

DAYA TARIK PEMBELAJARAN DI ERA 21 DENGAN BLENDED LEARNING

Riska Rahayu Roisiah, Akhlis Nastainul Firdaus, Hana Furaidah

¹ FKIP, Universitas Muhammadiyah Surabaya, Email: Riskamatoh@gmail.com

² FKIP, Universitas Muhammadiyah Surabaya, Email: Akhlisfirdaus6@gmail.com

³ FKIP, Universitas Muhammadiyah Surabaya, Email: hanafuraidah@gmail.com

*Penulis Korespondensi

Article History

Received: 08-12-2023

Revision: 12-12-2023

Acceptance: 13-12-2023

Published: 28-12-2023

Abstrak: Pendidikan memerlukan pendekatan yang inovatif untuk memastikan bahwa pembelajaran relevan dan efektif di era informasi dan teknologi. Pembelajaran campuran, yang menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan teknologi digital, menjadi salah satu pendekatan pembelajaran yang semakin populer. Tujuan dari artikel ini adalah untuk menyelidiki dan memaparkan manfaat pembelajaran campuran atau Blended Learning di era modern, mengeksplorasi bagaimana pendekatan ini memenuhi kebutuhan dan keinginan siswa saat ini.

Katakunci: pendidikan; Blended Learning; era modern;

***Abstract:** Education requires an innovative approach to ensure that learning is relevant and effective in the information and technology era. Blended learning, which combines face-to-face learning with digital technology, is becoming an increasingly popular learning approach. The aim of this article is to investigate and explain the benefits of blended learning in the modern era, exploring how this approach meets the needs and desires of today's students.*

Keyword: Education; Blended Learning; Technology;

PENDAHULUAN

Blended learning adalah sebuah model pembelajaran yang menggabungkan antara pembelajaran tatap muka (face-to-face) dengan e-learning. Blended learning merupakan konsep baru dalam pembelajaran dimana penyampaian materi dapat dilakukan di kelas dan online (Bielawski dan Metcalf dalam Husamah 2014).

Penggabungan yang dilakukan secara baik antara pengajaran tatap muka dimana pengajar dan pebelajar bertemu langsung dan melalui media online yang bisa diakses kapanpun. Penggabungan pembelajaran tatap muka (face-to-face) dengan e-learning tersebut disebabkan karena terbatasnya waktu dan mudah membuat siswa merasa cepat bosan dalam proses pembelajaran serta tuntutan perkembangan teknologi yang semakin luas.

Blended learning saat ini tengah ramai dibicarakan karena proses pembelajaran di kelas yang membosankan dan perkembangan teknologi yang semakin luas. sehingga banyak praktisi yang mengembangkan dan memberikan pendapat mereka tentang pengertian blended learning, seperti Semler (dalam Husamah, 2014:11) berpendapat bahwa pengertian blended learning adalah menggabungkan keunggulan e-learning dengan keunggulan face-to-face, dan praktiknya.

Moebs dan Weibelzahl (dalam Husamah 2014:12) mendefinisikan

blended learning sebagai gabungan online dan face-to-face pada kegiatan pembelajaran. Kemudian Graham (dalam Sari, 2014: 127) menyebutkan definisi dari blended learning adalah mengkombinasikan berbagai metode-metode pembelajaran, teori belajar, dan dimensi pedagogis.

Berdasarkan penjelasan latar belakang yang penulis paparkan diatas, maka penulis tertarik melakukan penelitian ini dengan mengambil judul “Daya Tarik Pembelajaran Di Era 21 Dengan Blended Learning”

METODE PENELITIAN

Penelitian ini akan menggunakan pendekatan kualitatif untuk merinci dan menggali pemahaman yang lebih mendalam tentang daya tarik pembelajaran di era 21 dengan blended learning. Metode wawancara mendalam, observasi kelas, dan analisis konten materi pembelajaran akan digunakan untuk merinci persepsi siswa dan guru terhadap kelebihan dan tantangan metode ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pengertian Blended learning

Blended learning ialah sebuah contoh pembelajaran yang menggabungkan antara pembelajaran tatap muka (face-toface) dengan e-learning. Blended learning artinya konsep baru dalam pembelajaran dimana penyampaian materi bisa dilakukan di kelas dan online (Bielawski serta Metcalf dalam Husamah 2014). Penggabungan yang dilakukan secara baik antara

pengajaran tatap muka dimana guru dan pebelajar bertemu pribadi serta melalui media online yang bisa diakses kapanpun.

