



EDU MANAGE Vol. 1 No. 1. Juni 2022

EDU MANAGE

(Jurnal Manajemen Pendidikan Islam)

Email: jurnalstaini@gmail.com

<https://www.jurnal.staini.ac.id/index.php/edumanager>

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Metode Paradigma Pembelajaran Di Abad 21

Haris Purwanto¹, Nursamsiah², Risa Wulandari³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Email: haris.purwanto190@gmail.com syamsiahginting@gmail.com
risarahmanrizqia@gmail.com

ABSTRAK

Model didefinisikan sebagai ide dasar tentang apa yang harus menjadi pokok bahasan pembelajaran, termasuk apa yang ditanyakan dan bagaimana menyusun jawabannya, beserta penjelasan jawabannya. Dalam hal ini, paradigma adalah suatu konsensus di antara para ilmuwan tentang suatu gaya tertentu, suatu gaya yang membedakan satu komunitas ilmiah dengan komunitas ilmiah lainnya. Karena latar belakang pendidikan, teori, dan alat dan metode ilmiah yang digunakan sebagai referensi untuk analisis, variasi paradigma yang berbeda dapat muncul dalam komunitas ilmiah. Belajar ialah aktivitas yang dibuat untuk menciptakan pemahaman, keahlian spesial, serta membina sifat serta tingkah laku. Hasil daripada sistem pengajaran bisa dipandang dari transformasi yang berlangsung pada sikap siswa, tingkah laku serta hasil menimba ilmu murid. Bentuk observasi yang dipakai ialah observasi studi kepustakaan, yaitu observasi yang dilaksanakan dengan cara menghimpun data atau karangan ilmiah dengan tujuan menjadi materi observasi, mengumpulkan data kepustakaan, dan buku terkait. Data yang diperoleh dari beberapa referensi digunakan sebagai dasar atau alat utama untuk melakukan pembahasan. Hasil penelitian ini merupakan hasil analisis beberapa teori yang berkaitan dengan model pembelajaran siswa

Kata Kunci: Abad 21, Paradigma, Pembelajaran

ABSTRACT

The model is defined as the basic idea of what should be the subject of learning, including what is asked and how to arrange the answers, along with explanations of the answers. In this case, a paradigm is a consensus among scientists about a certain style, a style that distinguishes one scientific community from another. Due to the educational background, theories, and scientific tools and methods used as references for analysis, a variety of different paradigms may emerge within the scientific community. Learning is an activity designed to create understanding, special skills, and build character and behavior. The results of the teaching system can be seen from the transformation that takes place in student attitudes, behavior and student learning outcomes. The form of observation used is library research observation, namely observation carried out by collecting data or scientific essays with the aim of becoming observation material, collecting library data, and related books. The data obtained from several references is used as the basis or main tool for conducting discussions. The results of this study are the results of an analysis of several theories related to student learning models.

Keywords: 21 st Century, Paradigm, Learning

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan inti dari kegiatan pendidikan, maka untuk mengatasi perkara rendahnya mutu pengajaran, kita harus fokus pada mutu pembelajaran. Komponen yang bisa meningkatkan mutu dan hasil belajar adalah murid, pendidik, substansi, langkah, sumber belajar, fasilitas dan prasarana, dan biaya. Guru dalam melakukan kegiatan mengajar sampai saat ini masih menggunakan metode tradisional, guru lebih dominan dan hanya menggunakan metode ceramah dengan menjawab pertanyaan di buku, guru, dll, tidak memahami kemajuan teknologi pendidikan abad 21 saat ini. Di abad ini, guru harus lebih kreatif dalam menerapkan kemajuan teknologi pendidikan, agar siswa tidak pasif, guru lebih mudah menjelaskan isi pelajaran, dan guru juga bisa mengetahui apakah siswa sudah paham atau belum, dari pengajaran, materi yang diajarkan. ditransfer. Siswa yang pasif dan tidak aktif selama proses pembelajaran menyebabkan siswa tidak berhasil dalam belajar, sulit bagi siswa untuk memahami isi dari pendidik..

