

**INOVASI PEMBELAJARAN PAI DENGAN BLENDED LEARNING
DI ERA SOCIETY 5.0: STUDI DI UPTD SMPN 3 KECAMATAN
HARAU**

Sri Bulan¹, Fitri J Fatmi S², Vira Hapena Putri³, Muhiddinur Kamal⁴
sribulan1999@gmail.com¹, fitrijfatmi@33gmail.com², virahapenaputri@gmail.com³,
muhiddinurkamal@uinbukittinggi.ac.id⁴
Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi

Article Info

Article history:

Published Juni 30, 2025

Kata Kunci: Blended Learning,
PAI, Inovasi Pembelajaran,
Era Society 5.0.

Keywords: *Blended Learning,
PAI, Learning Innovation,
Society 5.0 Era.*

ABSTRAK

Indonesia telah memasuki era society 5.0, ditandai dengan perkembangan pesat teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang memengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Generasi Z menunjukkan preferensi belajar yang berbeda, cenderung visual dan interaktif, serta memanfaatkan platform daring. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang selama ini cenderung monoton memerlukan inovasi. Oleh karena itu, penelitian ini mengkaji pemanfaatan blended learning di UPTD SMPN 3 Kecamatan Harau sebagai strategi inovatif dalam pembelajaran PAI di era ini. Dengan pendekatan deskriptif kualitatif, data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa blended learning secara signifikan meningkatkan kualitas pengalaman belajar siswa PAI, mendorong keterlibatan aktif, fleksibilitas waktu dan ruang, serta memacu pembelajaran mandiri dan literasi digital. Model ini juga mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 dan integrasi nilai-nilai lokal, meskipun evaluasi dan penyesuaian berkelanjutan tetap diperlukan untuk optimalisasi.

ABSTRACT

Indonesia has entered the Society 5.0 era, marked by rapid developments in information and communication technology (ICT) that affect various aspects of life, including education. Generation Z exhibits different learning preferences, tending to be visual and interactive, and utilizing online platforms. Islamic Religious Education (PAI) learning, which has traditionally been monotonous, requires innovation. Therefore, this research examines the utilization of blended learning at UPTD SMPN 3 Kecamatan Harau as an innovative strategy for PAI learning in this era. Using a descriptive qualitative approach, data was collected through interviews, observations, and documentation, then analyzed using the Miles and Huberman model. The findings indicate that blended learning significantly improves the quality of PAI

students' learning experiences, fostering active engagement, time and space flexibility, and promoting independent learning and digital literacy. This model also supports the development of 21st-century skills and the integration of local values, although continuous evaluation and adjustment are necessary for optimization.

1. PENDAHULUAN

Saat ini, dunia, termasuk Indonesia, telah memasuki era society 5.0 yang ditandai dengan pesatnya perkembangan pola ekonomi digital, kecerdasan buatan (artificial intelligence), Internet of Things (IoT), big data, robotik, dan fenomena inovasi disruptif. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) bergerak cepat dan masif ke seluruh aspek kehidupan masyarakat, membuat aktivitas sehari-hari di Indonesia sangat bergantung pada internet. Data survei dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menunjukkan peningkatan signifikan jumlah pengguna internet di Indonesia, dari 132,7 juta jiwa pada tahun 2016 menjadi 221,56 juta jiwa atau 79,5% dari total populasi pada tahun 2024, dan terus meningkat di tahun-tahun berikutnya. Fenomena ini secara langsung memengaruhi berbagai kegiatan personal dan sosial, termasuk dalam proses pendidikan.

Generasi z saat ini menunjukkan dinamika sikap, perilaku, dan minat yang berbeda dalam berinteraksi dengan internet, khususnya dalam konteks pendidikan. Mereka cenderung lebih menyukai informasi berbasis visual dari berbagai platform daring seperti website, YouTube, aplikasi, dan media sosial, dibandingkan dengan metode ceramah guru atau buku teks cetak yang monoton. Mayoritas generasi ini juga terampil mencari informasi di dunia maya daripada harus pasif di perpustakaan konvensional atau kelas dengan sistem pembelajaran yang berpusat pada guru (teacher-centered). Mereka lebih bersemangat dan nyaman belajar secara kolaboratif dalam praktik nyata atau secara peer-to-peer melalui jejaring sosial (social learning platform), serta lebih suka bermain interactive gaming (gamifikasi) daripada mengerjakan tugas sekolah berbasis kertas.

