dan masyarakat yang berkepentingan dengan dunia pendidikan telah menyusun bahan ajar dan artikel pendidikan yang dapat dijadikan referensi dan pengayaan bahan ajar untuk belajar mengajar siswa. Guru dan siswa dapat dengan mudah mengakses dan mengunduh materi pembelajaran.

Ironisnya, masih banyak guru yang belum menggunakan media ini dengan berbagai alasan seperti belum memiliki komputer yang terkoneksi internet, masih ada beberapa guru yang belum familiar dengan media online ini. Sementara sebagian siswa terbiasa mengakses internet di rumah atau di warung internet (warnet), bermain game dan mengakses berbagai materi pembelajaran sejalan dengan tugas belajar di sekolah.

Uraian di atas menunjukkan bahwa penopang kepentingan pendidikan sekolah dasar, baik guru maupun jenjang dinas pendidikan, mulai memasukkan tren akses internet siswa ke dalam kegiatan pendidikan. Salah satu metode pembelajaran yang dapat memadukan pembelajaran kelas tatap muka dengan pembelajaran media berbasis internet adalah blended learning. Dengan pendekatan ini, pembelajaran menjadi menarik dan bermakna. Pembelajaran menarik karena dapat memuaskan hasrat siswa terhadap akses internet dan bermakna karena pembelajaran menggunakan berbagai media pembelajaran seperti gambar, foto, teks dan video yang tersebar luas di internet.

Preferensi siswa terhadap akses internet sebagai media pembelajaran dapat diprogram oleh guru berdasarkan kurikulum, alat penilaian dapat disiapkan, dan implementasi yang terkontrol dapat dilakukan. Dengan demikian, kegiatan akses internet siswa diorientasikan sesuai dengan program sekolah yang diprogramkan bagi siswa untuk belajar dan meneliti. Blended learning dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik, interaktif, beragam, dan bermakna. Dengan blended learning, siswa dapat belajar dengan lebih banyak waktu karena siswa dapat belajar setelah jam kerja langsung di luar kelas (Suhartono, 2017).

Harding, et.al. menyatakan bahwa, blended learning merupakan metode pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran konvensional (tatap muka) dan jarak jauh dengan sumber belajar online dengan berbagai pilihan media (teks, gambar, diagram, audio, video) diakses oleh guru dan siswa dari Internet. Pada penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya penelitian yang dilakukan oleh Semler mengatakan bahwa, blended learning merupakan penggabungan pembelajaran online dan tatap muka.

Penyelesaian tugas-tugas pembelajaran oleh siswa dapat dilakukan di kelas dan di luar kelas secara mandiri.

Dengan demikian pengalaman belajar siswa semakin luas karena siswa menggunakan berbagai sumber atau berbagai media atau baik media yang ada di kelas maupun media yang diakses dari media online. Dengan demikian pembelajaran menjadi semakin bermakna bagi siswa. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Garrison dan Vaughan, dengan mengoptimalkan pengintegrasian komunikasi lisan yang ada pada pembelajaran tatap muka dengan komunikasi tertulis pada pembelajaran online adalah konsep dasar model pembelajaran Blended Learning (Usman, 2018).

Dengan adanya blended learning kualitas mutu pembelajaran dapat ditingkatkan. Hooper, Saunders dan Klemming, mengungkapkan bahwa Blended learning dapat meningkatkan kompetensi siswa di bidang sosial dan meningkatkan percaya diri. Monica dan Fitriawati, Dengan Blended Learning pendidik dan anak didik tidak harus berada dalam satu dimensi ruang dan waktu dan pembelajaran dapat berjalan dan mengabaikan kedua hal tersebut. Metode pembelajaran jarak jauh dapat digunakan pada keempat komponen pendidikan yakni: pendidikan umum, memperkuat pengetahuan pendidik tentang mata pelajaran yang diajarkan, pengajaran pedagogi dan perkembangan anak, dan sebagai panduan menuju kelas yang lebih baik (Kurniasari, 2021).