Paradigma pembelajaran di abad ke 21 lebih memperhatikan peserta didik, peran pendidik tidak hanya sebagai narasumber akan tetapi juga sebagai fasilitator untuk membantu belajar siswa. Paradigma ini dengan pendekatan komunikasi yakni guru berperan sebagai komunikator, dengan tugas melakukan analisis serta memilih metode saat menyampaikan agar bisa diterima siswa secara baik. Saat menerapkan pendekatan sistem dapat dilaksanakan pendidik saat kegiatan merancang, mengelola serta melakukan evaluasi pada proses kegiatan belajar. Peran guru yaitu fasilitator sedangkan media sebagai sumber belajar peserta didik.

Mobilitas individu kini semakin padat serta munculnya teknologi dengan inovasi baru, menjadi alasan terciptanya model belajar campuran atau *blended learning* dengan inovasi baru pada saat menjawab tantangan zaman. Blended learning adalah istilah dari campuran antara model belajar konvensional dengan cara tatap muka dengan model belajar berbasis internet yang biasa dikenal dengan istilah *e-learning* (Uno, 2011).

Model belajar ini yaitu cara ramah dikantong serta lebih efektif (Suyono, 2016). Model belajar ini dapat diimplementasikan pada siapapun, terutama kepada mereka yang memiliki mobilitas tinggi serta susah dalam melakukan tatap muka secara langsung dengan guru ataupun dosen. Latar belakang lain yakni sebagai cara belajar bersama dengan mereka yang memiliki kebutuhan belajar tambahan.

Pada saat abad ke 21 dunia pendidikan bergeser makna, serta berubahnya yang memiliki sifat dasar pada filsafat, serta tujuannya. Dilatarbelakangi dengan munculnya

pengetahuan serta teknologi komputer dengan berdampak pada pendidikan kognitif teknologi informasi yang kemudian menjadi kelompok ilmu pengetahuan. Dengan konteks memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pembelajaran, sudah terbukti semakin sempit dan melebur. Faktor "ruang dan waktu" yang selama ini jadi aspek menentukan saat berhasilnya penguasaan ilmu pengetahuan setiap individu. Saat ini, pendidikan dalam masa sains dan percepatan meningkatkan pengetahuan yang lebih luas. Cepatnya meningkatnya saintific ini didorong oleh diterapkan dengan alat belajar serta teknologi digital yang atau dengan sebutan *information super highway* (Gates, 1996). Pelaksanaan belajar mengajar pada masa pengetahuan wajib sesuai beserta butuhnya pada masa pengetahuan (*knowledge age*). Pembelajaran harus didesain lebih otentik agar siswa bisa berkolaborasi dengan terciptanya solusi pemecahan masalah pembelajaran..

Memecahkan masalah menuju kepada pertanyaan serta memunculkan jawaban oleh peserta didik itu lalu bisa mencari pemecah masalah tersebut pada konteks belajar dengan sumber daya informasi yang sudah ada. Diakui atau tidak, pada dunia pendidikan Pandangan yang dipercaya saat ini yaitu konstruktivisme. Berbeda dengan masa dahulu pengetahuan siswa hanya memiliki sumber dari pendidik, dan murid digambarkan sebagai gelas kosong yang siap diisi. Untuk itu dengan paradigma konstruktivisme, murid digambarkan punya pengetahuan dasar dengan cara umum, dan tugas pendidik hanya sebagai pengkonstruksi. Peserta didik pun diibaratkan sebagai tanaman yang sudah memiliki potensi untuk tumbuh serta berkembang dengan baik, sedangkan pendidik hanya memiliki fungsi sebagai menyiram membantu tanaman (siswa) tumbuh serta berkembang dengan baik. Akibatnya, peran guru berubah dari pengajar menjadi fasilitator dengan cara belajar yang dengan pusat pada murid (*student center*), tak lagi dengan pusat pada guru (*teacher center*). Proses belajar mengajar (PBM) sifat mandiri murid saat melakukan eksplorasi rasa ingin tahu dan pemecahan Problem yang diberi pendidik.