Melihat kecenderungan ini, perkembangan TIK sudah semestinya dimanfaatkan secara maksimal untuk menunjang efektivitas proses pendidikan. Hal ini juga berlaku untuk Pendidikan Agama Islam (PAI), yang sangat memungkinkan mendapat sentuhan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajarannya. Selama ini, pembelajaran PAI cenderung monoton, kaku, terpaku pada buku teks, kurang inovatif, dan kurang memanfaatkan perkembangan teknologi, sehingga cenderung membosankan dan berdampak pada kurang efektifnya pencapaian tujuan pembelajaran PAI. Mengingat karakteristik peserta didik saat ini yang jauh berbeda dari generasi sebelumnya, pendekatan dan media pembelajaran yang lebih inovatif dan progresif sangat dibutuhkan untuk mengakomodasi minat mereka.

Sebagai alternatif penyelesaian masalah ini dan untuk mengakomodasi pergerakan cepat perkembangan teknologi dan informasi di society 5.0, proses pembelajaran dan setiap komponen dalam mata pelajaran PAI perlu dikembangkan dengan mentransformasikannya ke dalam bentuk virtual atau elektronik. Transformasi ini juga sejalan dengan pergeseran kebutuhan masyarakat yang menganggap kecepatan dalam mengakses informasi dan pengetahuan terkini sebagai kebutuhan hampir sekunder. Proses ini diharapkan dapat menjembatani realitas dengan idealitas dalam pendidikan, tanpa mengesampingkan nilai-nilai pendidikan yang ada di dalamnya. Salah satu alternatif pengembangan pembelajaran PAI di era society 5.0 adalah pembelajaran yang dikenal dengan blended-learning.

Eksistensi dan urgensi blended-learning dalam proses pembelajaran PAI menjadi konsekuensi logis dari perkembangan dan penetrasi teknologi informasi di era digital ini. Penggunaan blended-learning juga diharapkan mendukung kebijakan pemerintah dalam pemerataan akses pendidikan di seluruh Indonesia, serta menghasilkan sumber daya manusia unggul dan berkualitas yang mampu bersaing di dunia global. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 juga mendukung bahwa proses belajar dapat dilakukan tidak hanya dengan pendekatan konvensional, tetapi juga dengan sistem jarak jauh, memanfaatkan kemajuan TIK seperti internet dan media sosial untuk memotivasi siswa agar lebih giat belajar di mana pun dan kapan pun. UPTD SMPN 3 Kecamatan Harau merespons hal ini dengan baik.

Pelaksanaannya seringkali merupakan kombinasi pembelajaran online dan tatap muka, yang dikenal dengan istilah blended learning. Konsep blended learning ini menggabungkan model pembelajaran konvensional dengan pembelajaran online. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam pemanfaatan blended learning di UPTD SMPN 3 Kecamatan Harau sebagai bentuk inovasi media pembelajaran PAI dalam menghadapi era society 5.0.

2. METODOLOGI

Penelitian ini mengadopsi pendekatan deskriptif kualitatif untuk mengkaji secara mendalam pemanfaatan blended learning sebagai inovasi media pembelajaran PAI di UPTD SMPN 3 Kecamatan Harau dalam menghadapi era society 5.0. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk memperoleh pemahaman komprehensif mengenai fenomena yang diteliti melalui deskripsi yang kaya dan kontekstual.

Data penelitian dikumpulkan melalui teknik wawancara dengan pihak terkait, observasi langsung terhadap proses pembelajaran, dan studi dokumentasi yang relevan. Validitas data yang terkumpul diuji menggunakan teknik triangulasi data untuk memastikan keabsahan temuan. Selanjutnya, analisis data dilakukan dengan mengimplementasikan model Miles dan Huberman, yang meliputi empat tahapan sistematis: pengumpulan data (data collection), reduksi data (data reduction), penyajian data (data display), dan penarikan kesimpulan (conclusion drawing/verification).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian Blended Learning

Pembelajaran berbasis blended learning yaitu pembelajaran bukan hanya berbasis pada tatap muka, tetapi dikombinasikan dengan sumber ilmu pengetahuan dan teknologi yang bersifat online maupun offline. Blended learning adalah Kombinasi dari dua instruksi model pembelajaran yaitu sistem pembelajaran tradisional dan sistem pembelajaran yang menekankan pada peran teknologi komputer atau lebih dikenal dengan pembelajaran online (Purnomo et al., 2017).