Berdasarkan literature review di atas, bahwa E-learning merupakan model pembelajaran online (distance learning), sehingga memiliki kemampuan untuk mengubah model pembelajaran tradisional yang disebut memiliki banyak kekurangan. Namun penerapan model e-learning masih memiliki beberapa keterbatasan dibandingkan dengan metode pembelajaran tatap muka. Keterbatasan tersebut antara lain; Kendali yang lemah disebabkan oleh kurangnya pemahaman konseptual tentang bagaimana pendidik dan siswanya menggunakan aplikasi e-Learning, akses internet yang terbatas, ketersediaan modul pembelajaran dan kurangnya infrastruktur siswa lainnya.

Oleh karena itu, model pembelajaran yang memadukan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran daring secara terpadu dan sistematis akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Melalui penelitian ini, diharapkan untuk menganalisis peningkatan hasil belajar serta motivasi belajar siswa dengan menggunakan blended learning. Bahkan, hasil ini dapat berfungsi sebagai bentuk rekomendasi untuk para pendidik anak untuk menjadi prototipe dalam membentuk strategi pembelajaran yang tepat diberikan kepada anak-anak sesuai ketentuan pendidika.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di MIS Terpadu Mutiara Hikmah. Dilihat dari jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini, menggunakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode pendekatan fenomenologi. Data utama penelitian kualitatif ini adalah tindakan nyata, observasi, kata-kata, selebihnya adalah data pelengkap seperti dokumen. Data dalam penelitian ini merupakan bukti-bukti pernyataan tertentu yang dapat dijadikan sebagai bukti dan sebagai dasar penelitian. Data yang peneliti butuhkan adalah data yang berkaitan dengan analisis blended learning untuk meningkatkan pembelajaran akidah akhlak di madrasah.

Pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu: 1) Wawancara, 2) Pengamatan, 3) Data Dokumen, dan 4) Catatan lapangan. Dalam penelitian kualitatif, peneliti harus dapat menyatakan suatu kebenaran objektif, karena validitas data dalam penelitian kualitatif sangat penting untuk dapat dibuktikan secara ilmiah. Kesimpulan yang diharapkan dari penelitian kualitatif adalah penemuan-penemuan baru yang belum pernah ada. Kesimpulan awal masih bersifat sementara dan akan berubah jika tidak ditemukan bukti yang kuat. Namun, jika kesimpulan awal tersebut didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten ketika peneliti kembali ke lapangan untuk mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dicapai dapat dipercaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Blended Learning yaitu asosiatif sekolah biasa (tatap muka) dengan pembelajaran menggunakan teknologi informasi dan menyampaikan. Melalui sistem blended learning menjadi lebih fleksibel dan tidak kaku. Pembelajaran langsung, yang cenderung sinkron, umum digunakan oleh semua guru. Pembelajaran tatap muka memiliki beberapa keunggulan, salah satunya adalah pembelajaran tatap muka memungkinkan guru untuk lebih mengenal peserta (Sihabudin, 2021).

Tujuannya agar pembelajaran menjadi fleksibel, memungkinkan anak bisa belajar sesuai kecepatannya sendiri. Pada tujuan pendidikan, diarahkan pada tumbuhnya potensi anak menjadi pemimpin atau anggota masyarakat yang produktif berkontribusi pada pembangunan berkelanjutan di masyarakat. Anak memperoleh pengalaman belajar tumbuhnya pengetahuan dan berkembangnya skill dan attitude dalam melakukan pemecahan masalah yang ada di masyarakat (Nasution, et.al., 2019).

Strategi blended learning bervariasi sesuai dengan disiplin, tingkat tahun, karakteristik siswa dan hasil belajar, dan memiliki pendekatan yang berpusat pada siswa dengan desain pembelajaran. Blended learning dapat meningkatkan akses dan fleksibilitas untuk pelajar, meningkatkan tingkat pembelajaran aktif, serta mencapai pengalaman dan hasil pembelajaran siswa yang lebih baik (Dewi, et.al., 2019).