Desain pembelajaran sebagai proses dalam mengembangkan perangkat pembelajaran secara sistematis lalu digunakan secara khusus teori-teori pembelajaran agar kualitas yang dapat terjamin pada saat pembelajaran berlangsung. Desain pembelajaran yakni praktik penyusunan produk pembelajaran guna membantu supaya bisa terjadi transfer pengetahuan secara efektif antara guru dan siswa. Desain instruksional sebagai proses yang sistematis serta digunakan dalam pengembangan program pendidikan serta pelatihan dengan konsisten serta dapat diandalkan. Teknologi pembelajaran yaitu bersifat kreatif serta aktif; yakni sebuah sistem yang unsurnya berkaitan satu dengan yang lainnya dan bersinergi secara efektif. Desain pembelajaran sebagai suatu sistem yang

memiliki banyak komponen yang saling berkaitan. Komponen-komponen tersebut harus dikembangkan serta dapat diimplementasi guna memenuhi kelengkapan suatu instruksional. Tujuan dari Desain pembelajaran yakni bertujuan agar pembelajaran lebih efektif serta efisien dan mengurangi tingkat kesulitan saat proses belajar itu berlangsung.

Pembelajaran yang baik itu lebih diutamakan daripada kurikulum, pengaturan ruang kelas, teman sebaya, dana, ukuran sekolah dan kelas. Kurikulum wajib memiliki fungsi sebagai pedoman bukan tuntutan untuk harus dilakukan oleh guru, sehingga membuat guru merasa kaku dalam menerapkan dan semua wajib melakukan tuntutan harus mempergunakan metode dan strategi yang sama. Pembelajaran abad 21, era industri 4.0 sangatlah kental dengan pembelajaran online. Dalam pembelajaran ini disarankan untuk dilakukan dengan strategi pembelajaran *blended learning*. *Blended learning* secara esensial merupakan pembelajaran campuran antara pembelajaran tatap muka dan pembelajaran *Online*.

Tidak akan pernah ada yang menyenangkan dalam proses pembelajaran dengan metode, strategi, model, atau pendekatan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dengan menggunakan metode atau strategi yang sama atau cenderung monoton. Dengan memiliki pembeda dan karakteristik yang unik dari siswa akan lebih menerima atau senang bila menggunakan strategi, metode, model, atau pendekatan yang berbeda saat proses pembelajaran berlangsung, sebaiknya dilakukan dengan multi metode (atau banyak metode atau strategi).

Banyaknya model yang dapat diterapkan oleh pendidik dalam merancang perangkat pembelajarannya. Pemilihan model hendaknya mempertimbangkan segi-segi yang mengutamakan faktor biaya, faktor latar belakang perangkat yang akan dikembangkan, dan faktor kegiatan yang akan dilakukan yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran.

Proses globalisasi yaitu kewajiban dalam sejarah yang tak mungkin dapat terhindar, bersama segala barokah serta mudharatnya. Bangsa dan Negara dapat pada era globalisasi bersama apabila mempunyai pendidikan yang Memiliki kualitas baik. Kualitas pada pembelajaran, dapat ditentukan pada proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah. Pada proses belajar mengajar itu guru sebagai sosok penting.