Dengan internet, model penyampaian informasi bisa melalui banyak jalur seperti berbasis multimedia yaitu menggabungkan teks, diagram, dan gambar dengan video dan suara sangat menunjang kemampuan mentransmisikan informasi yang bermakna dan bersifat maya (virtual). Seiring dengan perkembangan internet tersebut maka strategi pembelajaran pun bergeser dan muncul berbagai strategi pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi dari model e-learning, smart classroom technology, virtual classroom, blended learning, dan lain-lain. Blended learning merupakan proses mempersatukan beragam metode belajar yang dapat dicapai dengan penggabungan sumber-sumber virtual dan fisik.

Driscoll & Carliner (2005:234) mendefinisikan: blended learning integrates – or

blends-learning programs in different formats to achieve a common goal. Artinya blended learning mengintegrasikan atau menggabungkan-program belajar dalam format yang berbeda dalam mencapai tujuan umum. Blended learning merupakan sebuah kombinasi dan berbagai strategi di dalam pembelajaran, sehingga dapat dikatakan bahwa blended learning adalah metode belajar yang menggabungkan dua atau lebih metode dan strategi dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan dari proses pembelajaran tersebut.

Pendapat mengenai blended learning juga disampaikan oleh Kurtus: “blended learning is a mixture of the various learningstrategies and delivery methods that will optimize the learning experience of the user”. Kurtus (2004) Hal tersebut menyatakan bahwa blended learning adalah campuran dari berbagai strategi pembelajaran dan metode penyampaian yang akan mengoptimalkan pengalaman belajar bagi penggunanya.

Pelaksanaan strategi ini memungkinkan penggunaan sumber belajar online,terutama yang berbasis web/blog, tanpa meninggalkan kegiatan tatap muka (Elliot, 2002:58), sedangkan menurut Allen, Seaman, and Garrett (2007: 5), mendefinisikan blended learning yaitu: The definition of an online program or blended program is similar to the definitionused for courses; an online program is one where at least 80 percent of the programcontent is delivered online and a blended program is one where between 30 and 79 percent of the program content is delivered online.

Dari definisi para ahli tersebut maka dapat disimpulkan bahwa blended learning adalah pencampuran dua atau lebih strategi atau metode pembelajaran untuk mendapatkan hasil belajar yang diharapkan. Konsep blended learning ini ialah pencampuran model pembelajaran konvensional dengan belajar secara online. Peserta didik diharapkan selalu aktif dan dapat menemukan cara belajar yang sesuai bagi dirinya. Guru hanya berfungsi sebagai mediator, fasilitator dan teman yang membuat situasi yang kondusif untuk terjadinya konstruksi pengetahuan pada diri peserta didik. Blended learning ini akan memperkuat model belajar konvensional melalui pengembangan teknologi pendidikan. Berikut disajikan gambar mengenai konsep blended learning dalam pembelajaran.



Gambar 1. Konsep Blended Learning

Model pembelajaran blended learning memiliki bentuk pembelajaran yang bervariasi sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dalam kondisi apapun. Secara umum terdapat empat model pengembangan blended learning (Abdullah, 2018), yaitu :

Face to face driver model, merupakan model yang menggunakan teknologi hanya sebagai pendukung pembelajaran tatap muka. Jadi pembelajaran tatap muka adalah pembelajaran utama sementara online learning hanya sebagai pelengkap pembelajaran;

Rotation model, merupakan model kombinasi yang terstruktur, dimanapembelajaran secara tatap muka dan online memiliki jadwal masing-masing sehingga kedua tipe pembelajaran ini benar-benar terpisah; c) Flex model, merupakan model blended learning yang memusatkan pada pembelajaran secara mandiri melalui online learning. Guru dalam model ini hanya sebagai fasilitator; d) Online lab school model, merupakan model pembelajaran yang dilakukan di ruang laboratorium digital dan sepenuhnya menggunakan pembelajaran online.

