

Info Artikel

Kata Kunci:

Pembelajaran
Konvensional,
Online,
Blended

Korespondensi Penulis
husnussaadah@parahikma.co.id¹
hilmiyah.arief@gmail.com²

ISSN (Print)
2599-1523

ISSN (Online)
2797-7536

PENGEMBANGAN LEARNING SPACE (RUANG BELAJAR) TRADISIONAL, ONLINE, DAN BLENDED FASE ANALISIS DALAM PENGEMBANGAN PRODUK, ALAT, DAN SISTEM PEMBELAJARAN

Husnussaadah^{1✉} Hilmiyah^{2✉}

Institut Parahikma Indonesia¹ MAN 2 Makassar²

Abstrak

Tujuan Penelitian ini adalah memberikan informasi terkait pengembangan learning space (ruang belajar) tradisional, online, dan blended learning. Adapun Metodologi yang digunakan adalah kajian pustaka dengan merujuk dari beberapa referensi yang terkait dan dideskripsikan secara kualitatif. Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mempengaruhi setiap aspek kehidupan manusia, termasuk pada bidang pendidikan. Ketersediaan informasi di dunia maya memberikan ruang yang lebih luas bagi guru dan siswa untuk memperoleh informasi tanpa batasan. Hal ini menyebabkan terjadinya pergeseran dari ide dasar pendidikan tradisional menjadi ide pembelajaran tradisional yaitu pembelajaran melalui kegiatan tatap muka di dalam kelas. Metode tradisional tidak efektif dan cenderung diadopsi secara turun temurun. Selain itu, sistem penjadwalan online lebih nyaman, efisien dan bermanfaat bagi guru dan siswa. Namun, ada beberapa hal yang bisa dilakukan tetapi tidak dibangun. Dalam kasus blended learning, sistem yang menggabungkan pengajaran tradisional tatap muka dengan konsumsi media online disebut sebagai "*blended learning*". Model ini memaksimalkan integrasi komunikasi Lisan Tatap Muka dengan *bold communication* dalam implementasi model. Dibandingkan dengan metode lain khususnya metode pembelajaran langsung, metode pembelajaran ini dapat lebih mencerminkan perbedaan motivasi belajar, minat dan hasil belajar siswa, menjadikan metode blended learning menjadi tren dan diakui oleh universitas kelas dunia.

Belajar sambil jalan membantu siswa beradaptasi dengan gaya belajar masing-masing. Siswa dengan metode pembelajaran audio visual tidak hanya dapat belajar secara tatap muka dengan guru di kelas, tetapi juga memperoleh pengetahuan secara online melalui internet atau berkomunikasi dengan guru di luar kelas. Dengan blended learning, guru dapat menyesuaikan pengajaran dengan gaya belajar masing-masing siswa, mempersiapkan siswa dan menciptakan lingkungan belajar yang mempersiapkan siswa menghadapi tantangan masa depan yang ditimbulkan oleh perkembangan teknologi.

Abstract

The purpose of this research is to provide information related to the development of traditional, online and blended learning spaces. The methodology used is a literature review with reference to several related references and is described qualitatively. The rapid development of science and technology affects every aspect of human life, including in the field of education. The availability of information in cyberspace provides a wider space for teachers and students to obtain information without restrictions. This causes a shift from the basic idea of traditional

education to the idea of traditional learning, namely learning through face-to-face activities in the classroom. Traditional methods are ineffective and tend to be adopted from generation to generation. In addition, the online scheduling system is more convenient, efficient and useful for teachers and students. However, there are some things that can be done but not built. In the case of blended learning, a system that teaches traditional face-to-face teaching with online media consumption is referred to as "blended learning". This model maximizes the integration of face-to-face oral communication with bold communication in the implementation model. Compared to other methods, especially the direct learning method, this learning method can better reflect differences in learning motivation, interests and student learning outcomes, making the blended learning method a trend and recognized by world-class universities. Learning as you go helps students adapt to their individual learning styles. Students with the audio-visual learning method can not only learn face-to-face with the teacher in class, but also acquire knowledge online via the internet or communicate with the teacher outside the classroom. With blended learning, teachers can adapt teaching to each student's learning style, prepare students and create a learning environment that prepares students for future challenges posed by technological developments.

Keywords: Conventional Learning, Online, Blended

Copyright (c) 2025 Husnussaadah, Hilmiyah

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan yang menggemparkan seluruh aspek kehidupan di dunia, tidak terkecuali pendidikan. Pesatnya perkembangan tersebut dapat dijadikan sebagai sarana untuk meningkatkan mutu pendidikan. Untuk menumbuhkembangkan bakat-bakat unggul, perlu dilakukan peningkatan kualitas pendidikan. Kualitas pendidikan dapat ditingkatkan dengan memperbaiki proses pembelajaran. (Hidayat, 2020).