Long Life Education merupakan idiom bahasa Inggris yang bila dimaknai berarti pembelajaran sepanjang hidup. Dengan istilah lain, orang bisa berlatih kapan saja, di mana juga. langkah pembelajaran berlanjut hingga era digital saat ini. Era digital pada periode ini memberikan pengaruh yang tidak bisa dipungkiri pada dunia pengajaran, khususnya di

Indonesia. Dampak kesejagatan banyak mempengaruhi corak layanan pengajaran yang dibagikan pendidik kepada murid. Menurut Degeng (selama Anik 2010), mereka yang bisa “hidup” di periode 21 adalah mereka yang bersaing, intelek serta siap menghadapi transisi. Oleh karena itu, dalam rangka menjaga keselamatan bangsa Indonesia saat ini, kualitas dan mutu pendidikan dapat ditingkatkan dengan berperan, inovatif, efisien dan menyenangkan guna peserta didik. lahir (Annisa, 2013) berpendapat bahwa metode pengajaran adalah satu-satunya cara untuk belajar, kapasitas siswa akan meningkat, siswa akan kurang berlatih karena murid tidak sering berasumsi di luar konteks yang diberikan pendidik dan menjadi melempem, selama mengambil sumber belajar pelengkap selain bahan belajar yang disediakan oleh pendidik. Meskipun pendidik bukanlah satu-satunya sumber menimba ilmu, apalagi di era digital saat ini dimana sumber berlatih bisa diperoleh dengan gampang dengan dukungan teknologi informasi. Oleh sebab itu, perlu dicari opsi pengajaran klasikal yang bisa menangani permasalahan tersebut tanpa melenyapkan rasa kohesi hangat antara murid dengan teman sebayanya atau antara murid dengan pendidik. Oleh sebab itu, belajar tidak memadai dengan melangsungkan tatap muka klasikal seperti saat ini.

Belajar ialah kegiatan yang dipersiapkan untuk mendapatkan pemahaman, mendapatkan keterampilan dan membangun sifat serta perbuatan. Hasil dari proses pengajaran bisa dipandang dari perubahan sifat, tingkah laku serta hasil belajar murid (Rahman Riyanda, 2020). Pembelajaran ialah langkah mensintesis pemahaman murid, serta murid bakal berlatih menginterpretasikan aktivitas beralaskan ide-ide yang disintesis melewati ideologi serta respon. (Winata Putra, 2014). Prinsip belajar ialah langkah konsepsi pemahaman dari keahlian yang dimiliki murid untuk memperoleh kepandaian dari proses belajar. Oleh karena itu, kegiatan pengalaman diperlukan. Riset belajar adalah kombinasi dari banyak faktor, meliputi personel, material, peralatan, perkakas dan langkah yang memiliki tujuan untuk menggapai tujuan (Arfani, 2016). Pelaksanaan langkah pengajaran memerlukan rencana dan program terpilih untuk menggapai tujuan pembelajaran. Teknik penetapan program mengajar serta cara mengajar bukanlah langkah yang ringan bagi pendidik. Pemakaian metode pengajaran harus sesuai dengan karakteristik murid, lingkungan, media pengajaran, media pengajaran. Model pengajaran adalah template atau desain yang digunakan untuk merencanakan pengajaran di kelas (Elyas, 2018) selama wabah COVID-19.

Instansi pengajaran patut menggunakan model pembelajaran unggul untuk melanjutkan pelajaran. Situasi itu terjadi ketika pemerintah Indonesia memberlakukan Pembatasan Sosial (PSBB) untuk mencegah bertambahnya jumlah orang yang terinfeksi COVID-19. Larangan ini berlangsung untuk aktivitas kerohanian, membatasi aktivitas di luar sanak keluarga, organisasi serta dunia pengajaran. Menurut (Priadi et al., 2021) pembelajaran daring merupakan langkah terbaik di

masa pandemi. Guru bisa memakai lingkungan kelas virtual untuk mendidik di rumah via alat yang melangsungkan sesi daring menjadi efisien serta praktis. Pembelajaran daring adalah langkah pembelajaran yang dilakukan secara tepat maupun tidak tepat melalui internet. Para ahli menunjukkan bahwa penataran daring bisa memajukan hasil berlatih murid (Adi dkk, 2021; Priadi & Riyanda, (2021).