Komponen Blended Learning

Blended learning mempunyai 3 komponen pembelajaran yang dicampur menjadi satu bentuk pembelajaran blended learning. Komponen-komponen itu terdiri dari online

learning, pembelajaran tatap muka, dan belajar mandiri.

a. Online Learning

Menurut Dabbagh (2005:15) online learning adalah sebagai berikut: Online learning is an open and distributed learning environment that uses pedagogical tools, enable by internet and web based technologies, to facilitate learning and knowledge building through meaningful action and interaction. Dari definisi yang dikemukakan oleh Dabbagh, dapat disimpulkan bahwa online learning merupakan lingkungan belajar terbuka dengan mempertimbangkan aspek-aspek pembelajaran dan mungkin menggunakan teknologi internet dan berbasis web untuk memfasilitasi proses belajar dan membangun pengetahuan yang berarti, sedangkan menurut Carliner (1999) dalam Anderson dan Elloumi (2001:4), online learning adalah sebagai berikut :

online learning as educational material that is presented on a computer. Berdasarkan definisi Carliner, online learning merupakan materi pendidikan yang ditayangkan dengan memanfaatkan komputer. Dari definisi para ahli tersebut maka dapat disimpulkan bahwa online learning adalah lingkungan pembelajaran yang mempergunakan teknologi internet dan berbasis web dalam mengakses materi pembelajaran dan memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran antara sesama peserta didik atau dengan pengajar dimana saja dan kapan saja. Online learning merupakan salah satu dari komponen blended learning, dimana online learning memanfaatkan internet sebagai salah satu sumber belajar. Online learning mempergunakan teknologi Internet, intranet, dan berbasis web dalam mengakses materi pembelajaran dan memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran.

b. Pembelajaran Tatap Muka (Face to face learning)

Pembelajaran tatap muka merupakan model pembelajaran yang sampai saat ini masih terus dilakukan dan sangat sering digunakan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran tatap muka merupakan salah satu bentuk model pembelajaran konvensional, yang berupaya untuk menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik. Pembelajaran tatap muka mempertemukan guru dengan murid dalam satu ruangan untuk belajar.

Dalam pembelajaran tatap muka, guru menggunakan berbagai macam metode dalam proses pembelajarannya untuk membuat proses belajar lebih aktif dan menarik. Berbagai macam bentuk metode pembelajaran yang biasanya digunakan dalam pembelajaran tatap muka adalah : 1) Metode ceramah, 2) Metode penugasan, 3) Metode tanya jawab, 4) Metode Demonstrasi. (Rusyan, dkk, 1990: 111).

Pembelajaran tatap muka merupakan salah satu komponen dalam blended learning, pembelajaran tatap muka siswa dapat lebih memperdalam apa yang telah dipelajari melalui online learning, ataupun sebaliknya online learning untuk lebih memperdalam materi yang diajarkan melalui tatap muka

c. Belajar Mandiri

Salah satu bentuk aktivitas model pembelajaran pada blended learning adalah individualized learning yaitu peserta didik dapat belajar mandiri dengan cara mengakses informasi atau materi pelajaran secara online via Internet. Ada beberapa istilah yang mengacu pada istilah belajar mandiri seperti independent learning, self direct learning, dan autonomous learning. Belajar mandiri bukan berarti belajar sendiri, karena orang kadang seringkali salah arti mengenai belajar mandiri sebagai belajar sendiri. Belajar mandiri berarti belajar secara berinisiatif, dengan ataupun tanpa bantuan orang lain dalam belajar.