Penggabungan pembelajaran tatap muka (face-to-face) menggunakan e-learning tadi disebabkan karena terbatasnya saat dan praktis menghasilkan siswa merasa cepat bosan dalam proses pembelajaran dan tuntutan perkembangan teknologi yang semakin luas.

Blended learning ketika ini tengah ramai dibicarakan karena proses pembelajaran di kelas yang membosankan serta perkembangan teknologi yg semakin luas jua sehingga poly praktisi yg membuat dan memberikan pendapat mereka tentang pengertian blended learning, mirip Semler (dalam Husamah, 2014:11) beropini bahwa pengertian blended learning adalah menggabungkan keunggulan e-learning, keunggulan face-to-face, serta praktiknya. Moebis dan Weibelzahl (dalam Husamah 2014:12) mendefinisikan blended learning menjadi adonan online dan face-to-face di aktivitas pembelajaran. kemudian Graham (dalam Sari, 2014: 127) menjelaskan definisi dari blended learning yg acapkali disampaikan artinya pembelajaran yg menggabungkan menggunakan media pembelajaran, pembelajaran yg menggabungkan contoh-model pembelajaran dan teori-teori pembelajaran, serta pembelajaran yg menggabungkan pembelajaran tatap muka (face-to-face) dengan pembelajaran online.

sesuai penerangan dari Semler, Moebis serta Weibelzahl, serta Graham maka pengertian asal blended learning artinya menggabungkan pembelajaran e-learning dengan pembelajaran tatap muka (face-to-face) yg memakai media pembelajaran dan teori-teori pembelajaran pada proses pembelajaran.

1.1.1. Pembelajaran Berbasis TI

Pembelajaran berbasis TI adalah suatu pembelajaran inovasi dalam proses pembelajaran yang merupakan efek dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Salah satu bentuk pembelajaran berbasis TI ialah pembelajaran e-learning Kata e-learning terdiri dari dua bagian, yaitu e yang merupakan singkatan dari 'electronica dan learning yang berarti pembelajaran. Jadi e-learning berarti pembelajaran dengan menggunakan jasa bantuan perangkat elektronika. Pembelajaran e-learning adalah sebuah sistem pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar, Internet merupakan sebuah perpustakaan raksasa dunia yang didalamnya terdapat jutaan bahkan miliaran informasi atau data yang dapat berupa text, grafic, audio, animasi maupun digital konten lainnya. Dari segi informasi, internet adalah sarana yang sangat efisien dan efektif untuk melakukan pertukaran informasi jarak jauh karena internet dapat memfasilitas, berbgar macam sumber yang ingin dican yang dibutuhkan siapapun termasuk siswa. Salah satu aktivitas yang berkaitan dengan proses pembelajaran adalah e-learning.

E-learning adalah salah satu bentuk penerapan teknologi informasi di bidang pendidikan dalam bentuk pembelajaran secara online (tidak bertatap muka secara langsung). Dalam paradigma pembelajaran daring, baik e-learning maupun blended learning, terdapat beberapa model kelas yang bisa digunakan, seperti model Station rotation, Lab rotation, Individual rotation, flip classroom, flex classroom, dan A La Carte (Handoko dan Waskito, 2018: 7). Menurut Siahaan (dalam Rusman, 2012: 53) ada tiga bentuk sistem pembelajaran melalui internet yang dijadikan dasar pengembangan sistem pembelajaran dengan mendayagunakan internet yaitu :

a. Suplemen (Tambahan)