Dalam proses blended learning, guru juga dapat memantau keterlibatan siswa secara aktif melalui pesan WhatsApp yang dikirim ke orang tua anak, untuk membuat anak lebih serius dengan pembelajaran online. Selain itu, dalam blended learning, siswa akan memahami teknologi informasi dan komunikasi sehingga dapat menciptakan hasil belajar yang lebih baik (Fap, et.al., 2021).

Dari hasil penelitian, menunjukkan bahwa faktor-faktor yang dapat meningkatkan keefektifan penggunaan model blended learning dilihat dari hasil belajar yaitu fitur media yang lengkap mendukung kebutuhan pembelajaran. Lebih lanjut, fitur yang lengkap akan mendorong dan meningkatkan motivasi belajar yang didukung dengan umpan balik kepada siswa berupa pujian (Pratama, et.al., 2020).

Hal ini menjadi acuan bagi pendidik untuk menerapkan model pembelajaran yang dipadukan dengan pendekatan dalam proses pembelajaran untuk mendorong siswa meningkatkan kemampuan berpikir kritisnya. Namun penerapan penelitian ini terbatas pada sarana pembelajaran berupa smartphone/laptop, kuota dan koneksi internet. Jika siswa tidak memiliki smartphone/laptop, pembelajaran tidak dapat dilakukan karena aplikasi video conference hanya dapat diakses dengan smartphone/laptop. Aplikasi konferensi video adalah aplikasi yang membutuhkan koneksi Internet yang stabil dan berkualitas baik untuk menghindari kemacetan, mengganggu proses pembelajaran dan menggunakan banyak ruang (Wahyunita, et.al., 2021).

Faktor penghambat dari pembelajaran online, yaitu: 1) Kendala koneksi internet dan kesulitan anak dalam memahami materi secara online banyak dikeluhkan oleh para anak. Dalam pembelajaran online kuota internet menjadi hal pokok yang sangat penting, 2) anak kesulitan dalam memahami materi pembelajaran, karena mereka merasa bahwa media pembelajaran yang digunakan kurang efektif sebab lingkungan belajar terkadang digunakan sebagai alat untuk memberikan informasi pembelajaran hanya kepada anak untuk mempelajari materi dalam buku LKS, 3) metode pembelajaran online yang diterapkan juga kurang interaktif, sehingga pembelajaran online yang diterapkan bersifat satu arah.

Faktor pendukung dari pembelajaran online, yaitu: 1) Pemerintah sebagai penyelenggara program pendidikan jarak jauh bertanggung jawab atas pengembangan kebijakan, merupakan faktor kunci dalam mendukung keberlangsungan program. Program harus terus dipantau dan diperbarui untuk meningkatkan pelaksanaan program pembelajaran jarak jauh, 2) Kekuatan pendidik atau guru yang sangat mendukung Aplikasi pembelajaran campuran Karena semua guru terlibat dalam proses tersebut. Dalam hal ini guru dibebani dengan tugas atau tanggung jawab sangat tinggi, guru dengan mata pelajaran nanti. Bertanggung jawab sebagai guru divisi Ini mengatur semua kegiatan belajar anak di semua bidang yang mereka tutupi (Hidayat, 2021).