Menurut Wedemeyer (1973) dalam Chaeruman (2007:10) belajar mandiri sebagai pembelajaran yang merubah perilaku, dihasilkan dari kegiatan-kegiatan yang

dilakukan oleh peserta didik dalam tempat dan waktu berbeda serta lingkungan belajar yang berbeda dengan sekolah. Peserta didik yang belajar secara mandiri mempunyai kebebasan untuk belajar tanpa harus menghadiri pelajaran yang diberikan pengajarnya di kelas. Peserta didik mempunyai otonomi yang luas dalam belajar. Kemandirian itu perlu diberikan kepada peserta didik supaya mereka mempunyai tanggung jawab dalam mengatur dan mendisiplinkan dirinya dalam mengembangkan kemampuan belajar atas kemauannya sendiri. Sikap-sikap seperti itu perlu dimiliki oleh peserta didik karena hal tersebut merupakan ciri kedewasaan orang terpelajar. Proses belajar mandiri mengubah peran guru atau instruktur menjadi fasilitator atau perancang proses belajar dan sebagai fasilitator, seorang guru atau instruktur membantu peserta didik mengatasi kesulitan belajar, atau dapat menjadi mitra belajar untuk materi tertentu pada program tutorial. Tugas perancang proses belajar mengharuskan guru untuk mengubah materi ke dalam format yang sesuai dengan pola belajar mandiri. Belajar mandiri merupakan salah satu komponen dalam blended learning, karena dalam online learning di dalamnya terjadi proses belajar mandiri, karena peserta didik dapat belajar mandiri melalui online learning.

Dampak Terhadap Kualitas Pembelajaran PAI

Penggunaan Blended Learning dalam konteks pembelajaran PAI membawa dampak yang signifikan terhadap kualitas pengalaman belajar siswa. Salah satu dampak utama adalah terciptanya keterlibatan siswa yang lebih aktif dalam proses pembelajaran PAI. Dengan adanya komponen daring, siswa dapat mengakses materi PAI, berpartisipasi dalam diskusi online tentang isu-isu agama, dan menjalankan tugas interaktif terkait materi PAI, memberikan ruang bagi keterlibatan yang lebih mendalam. Selain itu, model Blended Learning memberikan fleksibilitas waktu dan ruang (Gazali, 2018), memungkinkan siswa untuk mengakses materi PAI sesuai dengan jadwal mereka sendiri, yang pada gilirannya memperluas aksesibilitas terhadap pembelajaran PAI.

Penting juga ditekankan bahwa Blended Learning mendorong pembelajaran mandiri dalam konteks PAI. Siswa diberi tanggung jawab untuk mengelola waktu dan belajar secara mandiri, terutama dalam komponen daring materi PAI, yang dapat membantu mengembangkan keterampilan mandiri dan meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam mengelola pembelajaran mereka (Hapsari & Wulandari, 2020). Dalam konteks ini, Blended Learning juga memacu penggunaan teknologi dalam pembelajaran PAI. Siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan agama, tetapi juga mengembangkan literasi digital melalui penggunaan berbagai alat dan platform daring untuk studi PAI, merangsang kreativitas dalam menyajikan informasi dan ide-ide keagamaan.

Selain itu, Blended Learning meningkatkan akses siswa terhadap berbagai sumber informasi PAI. Dengan akses yang lebih cepat dan mudah, siswa dapat mengeksplorasi materi PAI dengan lebih mendalam, memungkinkan mereka untuk memiliki kontrol lebih besar terhadap cara mereka memproses informasi keagamaan (Kambali et al., 2019). Model ini juga memungkinkan penggabungan strategi pembelajaran PAI yang beragam, baik daring maupun tatap muka, menciptakan variasi dalam pendekatan pembelajaran yang memenuhi kebutuhan siswa dengan gaya belajar yang berbeda dalam studi PAI.

Dalam konteks evaluasi pembelajaran PAI, Blended Learning memberikan kesempatan untuk pemantauan progres yang lebih terperinci melalui data dan analisis daring. Ini mendukung evaluasi formatif dan sumatif yang lebih efektif dalam PAI, membantu pendidik membuat keputusan pembelajaran yang lebih baik (Izza et al., 2020). Sementara itu, Blended Learning juga membantu siswa mengembangkan keterampilan yang relevan untuk abad ke-21, seperti pemecahan masalah dalam konteks keagamaan, kreativitas dalam menyampaikan dakwah, komunikasi efektif, dan kolaborasi dalam

kegiatan keagamaan, karena mereka terlibat dalam lingkungan pembelajaran yang mencerminkan tuntutan dunia nyata dan konteks keagamaan.