METODE PENELITIAN

Jenis observasi yang dipakai ialah obesrvasi kepustakaan alias studi kepustakaan, yaitu. Penelitian dilaksanakan dengan menghimpun data maupun artikel ilmiah dengan tujuan topik investigasi atau koleksi literatur institut (Mestika, 2014) Dukungan bahan perpustakaan seperti buku referensi, makalah observasi, artikel, notasi dan majalah berkaitan dengan masalah yang ingin dipecahkan. Pendekatan yang dipakai penulis dalam investigasi ini ialah pendekatan semiotik. Metode semiotik adalah model observasi dengan mempelajari dan mencari tanda-tanda dalam wacana dan menjelaskan makna tanda-tanda tersebut, sekaligus mencari hubungan dengan ciri-ciri tanda tersebut. simbol ini untuk memahami artinya. (Sari & Asmendri, 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Menurut Makagiansar (1996) masuk abad 21 pendidikan bergesernya Pandangan atau paradigma, meliputi: (1) yang sebelumnya pembelajaran secara terminal lalu berubah ke belajar sepanjang hayat, (2) sebelumnya ketika pembelajaran yang fokus terhadap penguasaan sains. lalu berubah untuk mempelajari secara holistik, (3) yang sebelumnya citra hubungan guru dengan siswa bersifat konfrontatif ke citra hubungan kemitraan, (4) bersumber guru yang mengharuskan (akademik) lalu berubah pada penekanan keseimbangan fokus pendidikan nilai, (5) sebelumnya mendukung menghilangkan buta aksara ke kampanye melawan buta teknologi, budaya, serta komputer, (6) dari penampilan pengajar yang terisolasi ke penampilan dalam tim kerja, (7) sebelumnya konsentrasi eksklusif kepada kompetisi ke orientasi kerja sama. Bersama melihat pendapat ahli tersebut terlihat bahwa pendidikan dihadapkan kepada challenge agar menghasilkan sumber daya manusia yang kualitasnya baik pada saat dihadapi berbagai challenge serta dituntut yang memiliki sifat kompetitif.

Pelaksanaan proses belajar terjadi saat ini masih didominasi pada pola ataupun pandangan yang banyak dijumpai di abad industri. Saat abad sains sbegai paradigma yang

digunakan berbeda dengan saat abad industri. Galbreath (1999) menjelaskan yaitu pendekatan belajar bisa digunakan saat abad pengetahuan yakni pendekatan campuran adalah campuran pendekatan belajar dari pendidik, belajar dari peserta didik satu sama lain, serta bisa belajar secara mandiri.

PEMBAHASAN

Blended learning ialah rencana pendidikan formal yang memungkinkan murid untuk belajar (setidaknya sepihak) melalui konten dan arahan daring dengan kontrol waktu, tempat, urutan, dan kecepatan yang independen. judul. tingkat pembelajaran (Sker, 2012). Selanjutnya, John Merrow (2012) menyatakan bahwa “pembelajaran campuran adalah kombinasi dari instruksi kelas tradisional (yang berbeda dengan sendirinya) dan instruksi yang dimediasi teknologi”. Artinya, *blended learning* atau pembelajaran campuran ialah kombinasi pengajaran ruang konservatif memakai pembelajaran berbasis teknologi (modern). Hal senada jua, dikemukakan oleh (A. R. Sari, 2014) yang mengatakan bahwa penataran gabungan menggambarkan cara pengajaran yang menggabungkan pengajaran tatap muka (tatap muka/klasik) dengan alur pembelajaran tatap muka. (via pemakaian media internet). Beralasan penjelasan para pakar di atas, *blended learning* dapat didefinisikan sebagai suatu siasat belajar mengajar yang dapat menjangkau tujuan penataran dengan mencampurkan pengajaran di ruang/tatap muka dengan teknologi serta pengajaran. pelatihan berbasis platform. dalam informasi lengkap. daring (daring). Carman, (2005) mengatakan bahwa ada lima pokok pelaksanaan pembelajaran dengan memakai pembelajaran asosiatif:

Live Event Pengajaran bersemuka (*guided instruction*) secara bersama-sama pada durasi serta ruang yang setingkat (*classroom*) atau pada durasi yang selaras tetapi di posisi yang berlainan (*virtual class*). Oleh sebagian jiwa, model pembelajaran *live* ini tetap sebagai andalan. Akan tetapi, model pengajaran tatap muka pun harus dirancang sedemikian rupa sehingga tujuan dapat tercapai sesuai kebutuhan. Model ini juga bisa menggabungkan prinsip behaviorisme, epistemologi, dan konstruktivisme untuk pembelajaran bermanfaat.