Proses pembelajaran yang efektif melibatkan siswa yang proaktif dalam proses pembelajaran. Proses aktualisasi dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai metode untuk mengelola kelas. Guru yang dapat menggunakan berbagai metode pembelajaran yang aktif, beragam dan lebih tepat sasaran untuk mengembangkan siswa akan lebih aktif dalam proses pembelajaran. Pendidikan yang berkualitas harus mencakup dua orientasi, yaitu orientasi akademik yang berpusat pada siswa dan orientasi pada kecakapan hidup untuk untuk membekali siswa dengan kondisi siap menghadapi realita atau kehidupan nyata. (Sinaga, 2019).

Teknologi informasi merupakan bagian dari pembelajaran pada semua jenjang pendidikan di Indonesia, dan sekolah dituntut untuk menyediakan media pembelajaran yang nyaman. Selain itu, sistem pendidikan di Indonesia bertumpu pada pengembangan sistem pendidikan generasi muda. Menggunakan metode yang sama dengan lembaga pendidikan lainnya, penggunaan teknologi informasi interaktif, seperti pemrograman multimedia, untuk menyediakan akses televisi dan video kepada siswa, serta penggunaan teknologi Internet untuk pembelajaran dan komunikasi, adalah praktik yang umum. Kurkumin tradisional dan berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dapat digunakan untuk menggantikan metode tradisional.

METODOLOGI

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kepustakaan (library research). Yaitu penelitian yang menggunakan bahan-bahan tertulis (Ramadi, 2011). Pada penelitian ini penulis menggunakan studi kepustakaan Optimalisasi

pengelolaan sumber daya pendidikan islam mencapai efisiensi dan keunggulan kompetitif. Pendekatan kualitatif yaitu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis. Sifat pada penelitian ini adalah studi literatur, yaitu dengan mempelajari, dan mengkaji secara intensif mengenai literatur-literatur yang telah diperoleh tersebut. Sumber data primer pada penelitian ini yakni buku, dan jurnal yang terkait dengan pengelolaan sumber daya pendidikan Islam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Learning Space (Ruang Belajar) Tradisional

Pembelajaran tradisional dapat dijelaskan sebagai sikap dan cara berpikir serta berperilaku secara konsisten sesuai dengan norma dan adat istiadat yang diwariskan secara turun-temurun (Fahrudin, 2021). Pembelajaran tradisional sering disebut sebagai pembelajaran konvensional Hal ini dikarenakan metode pembelajaran tradisional telah digunakan secara turun-temurun sejak zaman dahulu, alih-alih menggunakan metode modern yang memposisikan siswa sebagai subjek, mereka menganggap siswa sebagai objek.

Pembelajaran konvensional adalah metode pembelajaran yang hanya berfokus pada pengajaran cara belajar. Dalam metode pembelajaran ini, siswa perlu menghafalkan materi yang diberikan oleh guru bukan menghubungkan materi dengan situasi (konteks) saat ini.

Proses pembelajaran tradisional biasanya berlangsung satu arah, yaitu transfer pengetahuan, informasi, norma, nilai, dan lain-lain dari guru ke siswa. Proses ini didasarkan pada anggapan bahwa siswa ibarat botol kosong atau lembaran kertas kosong. Guru atau gurulah yang akan mengisi botol dengan air, atau menulis sesuatu di atas kertas putih. Sistem seperti itu disebut konsep perbankan. (Helmia, 2016).

Menurut Subiyanto bahwa pembelajaran konvensional terdiri dari ciri-ciri, berikut:

- 1) Siswa adalah pencari informasi pasif yang menerima bimbingan dari guru, dan bimbingan diberikan di samping informasi dan pengetahuan yang sesuai dengan standar.
- 2) Individu menanggapi.
- 3) Teori dan abstraksi,
- 4) Sikap, dan
- 5) Multiplisitas dan finalitas
- 6) Guru adalah fase utama dari proses perekrutan.
- 7) perilaku berdasarkan motivasi intrinsik
- 8) Berdiskusi dengan peserta lain yang berada pada tempat yang berbeda.