Pemanfaatan Blended Learning di UPTD SMPN 3 Kecamatan Harau Sebagai Inovasi Model Pembelajaran PAI di Era Society 5.0

Perlu diakui bersama bahwa proses pembelajaran mata pelajaran PAI di banyak lembaga pendidikan di Indonesia hingga saat ini belum memanfaatkan kemajuan TIK secara maksimal untuk menunjang proses belajar peserta didik, termasuk dalam hal pemanfaatan blended learning sebagai salah satu produk perkembangan TIK. Institusi pendidikan yang sudah mulai menggunakan dan memanfaatkan blended learning untuk mendukung dan menunjang proses pembelajaran di dalamnya, khususnya untuk mata pelajaran PAI bisa dibilang masih belum terlalu banyak.

Hal tersebut terjadi karena masih mengakarnya pandangan atau mindset bahwa PAI merupakan mata pelajaran yang sakral, sarat akan makna dan nilai, serta rumit, yang mengharuskan adanya pertemuan tatap muka (face to face) antara guru dan murid di setiap kegiatan pembelajaran. Eksistensi dan peran guru dalam pembelajaran, tidak akan mungkin mampu tergantikan oleh keberadaan media elektronik, sehingga mereka bersikukuh menolak pemanfaatan blended learning dalam bentuk apapun. Namun, di sisi lain, sudah ada juga pihak-pihak yang sudah mulai menggeser paradigma tersebut dengan memulai untuk mencoba memanfaatkan dan mengembangkan blended learning sebagai penunjang proses pembelajaran PAI, yang salah satunya adalah UPTD SMPN 3 Kecamatan Harau.

Saat di-interview dan ditanya mengenai keresahan para guru PAI tentang teredusir atau bahkan hilangnya unsur nilai-nilai dalam pendidikan jika guru mengajar menggunakan blended learning, Guru PAI UPTD SMPN 3 Kecamatan Harau menyatakan bahwa pandangan tersebut memang tidak sepenuhnya salah, bahwa peran dan eksistensi guru PAI dalam pembelajaran tidak akan pernah bisa tergantikan oleh media elektronik yang dimanfaatkan sebagai perangkat dalam blended learning, khususnya dalam hal yang berkaitan dengan penanaman nilai dan sikap (instilling of values and attitudes) pada peserta didik. Akan tetapi, hal itu bukan berarti bahwa blended learning tidak perlu dimanfaatkan sama sekali, justru blended learning dalam hal ini bisa menjadi pilihan solusi untuk menjawab permasalahan yang kerap kali dibicarakan, yaitu tentang kurangnya jam pelajaran atau waktu yang dialokasikan untuk mata pelajaran PAI di lembaga pendidikan, padahal cakupan dan rincian materinya sangat banyak dan luas.

Selain itu, pemanfaatan blended learning juga bisa diarahkan dan ditujukan untuk mengakomodir karakteristik generasi milenial hari ini yang cenderung sangat dekat dan menyukai teknologi dan social media. Lebih daripada itu, Guru PAI UPTD SMPN 3 Kecamatan Harau juga menegaskan mengenai salah satu alasan mengapa beliau tanpa ragu memanfaatkan blended learning sebagai media penunjang pembelajaran PAI di UPTD SMPN 3 Kecamatan Harau adalah karena tidak bisa dinafikan lagi bahwa PAI kini juga telah berada pada masa atau era society 5.0 yang sangat berkaitan erat dengan abad 21 yang artinya perlu cara, metode dan juga media yang berbeda dalam mendidik dan mengajar anak didik. Sebagaimana diketahui bersama bahwa abad 21 ini adalah masa perkembangan teknologi dan informasi yang kian pesat serta penuh dengan tantangan- tantangan yang sangat jauh berbeda dengan masa-masa sebelumnya. Hal ini menuntut masyarakat untuk memiliki kompetensi dan keterampilan baru dalam rangka menghadapi segala macam tantangan dan perkembangan di dalamnya. Untuk itu, pendidikan Islam yang termasuk di dalamnya adalah PAI juga tak luput dari tuntutan untuk mampu mengantarkan peserta didik agar memiliki kompetensi dan keterampilan tertentu sebagai bekal untuk menghadapi segala macam tantangan di abad 21 maupun setelahnya.