Berdasarkan hasil observasi peneliti, diperoleh informasi bahwa blended learning akan memotivasi anak untuk memperhatikan pembelajaran. Hal ini dikarenakan pembelajaran tidak hanya di dalam kelas tetapi juga secara online, sehingga anak perlu fokus penuh pada pembelajaran dan perhatian, dikarenakan anak merasa senang dan tertantang saat mengikuti kegiatan kelas dan diluar kelas. Selain itu, setiap materi yang diberikan di kelas memfasilitasi pemahaman dengan membacanya berulang-ulang dan mengerjakan pekerjaan rumah atau kuis pada waktu yang ditentukan di google classroom. Blended learning dapat meningkatkan pengalaman belajar anak dalam berbasis aplikasi Google Classroom. Blended learning sangat bermanfaat untuk pembelajaran di tingkat sd/mi, seperti saat ini karena dapat memicu minat belajar anak dan membuat mereka lebih termotivasi untuk belajar.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan anak mengenai pengalaman selama mengikuti pembelajaran Blended Learning, diperoleh informasi bahwa anak senang belajar menggunakan pembelajaran blended learning melalui google classroom ataupun zoom. Proses pembelajaran berlangsung tidak hanya di kelas tetapi juga di e-learning. Apalagi belajar dengan Google Classroom tidak sulit karena anak dapat dengan mudah mengaksesnya dari komputer dan ponsel dengan bantuan internet, sehingga anak paling puas dengan kebiasaan anak sehari-hari yang aktif, dan utiliti. Pengalaman pembelajaran dalam kelas dan tugas tambahan atau pembelajaran campuran melalui Google Classroom ataupun zoom. Penggunaan Google Classroom dan zoom sangat sederhana sehingga anak tidak kesulitan belajar online, dan merupakan cara baru yang menyenangkan untuk membuat anak tetap terlibat dalam pelajaran yang ditawarkan. Blended learning akan mendorong anak untuk lebih penasaran dengan materi yang dibahas selama pembelajaran komputer atau laptop.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa “pengalaman pembelajaran blended learning” dimungkinkan di madrasah ibtidaiyah, terutama yang telah memiliki komputer yang terhubung internet dan tidak terhubung internet yang tidak dapat terhubung oleh guru. Guru dan siswa dapat menggunakan komputer dan mengakses materi pembelajaran di komputer. Internet Blended learning dapat diterapkan di sekolah dasar dengan dua cara, online dan offline. Blended learning sangat dianjurkan di sekolah dasar, karena blended learning merupakan metode pembelajaran yang menarik dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Atmadinata, Z, dkk. (2019). *Pengelolaan Teknologi Informasi pada Lembaga Pendidikan Islam*. Banjarmasin: Pascasarjana Universitas Islam Negeri Antasari.
- Dewi, K, dkk. (2019). *Blended Learning Konsep dan Implementasi pada Pendidikan Tinggi Vokasi*. Bali: Swasta Nulus.
- Darmayasa, J, dkk. (2019). *Panduan Bel (Borneo e-learning)*. Tarakan: Pusat Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran.
- Fap, A, dkk. (2021). *Blended Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar di Masa Pandemi Covid-10*. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(1). <http://journal.uny.ac.id/index.php/jitp>
- Hidayat, N. (2021). *Evaluasi Program Blended Learning terhadap Hasil belajar Siswa*. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(8). <https://jurnal.Peneliti.net/index.php/JIWP>
- Kurniasari, W, dkk. (2021). *Meningkatkan Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Blended Learning Berbasis Pada Google Classroom*. *Jurnal Edocatio*, 7(1). <http://10.31949/educatio.v7i1.891>
- Nasution, N, dkk. (2019). *Buku Model Blended Learning*. Riau: Unilak Press.
- Pratama, N, dkk. (2020). *Studi Literatur Model Blended Learning Pada Berbagai E-Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Vokasi/Kejuruan*. *Jurnal IT-EDU*, 5(1). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/36817>
- Sihabudin. (2021). *Blended Learning Strategi Pembelajaran Di Era Digital*. Malang : CV. Pustaka Learning Center.
- Sulistyani, D, dkk. (2021). *Pembelajaran Blended Learning Berbasis STEM*. Semarang: Unimus Press.

Simangunsong, S, dkk. (2021). Analisa Kognitif Model Blended Learning Dengan Pendekatan Kalkulus Dasar. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 7(1). <https://dx.doi.org/10.29303/jpft.v7i.2580>

Suhartono. (2017). *Menggagas Penerepan Pendekatan Blended Learning di Sekolah Dasar*. Semarang: UPBJJ-UT.

Usman. (2018). Komunikasi Pendidikan Berbasis Blended Learning Dalam Membentuk Kemandirian Belajar. *Jurnal Jurnalisa*, 4(1). <https://doi.org/10.24252/jurnalisa.v4i1.5626>

Wahyunita, I, dkk. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Blended Learning dengan Pendekatan STEM Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Peserta Didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3). <https://doi.org/10.31004/eduktif.v3i3.503>