Dalam pembelajaran tradisional, guru berperan penting dalam menentukan isi dan urutan langkah-langkah mengkomunikasikan materi kepada siswa. Siswa mendengarkan dengan seksama serta mencatat materi yang disampaikan oleh guru., sehingga proses belajar mengajar pelajaran ini dipimpin oleh guru. Hal demikian menjadi penyebab siswa terlihat pasif karena hanya menerima pelajaran dari guru yang akibatnya membuat siswa bosan dan tidak berminat dalam proses pembelajaran. Akibatnya, hal ini mengurangi minat masyarakat karena karyawan tidak dapat secara mandiri memverifikasi informasi yang

diberikan oleh instruktur, sehingga karyawan merasa bosan, tidak berpengalaman, dan terlepas dari instruktur.

Dengan kata lain, guru menggunakan strategi atau metode ceramah atau pelatihan yang lebih ketat dalam urutan materi pelajaran. Guru percaya bahwa keberhasilan suatu program studi tergantung pada apakah itu sepenuhnya mengkomunikasikan semua materi dalam kursus.

Dalam pembelajaran normal, siswa mendengarkan guru di kelas, guru mengerjakan latihan untuk siswa, dan siswa mengerjakan pekerjaan rumah. Metode yang biasa digunakan dalam pembelajaran sehari-hari adalah metode ceramah, metode tanya jawab, metode diskusi, dan metode pekerjaan rumah..

Berdasarkan penjelasan di atas, gaya belajar tradisional dapat dipahami sebagai gaya belajar yang lebih berpusat pada guru, dimana komunikasi antara guru dan siswa lebih bersifat satu arah, dan gaya belajar lebih banyak menangkap konsep daripada kemampuan. Seorang guru perlu menguasai berbagai modus pembelajaran yang mampu memberikan nilai tambah bagi siswanya. Selanjutnya Satu-satunya hal yang tidak terjadi dalam proses pengambilan keputusan dalam proses pembelajaran adalah kemungkinan hasil yang optimal dan maksimal.

Pengembangan Learning Space (Ruang Belajar) Online

Teknologi pada saat itu menunjukkan bagaimana melakukan proses di bidang pendidikan. Hal ini hanya dapat dilakukan dengan cara tradisional, seperti tatap muka di kelas, namun dapat juga dilakukan dengan menggunakan teknologi modern, seperti proses pembuatan selai. Komposisi pembelajaran jarak jauh (internet) sering disebut dengan e-learning. *E-learning* adalah pendekatan inovatif dalam pendidikan yang menggunakan media elektronik untuk menyampaikan informasi guna meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan prestasi siswa. Salah satu ciri *e-learning* penggunaan teknologi internet dalam proses pengajaran, yang berbeda dengan proses pembelajaran tradisional dan *e-learning*.

Program "e-learning" didirikan pada tahun 1990 dan telah mampu mengembangkan sistem pembelajaran CBT sejak tahun 1990. Ada dua istilah yang berbeda "online" dan "virtual". Namun, dasar-dasar e-learning baru dibuat pada tahun 1999. (Epignosis 2014). Saat ini ada banyak pilihan online. Menurut Tian Belawati (2019), komponen pembelajaran daring adalah interaksi, desain model, desain aktual, dan strategi implementasi.

1. Jenis Berdasarkan Skema Interaksi

Berdasarkan desain Berdasarkan desain interaksi/komunikasi, pembelajaran online dapat dibagi menjadi pembelajaran online sinkron dan pembelajaran online asinkron.

a. Pembelajaran sinkronus

Pembelajaran online sinkron adalah pembelajaran online yang dirancang dengan mode interaktif waktu nyata. Artinya, interaksi siswa dengan guru/dosen, siswa dengan siswa, yang berlangsung secara bersamaan dengan menggunakan media

komunikasi langsung. Ada banyak media komunikasi yang tersedia untuk interaksi langsung tersebut, antara lain telephone, video conference, webcat, instant messaging, chat, dan lain sebagainya. Yang dimaksud dengan “pembelajaran sinkron” adalah penggunaan transmisi video atau teknologi secara siaran langsung serta diskusi langsung atau tanya jawab melalui media komunikasi pada masa kini.

b. Pembelajaran Asinkronus

Pembelajaran asinkron adalah kebalikan dari pembelajarn sinkron, di mana proses pembelajaran tidak berlangsung secara bersamaan antara “guru” dan peserta didik. Pembelajaran asinkron biasanya menyampaikan materi pembelajaran melalui beberapa situs (situs web/halaman web) atau melalui beberapa platform (seperti sistem manajemen pembelajaran atau LMS) dan menggunakan media komunikasi tidak langsung (seperti email, papan diskusi, papan pesan, atau forum online, termasuk melalui media sosial).

c. Jenis Berdasarkan Model Desain

Berdasarkan model desainnya, pembelajaran daring dapat diklasifikasikan menjadi beberapa jenis antara lain (namun tidak terbatas pada) desain model kelas, desain pembelajaran kolaboratif, desain pembelajaran berbasis kompetensi dan model komunitas.