Dalam konteks pendidikan, kompetensi atau keterampilan yang dimaksud seringkali

dikenal dengan istilah the Six 21st Century Skills atau 6 Keterampilan Abad 21 yang meliputi: 1) kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah (critical thinking and problem solving skills); 2) kemampuan berkomunikasi dan bekerjasama (communication and collaboration skills); 3) kemampuan menciptakan, menemukan dan mengembangkan sesuatu yang baru (creativity and innovation skills); 4) literasi teknologi informasi dan komunikasi (information and communications technology literacy); 5) kemampuan belajar kontekstual (contextual learning skills); dan 6) kemampuan informasi dan literasi media (information and media literacy skills), yaitu kemampuan untuk memahami dan menggunakan berbagai macam media untuk menyampaikan pendapat atau gagasan dan melaksanakan aktivitas interaksi dan kolaborasi dengan berbagai pihak.

Penerapan blended learning di UPTD SMPN 3 Kecamatan Harau secara spesifik mengintegrasikan pembelajaran tatap muka dengan penggunaan platform daring. Hal ini sejalan dengan pengertian blended learning yang merupakan kombinasi dari dua model pembelajaran, yaitu sistem pembelajaran tradisional dan sistem pembelajaran yang menekankan pada peran teknologi komputer atau pembelajaran online. Guru PAI di sekolah ini memahami bahwa dengan adanya internet, penyampaian informasi dapat dilakukan melalui berbagai jalur berbasis multimedia, yang menggabungkan teks, diagram, gambar, video, dan suara, sehingga menunjang kemampuan mentransmisikan informasi yang bermakna dan bersifat virtual. Strategi ini memungkinkan penggunaan sumber belajar online, terutama yang berbasis web/blog, tanpa meninggalkan kegiatan tatap muka.

Model blended learning yang diterapkan di UPTD SMPN 3 Kecamatan Harau memungkinkan proses pembelajaran berjalan dalam berbagai kondisi. Dalam hal ini, guru PAI dapat mengadopsi salah satu dari empat model pengembangan blended learning yang umum, yaitu face to face driver model, rotation model, flex model, atau online lab school model. Setiap model memiliki karakteristik dan penekanan yang berbeda dalam mengombinasikan pembelajaran tatap muka dan online. Dengan demikian, UPTD SMPN 3 Kecamatan Harau dapat menyesuaikan model blended learning yang paling efektif untuk mata pelajaran PAI, agar dapat memenuhi kebutuhan dan gaya belajar peserta didik di era Society 5.0. Oleh karena itu kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran juga sudah mulai diarahkan ke arah blended learning sehingga terjadi pembelajaran yang lebih bermakna (Afifah et al., 2018).

KESIMPULAN

Era revolusi industri 4.0, atau yang kini dikenal sebagai society 5.0, telah membawa perubahan fundamental dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan di Indonesia. Perkembangan pesat teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membentuk karakteristik generasi milenial dan Gen Z yang cenderung menyukai pembelajaran visual, interaktif, dan berbasis daring. Menanggapi dinamika ini, pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang secara tradisional seringkali bersifat monoton, membutuhkan inovasi signifikan agar tetap relevan dan menarik bagi peserta didik.

Pemanfaatan blended learning merupakan strategi inovatif yang efektif dalam pembelajaran PAI di UPTD SMPN 3 Kecamatan Harau. Model ini berhasil mengatasi kekhawatiran terkait hilangnya penanaman nilai dalam pembelajaran digital, sekaligus menjawab tantangan keterbatasan waktu pelajaran PAI yang luas cakupannya. Implementasi blended learning terbukti memiliki dampak positif yang signifikan terhadap kualitas pengalaman belajar siswa PAI, di antaranya adalah peningkatan keterlibatan aktif siswa, fleksibilitas dalam mengakses materi pembelajaran tanpa batasan ruang dan waktu, serta pendorong kuat bagi pembelajaran mandiri dan pengembangan literasi digital.