Dikatakan berfungsi sebagai sublemen (tambahan), apabila peserta didik mempunyai kebiasaan memilih, apakah akan memanfaatkan materi pembelajaran elektronik atau tidak. Dalam hal ini, tidak ada kewajiban atau keharusan bagi peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran elektronik. Sekalipun sifatnya hanya opsional, peserta didik yang memanfaatkannya tentu akan memiliki tambahan pengetahuan atau wawasan.

b. Komplemen (Pelengkap)

Dikatakan berfungsi sebagai komplemen (pelengkap), apabila materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima peserta didik di dalam kelas. Sebagai komplemen berarti materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk menjadi

reinforcement (pengayaan) yang bersifat enrichment atau remedial bagi peserta didik di dalam mengikuti kegiatan pembelajaran konvensional. Materi pembelajaran elektronik dikatakan sebagai enrichment, apabila peserta didik dapat dengan cepat menguasai atau memahami materi pelajaran yang disampaikan guru secara tatap muka

c. Substitusi (Pengganti)

Penggunaan internet untuk pembelajaran, di mana seluruh bahan belajar, diskusi, konsultasi, penugasan, latihan, dan ujian sepenuhnya disampaikan melalui internet Peserta didik dan guru sepenuhnya terpisah, namun hubungan atau komunikasi antara peserta didik dengan pengajar bisa dilakukan setiap saat. Bentuk pembelajaran ini tidak memerlukan adanya kegiatan tatap muka baik untuk keperluan pembelajaran maupun evaluasi dan ujian karena semua proses belajar mengajar sepenuhnya dilakukan melalui fasilitas internet seperti e-mail, chat room, buletin board, dan online conference.

1.1.2. Kelebihan Blended Learning

Blended learning dikembangkan sebab kelemahan-kelemahan yang muncul pada pembelajaran tatap muka (face-to-face) dan e-learning. Selain dikembangkan sebab munculnya kelemahan berasal kedua pembelajaran tadi, blended learning dikembangkan karena kelebihan asal pembelajaran tatap muka (face-to-face) dan e-learning. Adapun kelebihan dari blended learning yang

diungkapkan oleh Kusairi (dalam Husamah 2014: 35), yaitu:

1. Peserta didik leluasa untuk menyelidiki materi pelajaran secara mandiri menggunakan memanfaatkan materi materi yg tersedia secara online
2. guru bisa menyelenggarakan kuis, memberikanbalikan,serta memanfaatkan yang akan terjadi tes menggunakan efektif.
3. peserta didik bisa saling menyebarkan arsip menggunakan peserta didik lainnya.
4. peserta didik bisa berkomunikasi/berdiskusi dengan pengajar atau siswa lain yang tak wajib dilakukan saat di kelas (tatap muka)
5. kegiatan pembelajaran yang dilakukan peserta didik pada luar jam tatap muka bisa dikelola serta dikontrol dengan baik oleh pengajar
6. pengajar dapat menambahkan materi pengayaan melalui fasilitas internet
7. guru dapat meminta peserta didik membaca materi atau mengerjakan tes yg dilakukan sebelum pembelajaran

sesuai pemaparan Kusairi pada atas maka dapat ditarik konklusi bahwa kelebihan asal blended learning yaitu kegiatan pembelajaran bisa dilakukan pada kelas maupun diluar kelas dengan memanfaatkan teknologi buat menambah bahan ajar serta soal-soal yang diberikan di kelas maupun melalui online yg dikelola serta dikontrol sedemikian rupa sang guru

supaya kegiatan pembelajaran bisa berlangsung, dan komunikasi antar peserta didik serta antara guru menggunakan peserta didik bisa terjalin baik saat berada di kelas juga pada luar kelas (online) dengan membentuk sebuah grup diskusi yg memanfaatkan perkembangan teknologi pada era ini karena pembelajaran tanpa terdapat komunikasi tidak akan menyampaikan hasil sinkron dengan harapan baik berasal guru mapun siswa. Dewey dan Moore (dalam Comey; pada Sari, 2016) berpendapat bahwa komunikasi ialah peranan krusial dalam proses pembelajaran serta mejadi kunci pada membangun lingkungan belajar yg efektif.