SelfPaced Learning. dipadukan dengan *self-paced learning* yang memperbolehkan murid berlatih kapan juga, di mana juga dengan memakai beraneka macam konten (materi pembelajaran) yang dipersiapkan tersendiri untuk berlatih independen dalam format teks dan multimedia yang menarik (video, animasi, simulasi, gambar, suara, atau kombinasinya. ini). Dalam konteks hari ini, materi pembelajaran tersebut bisa disampaikan

secara daring (melewati situs web atau melalui perangkat seluler dengan streaming audio, video daring serta e-book) atau offline (dalam format CD serta cetak).

Collaboration. gabungkan pembimbing dan siswa, keduanya bisa melalui sekolah/sekolah. Oleh karena itu, pereka *blended learning* perlu menciptakan suatu bentuk kerja sama, baik antar rekan seangkatann maupun antara murid dan pendidik melalui aktivasi alat komunikasi seperti *chat room*, papan diskusi, email, *website/webblog* dan telepon seluler. Kerjasama tentunya bertujuan untuk menciptakan pemahaman serta keahlian melalui metode sosial atau hubungan sosial oleh orang lain, baik itu penekanan substansi, pemecahan masalah serta pembelajaran.

Assessment dalam *blended learning*, pereka wajib sanggup menggabungkan berbagai bentuk evaluasi, pengecekan teruji serta tidak teruji, atau bahkan tes yang lebih autentik (*otentikasi/portofolio*). Selain itu, perlu juga mempertimbangkan kombinasi model penilaian online dan offline. Untuk menciptakan kemudahan dan keleluasaan bagi peserta penelitian saat memantau atau melakukan penelitian.

Berdasarkan uraian tentang *blended learning*, artikel ini akan membahas secara detail tempat dan peranan penggunaan strategi *blended learning* ini untuk meningkatkan kualitas pengajaran tertentu di Indonesia. Kerumitan permasalahan pembelajaran di Indonesia demi mencari jalan keluar serta pilihan menjadi misi dikembangkannya metode *blended learning* ini. Dengan penangkapan sebab tentang konsep dasar pembelajaran asosiatif, notulis akan berupaya mengemukakan keadaan penataran saat ini dengan memperkenalkan pembelajaran kooperatif sebagai pembaruan di India selama memecahkan masalah saat ini.

Blended adalah campuran, kolaborasi yang baik, serta proses pembelajaran dengan menggunakan bermacam- macam kegiatan serta alat yang baik secara fisik maupun maya. Berikut merupakan kegiatan asaat *Blended Learning* dilakukan:

- a) Pembelajaran Face to Face (pembelajaran tatap muka di ruang kelas);
- b) Video Conference (face to face secara daring);
- c) E-learning (aktivitas yang dilakukan dengan pemanfaatan software pengelolaan konten pembelajaran);

Blended Learning mencampurkan yaitu cara belajar dengan manfaat teknologi. Teknologi virtual bisa ada dan dapat bermanfaat saat proses pembelajaran campuran. Hingga, bisa disimpulkan bahwa pembelajaran campuran dapat digunakan dengan efektif serta menyesuaikan kondisi atau situasi. (Majir, 2020) saat pengembangan pembelajaran yang relevan dengan perkembangan zaman pemanfaatan komputer dan *smartphone*

android, grup *Whatsapp*, *Facebook*, *E-mail*, yang benar dan tepat dapat menjadikan sekolah memiliki kualitas. Lebih khusus pengembangan pembelajaran yang menggunakan model web centric course yaitu belajara campuran (blended learning) dan pemanfaatan teknologi informasi, serta pola bimbingan dari guru secara langsung memiliki manfaat motivasi peserta didik dan pendidik guna belajar pengetahuan baru (learn how to learn); peningkatan pengetahuan serta bakat pendidik dan peserta didik. Menggunakan blended learning: Model web centric course pendidik dan peserta didik mempunyai keterampilan bahasa inggris, memiliki kemampuan dengan pengoprasian komputer, kenal terhadap program, software serta hardware computer, hubungan wali murid, peserta didik serta pendidik lebih transparan.