Blended learning memperluas akses siswa terhadap beragam sumber informasi PAI, memungkinkan eksplorasi materi yang lebih mendalam dan kontrol yang lebih besar terhadap proses belajar mereka. Model ini juga memfasilitasi penggabungan berbagai strategi pembelajaran, baik daring maupun tatap muka, yang mengakomodasi gaya belajar siswa yang beragam. Dalam aspek evaluasi, blended learning memungkinkan pemantauan progres yang lebih terperinci, mendukung evaluasi formatif dan sumatif yang lebih efektif. Yang terpenting, blended learning turut berkontribusi pada pengembangan keterampilan abad ke-21 yang krusial, seperti berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi, serta memfasilitasi integrasi nilai-nilai dan kebudayaan lokal dalam konten PAI. Meskipun demikian, evaluasi dan penyesuaian berkelanjutan tetap esensial untuk memastikan optimalisasi dan kesesuaian dengan tujuan pendidikan PAI yang diinginkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, W. (2018). Model Blended Learning dalam Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran. *FIKROTUNA*, 7(1), 855– 866. <https://doi.org/10.32806/jf.v7i1.3169>
- Afifah, A., Effendi, Z. M., & Sofya, R. (2018). Pengaruh Blended Learning Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Metodologi Penelitian Jurusan Pendidikan Ekonomi Fe Unp. *Ecogen*, 1 (1): 28.
- Anderson, T. dan Fathi Elloumi. 2001. *Theory and Practice of Online learning second edition* (http://cde.athabasca.ca/Online_book/) di unduh 12 Mei 2022
- Ayoib, C. A., & Nosakhare, P. O. (2015). Directors culture and environmental disclosure practice of companies in Malaysia. *International Journal of Business Technopreneurship*, 5(1), 99–114.
- Chaeruman, U, A. 2007. Suatu Model Pendidikan dengan Sistem Belajar Mandiri. *Jurnal Teknodik* No. 21/XI/Teknodik/Agustus
- Dabbagh, Nada. 2005. *Online Learning: Concepts, Strategies, and Application*. New Jersey. Pearson Education Inc
- Gazali, E. (2018). Pesantren di Antara Generasi Alfa dan Tantangan Dunia Pendidikan Era society 5.0. *OASIS, Jurnal Ilmiah Kajian Islam*, 2(2), 94–109
- Hapsari, T. P. R. N., & Wulandari, A. (2020). Analisis Kelayakan Buku Ajar Milenial Berbasis Augmented Reality (AR) sebagai Media Pembelajaran Teks Prosedur di Magelang. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 3(4), 351–364. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v3i4.125>
- Izza, A. Z., Falah, M., & Susilawati, S. (2020). Studi Literatur: Problematika Evaluasi Pembelajaran Dalam Mencapai Tujuan Pendidikan Di Era Merdeka Belajar. *Konferensi Ilmiah Pendidikan Universitas Pekalongan 2020*, 10–15. <https://proceeding.unikal.ac.id/index.php/kip>
- Kambali, K., Ayunina, I., & Mujani, A. (2019). TUjuan Pendidikan Islam dalam Membangun Karakter Siswa di Era Digital (Studi Analisis Pemikiran Pendidikan Islam Abuddin Nata). *Risalah, Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, 5(2), 1–19. https://doi.org/10.31943/jurnal_risalah.v6i1.106
- Purnomo, A., Ratnawati, N., & Aristin, N. (2017). Pengembangan pembelajaran blended learning pada generasi Z. *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS*, 1(1), 70-76. Retrieved from <http://journal2.um.ac.id/index.php/jtp/pips/article/view/230>
- Rohmawati, L. (2019). Pengaruh Pengawas dan Direksi Wanita Terhadap Risiko Bank Dengan Kekuasaan CEO Sebagai Variabel Pemoderasi (Studi Bank Umum Indonesia). *Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 4(9), 26–42.
- Rusyan, Tabrani. 1990. *Profesionalisme Tenaga Kependidikan*. Bandung: Yayasan Karya.
- Wang, Ning Tao, Huang, Yi Shin, Lin, Meng Hsien, Huang, Bryan, Perng, Chin Lin, & Lin, Han Chieh. (2016). Chronic hepatitis B infection and risk of antituberculosis drug- induced liver injury: Systematic review and meta-analysis. *Journal of the Chinese Medical Association*, 79(7), 368–374