1.1.3. Desain Pembelajaran Ilmu-Ilmu Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial tidak selaras dengan disiplin ilmu yg monodisiplin. IPS mempunyai keterpaduan antar disiplin ilmu sosial (Arif Pumomo,dkk, 2016:14). Tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial ialah untuk menyebarkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yg terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap pemugaran segala ketimpangan yg terjadi, dan terampil mengatasi setiap duduk perkara yg terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri juga yg menimpa warga (Hamzah B serta Abd. Rahman, 2016:173). Desain pembelajaran merupakan sebuah perjuangan seseorang pengajar untuk menaikkan kegiatan belajar mengajar sebagai akibatnya bisa mewujudkan tujuan-tujuan yg sudah direncanakan. Adapun pada mendesain

pembelajaran ilmu-ilmu sosial, perlu diperhatikan buat menentukan contoh-model pembelajaran IPS. Adapun model-contoh pembelajaran IPS, antara lain menggunakan model pembelajaran bermain kiprah (role playing). Pembelajaran IPS, teori, konsep, serta prinsip artinya suatu kajian di Ilmu-ilmu Sosial. Hal itu poly mengandung keabstrakan, sehingga peserta didik sulit buat memahami. Jika pembelajaran masih dilakukan secara konvensional maka peserta didik akan mengalami kesulitan pada tahu materi (Sodiq Anshori, 2016: 58). Bermain peran ialah peniruan atau peragaan dari suatu insiden dalam kehidupan nyata, dimana setiap pemain memegang kiprah eksklusif yang melibatkan dalam suatu hubungan menggunakan orang lain atau suatu bagian dari suatu lingkungan yang diperankannya (Sodiq Anshori, 2016: 59). dapat juga dikatakan bermain peran adalah perbuatan purapura pada tahu suatu konsep tertentu dalam kehidupan konkret.

Contoh ini membantu masing-masing siswa buat menemukan makna pribadi pada global sosial mereka serta membantu memecahkan duduk perkara pribadi menggunakan donasi kelompok Sodiq Anshori, 2016: 60). Role playing berfungsi buat :

- a. Mengeksplorasi perasaan siswa,
- b. Mentransfer serta mewujudkan pandangan tentang perilaku, nilai dan persepsi peserta didik
- c. berbagi skill pemecahan dilema dan tingkah laris, serta d.

Mengeksplorasi bahan ajar menggunakan cara yg berbeda (Sodiq Anshori, 2016: 60). Berdasarkan Oemar Hamalik, (pada Sodiq Anshori, 2016 60) laba

penggunaan pendekatan role playing dalam pembelajaran merupakan : a) peserta didik bisa bertindak serta mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa kekhawatiran menerima sanksi. b) siswa dapat mengurangi dan mendiskusikan berita-info yang bersifat manusiawi serta pribadi tanpa ada kecemasan, c) siswa dapat mengidentifikasi situasi-situasi yg konkret serta menggunakan wangsit-wangsit orang lain. Role playing merupakan: Suatu metode mengajar yang artinya tindakan yg dilakukan secara sadar oleh sekelompok peserta didik dalam memperagakan secara singkat wacana materi pembelajaran dengan cara memerankan tokoh

Benny A. pribadi berpendapat (pada Sodiq Anshori, 2016: 62): Desain pembelajaran senantiasa berfokus pada tujuan atau kompetensi yang perlu dimiliki peserta didik setelah menempuh program pembelajaran. Proses dan penilaian pembelajaran, oleh karenanya perlu dirancang dengan baik agar sesuai menggunakan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang telah ditetapkan. Desain pembelajaran memanfaatkan teori belajar, teori komunikasi, teori sistem, dan teori pembelajaran yg dipergunakan dalam proses yang sistematis serta sistemik buat menjamin bahwa program pembelajaran yg dibuat bisa

memfasilitasi siswa buat mencapai kompetensi yang sudah ditentukan.