Menurut (Clement et al., 2016), dalam makalah berjudul "*Associative Learning Design: a Shared Experience*", ditemukan sebagian nilai pokok yang harus diperhatikan selama persiapan format blended learning, termasuk pengembangan kurikulum. Guru dan staf tidak perlu menciptakan teknologi instruksional untuk memelopori pembelajaran campuran. Amati tujuan pembelajaran dari setiap instruksi yang Anda buat. Isi konsep blended learning meliputi proses pembelajaran dan metode terkait. Berkaitan dengan kepribadian siswa, jenis pengajaran, jenjang dan tujuan pembelajaran berdasarkan tuntunan falsafah belajar yang unggul, serta sumber daya pendukung untuk mencapai pengajaran yang terbaik. Metode blended learning meliputi pembelajaran, menggunakan komputer atau perangkat mobile, desain website, desain ruang virtual, desain instant messaging, dll. Isi dan konsep metode blended learning secara garis besar meliputi 4 perspektif, yaitu konsep isi penataran, sketsa desain penataran, sketsa metode pembelajaran dan rancangan penilaian penataran. Yongxing (2008), dalam desain konten penataran.

Ada 2 jenis aktivitas yang harus dicoba oleh guru yaitu mulai dari praktek latihan, 2 tampilan aktivitas yang dilaksanakan pada tahap ini ialah untuk menentukan teori perkembangan dan karakteristik. Hal ini untuk mendorong siswa mempelajari peran perangkat lunak, maka perlu untuk mendefinisikan secara singkat perangkat lunak sebelum mempraktekkan konsep pengajaran. Kedua menentukan grade, konsep mata kuliah yang diberikan oleh dosen, jenis sistem informasi manajemen kampus. Untuk menciptakan ruang bagi siswa untuk memilih poin desain mereka, siswa dapat mengusulkan topik mereka sendiri sesuai dengan kemampuan mereka. Dengan metode pengajaran tidak mungkin lepas dari pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Model pendidikan yang berbeda harus dirancang dengan hati-hati untuk siswa yang belajar di dalam atau di luar

kampus, selama atau setelah sekolah. Pengalihan metode pembelajaran merupakan hal yang harus diperhatikan, terutama mengingat kemudahan dan kemampuan untuk melaksanakan tujuan pendidikan dari metode pelatihan tersebut. Pembelajaran kelompok dan diskusi online adalah cara penting untuk mengajarkan konsep.

Oleh karena itu, guru membutuhkan bantuan terutama untuk memecahkan masalah yang dihadapi siswa. pendidik harus merencanakan tempat untuk berdiskusi dengan anggota kelompok dan memberikan pendidikanbersemuka. Dan yang terakhir adalah evaluasi blended learning. sketsa evaluasi pengajaran dialogis langsung digunakan dengan standar evaluasi yang dibuat oleh pendidik, semua siswa berpartisipasi dalam penilaian.