Adapun dalam mendesain pembelajaran terutama pelajaran IPS hal-hal yg perlu diperhatikan merupakan mulai dari konsep pembelajaran, tujuan, isi serta bahan ajar, model pembelajaran, media pembelajaran, serta penilaian. Komponen utama dalam desain pembelajaran merupakan menjadi berikut :

1. Tujuan pembelajaran (baik secara umum juga spesifik).
2. Pembelajar yakni yg perlu diketahui ciri peserta didik, kemampuan awal serta pra syarat.
3. Analisis pembelajaran artinya proses analisis materi yang akan dipelajari siswa
4. seni manajemen pembelajaran.

1.1.4. Daya Tarik Pembelajaran pada Era 21

Pada era21 ini, perkembangan teknologi yg semakin luas menghasilkan pembelajaran tatap muka (face-to-face) mengalami penurunan daya tarik. Sebagian peserta didik merasa pembelajaran tatap muka sudah tidak efektif lagi serta menghasilkan mereka cepat merasa bosan. Mereka lebih tertarik memanfaatkan perkembangan teknologi yg terdapat buat melakukan proses pembelajaran yaitu dengan e-learning. Daya tarik e-learning di era 21 ini memang akbar karena dengan semakin luasnya perkembangan teknologi bisa mempermudah peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran dimana saja dan kapan pun.

Daya tarik itu sendiri artinya kemampuan seseorang atau suatu hal dalam memikat dan menarik seorang buat menyukai suatu objek. Daya tarik bisa muncul karena ada suatu keunikan atau karakteristik spesial serta kemudahan dalam memakai atau memahami suatu hal. dalam proses pembelajaran, daya tarik perlu dimiliki agar dapat menarik atau memikat peserta didik ke pada proses pembelajaran.

buat bisa memunculkan daya tarik pada proses pembelajaran, pengajar perlu memiliki strategi pengorganisasian pengajaran dan penyampaian pedagogi yg tepat, unik, serta memberikan kemudahan pada para siswa saat proses pembelajaran. menggunakan mempunyai seni manajemen pengorganisasian pedagogi serta penyampaian pengajaran yang sempurna mereka dapat tertarik menggunakan mata pelajaran atau bidang studi tersebut. dari Degeng (1989), strategi pengorganisasian pedagogi dan penyampaian pengajaran memiliki kiprah penting dalam menyampaikan dan mempertahankan daya tarik bidang studi atau mata pelajaran.

Tidak hanya taktik pengorganisasian serta penyampaian pengajaran yang mempunyai peran penting di proses pembelajaran, tapi kualitas pengajaran juga memiliki peran penting. Mengapa kualitas pengajaran pula mempunyai kiprah krusial pada proses pembelajaran? karena kualitas pengajaran bisa mensugesti yang akan terjadi yg diperoleh di pembelajaran. berdasarkan Degeng (1989), "Kualitas

pengajaran selalu terkait pada penggunaan metode atau contoh pengajaran yang sinkron dengan kebutuhan pada mencapai akibat yang diharapkan menggunakan kondisi pedagogi eksklusif". menggunakan demikian Jika ingin mencapai hasil sesuai dengan asa baik berasal siswa maupun pengajar maka pengajar perlu memiliki taktik pengorganisasian pengajaran, penyampaian pedagogi, serta kualitas pedagogi yang tepat apalagi di era 21 ini yg sebagian akbar peserta didik ingin pembelajaran tatap muka pada kelas (face-to-face) ditiadakan serta melakukan proses pembelajaran secara online menggunakan memanfaatkan perkembangan teknologi serta sebagian peserta didik mash ingin permanen memakai pembelajaran tatap muka (face-to-face). Hal ini mampu terjadi karena gaya belajar yang dimiliki masing-masing siswa berbeda-beda. Gaya belajar peserta didik yg menggunakan visual dan audio mungkin akan berhasil tapi gaya belajar siswa yg kinestetik mungkin tidak akan mencapai hasil yg diperlukan serta komunikasi dan interaksi antar peserta didik dan antara siswa menggunakan guru yg dilakukan secara berulang atau terus menerus baik di sekolah maupun pada luar sekolah akan menciptakan jiwa sosialisai yang baik. buat mengatasi permasalahan tersebut perlu adanya seni manajemen pengorganisasian pedagogi, penyampaian pedagogi, serta kualitas pengajaran yang tidak meninggalkan pembelajaran tatap muka di kelas (face-to-face) serta bisa memanfaatkan perkembangan

teknologi yang tersedia. menggunakan begitu daya tarik dari proses pembelajaran tersebut akan ada dan memperoleh hasil sesuai dengan asa buat guru serta uga siswa.

Penerapan blended learning bisa dijadikan sebagai strates i pengorganisasian pedagogi, penyamp ajaran, dan kualitas pegajaran karena blended learning bisa buat mengakomodasi perkembangan teknologi yg luas pada era 21 tanpa wajib meninggalkan pembelajaran tatap muka (face-to-face). menggunakan blended learning peserta didik akan dapat bersaing dan mengatasi tantangan pendidikan apalagi bagi peserta didik ditingkat perguruan tinggi yang memiliki tantangan pendidikan yang besar . Kasali (2013; dalam Sari, 2014: 133) menyatakan bahwa terdapat lima tantangan pendidikan pada perguruan tinggi, yaitu:

- a. contoh-model pendidikan baru yg membawa kompetisi yg belum pernah terjadi sebelumnya dari modelmodel yg tradisional.
- b. poly penerbitan serta penelitian baru yang belum dipahami dengan baik sang pengambil keputusan.
- c. media digital dibutuhkan dapat menjadi literasi dalam pendidikan buat profesional akademik.
- d. eksperimen dengan perangkat lunak teknologi yg inovatif tak jarang diklaim sebagai peran luar asal seseorang peneliti.
- e. pada dalam dunia Open Source, perpustakaan berada di bawah

tekanan untuk mengembangi cara-cara baru untuk mendukung peserta didik.

Penerapan blended learning tepat buat mengatasi tantangan pendidikan tersebut. menggunakan blended learning pengajar dapat memberikan penemuan di proses pembelajaran sebab Jika tidak memberikan inovasi maka guru tidak akan memperoleh hasil pembelajaran yg tak diharapkan serta dimasa depan juga kiprah guru akan dapat tergantikan sang teknologi, seperti yang diungkapkan oleh Direktur Diktis, Prof. Dr. Dede Rosyada (info Diktis: 2014; dalam Sari, 2014: 134) bahwa pembelajaran dengan sistem konvensional tatap muka (face-to-face) waktu ini masih kurang sinkron menggunakan perkembangan teknologi pada era 21 dan bersifat instruksional. tapi Jika hanya menggunakan teknologi saja menggunakan menerapkan e-learning pada proses pembelajaran maka proses pembelajaran itu jua tidak akan berhasil, mirip penelitian yg sudah dilakukan oleh Lukman dan Wijaya dengan judul "Pembelajaran Menyenangkan dalam E-learning (KLASIBER) pada Mahasiswa PAI Universitas Islam Indonesia" menyatakan bahwa proses pembelajaran dengan menerapkan e-learning pada kondisi jelek karena sebesar 45,7% berasal 59 responden menyatakan kuliah online atau model e-learning tak menyenangkan. kemudian dengan blended learning guru bisa mempersiapkan peserta didik untuk hidup pada era 21 dengan membiasakan siswa menggunakan

teknologi di proses pembelajaran, mirip yg diungkapkan sang Eggen dan Kauchak (2012: 27-28; pada Sari, 2014: 134) bahwa standar buat proses pembelajaran di sekolah era 21 ini atau di era digital berkaitan dengan penerapan teknologi. dengan blended learning pula pengajar bisa membuat siswa buat lebih aktif pada proses pembelajaran di kelas dan online, serta bisa menghasilkan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Jika guru dapat membuat proses pembelajaran tadi menyenangkan maka siswa akan tertarik buat mengikuti proses pembelajaran.