Jika diamati lebih detail, sikap tanggung jawab terhadap kewajiban belajar menjadi salah satu penanda independensi akademik siswa. Situasi ini dipaparkan oleh (Zumbrunn, 2014) yang memberitahukan bahwa mahasiswa yang independen secara akademik bertanggung jawab untuk memantau dirinya dengan cara apapun, termasuk mencapai tujuan dan fokus pada apa yang diwajibkan. Menurut (Sudjana, 2015), kapasitas mahasiswa dalam memperoleh pengalaman merupakan hasil dari studinya. (Slameto, 2016) menyematkan bahwa hasil berlatih ialah pergantian yang berlangsung secara berkesinambungan dalam tindak-tanduk dan tidak bersifat permanen. Sebagaimana yang ditelaah dalam model pengajaran bersemuka, dalam hal pengajaran berbasis web juga akan ada rapat bersama pendidik, dalam rapat ini siswa dapat mengungkapkan masalah yang ada dalam proses pengajaran, apa yang terkait dengan pengajaran. Masalah materi atau koneksi internet.

PENUTUP

Pembelajaran terpadu atau blended learning adalah strategi pengajaran yang dapat menggapai poin pengajaran dengan menggabungkan pengajaran kelas/bersemuka dengan informasi dan teknologi pengajaran tatap muka. Sampai saat ini skema pengajaran yang terkenal di Indonesia ialah pengajaran konservatif (Klasik) dengan desain naratif. Penguatan pembaruan pengajaran yang akurat akan menghidupkan kembali independensi dan kepercayaan diri murid yang telah berupaya mengejar dan menemukan sumber menuntut ilmu tidak sekedar dari pendidik. Anggapan inilah yang menjadikan pembelajaran asosiatif sebagai pilihan ketika pembelajaran tatap muka saja tidak cukup.

Blended Learning dengan bermacam cara pengajaran serta pemanfaatan teknologi. Teknologi virtual yang sudah tersedia bisa dengan memanfaatkan guna saat pembelajaran campura. Hingga,, bisa disimpulkan yaitu blended Learning bisa digunakan dengan cara

efektif serta menyesuaikan kondisi serta situasi. Paradigma pembelajaran di abad ke 21 lebih memperhatikan peserta didik, peran pendidik tidak hanya sebagai narasumber akan tetapi juga sebagai fasilitator untuk membantu belajar peserta didik. Paradigma ini menggunakan pendekatan komunikasi yaitu pendidik sebagai komunikator).

DAFTAR PUSTAKA

- Arfani, L. (2016). Mengurai hakikat pendidikan, belajar dan pembelajaran. *Pelita Bangsa Pelestari Pancasila*, 11(2), 81–97.
- Clement, M., Vandeput, L., & Osaer, T. (2016). Blended Learning Design: A Shared Experience. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 228(December), 582–586. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2016.07.089>
- Elyas, A. H. (2018). Penggunaan model pembelajaran e-learning dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *Warta Dharmawangsa*, April.
- Majir, A. (2020). *Paradigma Baru Manajemen Pendidikan Abad 21*. Yogyakarta: CV Budi Utomo.
- Mestika, Z. (2014). *Metode Penelitian Kepustakaan* (Cet. ke-1). Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Priadi, M. A., Riyanda, A. R., & Purwanti, D. (2021). Pengaruh Model Guided Discovery Learning Berbasis E-Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis. *IKRA-ITH HUMANIORA : Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 5(2), 1–13.
- Rahman Riyanda, A. (2020). Pendapat Orang Tua Terhadap Motivasi Belajar Siswa Smk Al-Huda Jatimulyo Kabupaten Lampung Selatan. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi*, 1(2).
- Sari, A. R. (2014). PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR DAN KEMAMPUAN GROUP-WORK MELALUI KOMBINASI PEMBELAJARAN PEER LEARNING DAN BLENDED LEARNING. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, XII(1).
- Sari, M., & Asmendri. (2020). Penelitian Kepustakaan (Library Research) dalam Penelitian Pendidikan IPA. *Jurnal Penelitian Bidang IPA Dan Pendidikan IPA*, 6(1), 13.
- Slameto. (2016). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2015). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suyono. (2016). *Belajar dan pembelajaran : teori dan konsep dasar* (Cet. 1). Bandung:

Remaja Rosdakarya.

Zumbrunn, S. (2014). Encourage self regulated learning in the classroom. *Journal Virginia Commonwealth University*, 278–299.