Penerapan blended learning di proses pembelajaran akan membantu buat siswa mengakomodasi gaya belajar mereka masing-masing (Surahman & Surjono 2017). Mereka yang memiliki gaya belajar visual dan audio akan diberikan kesempatan memperoleh ilmu tidak hanya saat pembelajaran di kelas secara tatap muka menggunakan pengajar akan tetapi mereka juga dapat memperoleh ilmu saat berada di luar kelas secara online baik melalui internet juga berkomunikasi dengan pengajar. lalu untuk peserta didik yg mempunyai gaya belajar kinestetik akan dapat memperoleh ilmu juga waktu pembelajaran pada kelas secara tatap muka (face-to-face). sang sebab itu, menerapkan blended learning buat seni manajemen pengorganisasian pengajaran, penyampaian pengajaran, dan kualitas pedagogi akan membantu pengajar meningkatkan daya tarik pembelajaran pada era 21 ini menggunakan para peserta didik yg

telah siap berkompetisi buat dapat hayati pada era digital.

KESIMPULAN DAN SARAN

Blended learning merupakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan daya tarik pada proses pembelajaran tatap muka (face-to-face) dan sangat sesuai untuk diterapkan di era 21. Blended learning dapat mengakomodasi perkembangan teknologi yang luas tanpa harus meninggalkan pembelajaran tatap muka (face-to-face) di kelas dengan menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan e-learning. Blended learning membuat siswa dapat terus belajar dan mengikuti proses pembelajaran. Hal tersebut dapat menjadi peluang keberhasilan guru dan siswa pada pembelajaran. Blended learning juga membantu guru dalam mempersiapkan siswa untuk menciptakan lingkungan belajar sesuai dengan gaya belajar masing-masing siswa dan dapat membantu siswa menghadapi tantangan di masa depan.

Sebagai pendidik guru harus kreatif dan mampu menguasai teknologi agar dapat menciptakan suatu pembelajaran yang inovatif bagi siswanya di era modern agar peserta didik lebih mudah untuk memahami suatu pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Degeng, I. N. S., & Sudana, N. (1989). Ilmu pengajaran taksonomi variabel. *Jakarta: Depdikbud*.
- Husamah. (2014). Pembelajaran bauran (blended learning) Terampil Memadukan Keunggulan Pembelajaran Face-To-Face, *Elearning* Offline-Online, dan Mobile Learning. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Lukman, L., & Wijaya, A. (2017). Pembelajaran menyenangkan dalam e-learning (klasiber) pada mahasiswa PAI Universitas Islam Indonesia. *Millah: Jurnal Studi Agama*, (1), 127-146.
- Nikmawati, I. S. (2014). Korelasi Gaya Belajar Siswa Kelas VII dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Islam Durenan Trenggalek.
- Sari, M. (2016). Blended learning, model pembelajaran abad ke-21 di perguruan tinggi. *Ta'dib*, 17(2), 126-136.
- Surahman, E., & Surjono, H. D. (2017). Pengembangan adaptive mobile learning pada mata pelajaran biologi SMA sebagai upaya mendukung proses blended learning. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 26-37.
- Surahman, E., & Alfindasari, D. (2017, September). Developing adaptive mobile learning with the principle of coherence Mayer on biology subjects of high school to support the open and distance education. In *3rd International Conference on Education and Training (ICET 2017)*. Atlantis Press.
- Wena, M. (2009). Strategi pembelajaran inovatif

- kontemporer. *Jakarta: Bumi Aksara.*
- Arif Pumomo,dkk.(2016). *"Model Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Pada Materi Kontrvers (Controversy Issues) di (SMP) Kota Semarang"*. *Jurnal Sejarah*, Vol 33 Nomor 1.
- Hamzah B. Uno & Abd. Rahman K .(2016). *" Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Website untuk Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri"*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol 18 Nomor 3.
- Handoko & Waskito. (2018). *Blended Learning : Konsep dan Penerapannya.* Padang. Lembaga Pengembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (LPTIK) Universitas Andalas
- Sodiq Anshori. (2016). *"Pemahaman Konsep Jual Beli Dalam Pembelajaran IPS DI Sekolah Dasar Melalui Metode Role Playing"* *Jurnal Ilmiah PGSD*, Vol IX Nomor 1.