- a. Desain online berdasarkan kelas. Bimbingan daring secara reguler diberikan dengan dua jenis bimbingan belajar yaitu bimbingan tatap muka di kelas dan bimbingan belajar jarak jauh berbasis replikasi atau bimbingan multimedia. Karena kelaziman teknologi online dan kelaziman penggunaan smartphome, konsumen lebih mungkin dipengaruhi olehnya daripada oleh teknologi offline. Dengan asosiasi pembelajaran/pengajaran individual lainnya, itu juga telah berkembang menjadi desain yang sesuai dengan konteks lingkungan pembelajaran web dan dikemas secara khusus. Namun dalam prakteknya saat ini ada model desain yang berdasarkan kelasnya.
- b. Merancang pembelajaran online kolaboratif. Pembelajaran kolaboratif pada proses mengidentifikasi dan mendefinisikan masalah melalui analisis konseptual. Suatu proses menemukan dan menciptakan pengetahuan baru melalui pendekatan konstruktivis. Pendekatan konstruktivis menekankan pada proses yang didukung oleh kemajuan teknolohi internet yang sehingga memungkinkan siswa melakukan kegiatan diskusi secara online.

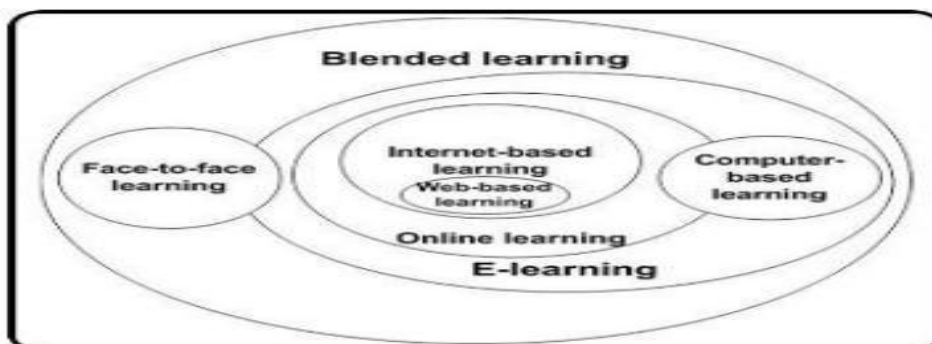
d. Jenis Berdasarkan Desain Penggunaan

Pada awal munculnya pembelajaran online dianggap sebagai kebalikan dan lebih baik dari pada pembelajaran tradisional. Namun seiring berjalannya waktu praktik pembelajaran online dan pembelajaran tradisional lebih bersifat kontinum sehingga menjadi model pembelajaran dengan metode indenmtifikasi yang tepat. Model kombinasi sendiri dapat dibedakan berdasarkan seberapa banyak teknologi digunakan dalam pembelajaran, dimulai dengan pembelajaran augmented hanya teknologi, 'membalik' atau model hybrid di mana penggunaan teknologi sudah intensif.

Pengembangan Learning Space (Ruang Belajar) *Blended Learning*

Blended learning merupakan metode campuran digunakan dalam pembelajaran dan digunakan sebagai alat pembelajaran. Sebagai akibatnya, dapat disimpulkan bahwa *blended learning* adalah bentuk pengajaran yang ada selain pengajaran kelas tradisional. Menurut Mosa, Yoo, and Sheets (2011), model *blended learning* terdiri dari dua aspek yang berbeda: *experiential learning* dan *bold learning*. *Blended learning* menggabungkan instruksi kelas tradisional dengan instruksi online. Siswa akan segera mulai bekerja, dan seharusnya bisa memberi tahu Anda kabar buruknya. Peran guru adalah sebagai fasilitator, mediator dan subjek dalam pembangunan struktur sosial yang berkelanjutan. (Huriah, 2019) *Blended learning* adalah metode pengajaran yang menggunakan teknologi praktis dan langsung untuk mengajarkan banyak mata pelajaran secara bersamaan.

Menurut Graham (2006), *blended learning* adalah integrasi instruksi kelas dengan e-learning atau in-person instruction dengan menggunakan teknologi, metode dan teori kelas yang sama untuk pengajaran di kelas dan juga berbagai teknologi online untuk pendidikan di kelas. prosa. kelas. (Enjang A. Juanda, Janner Simarmata, 2014). Menurut definisi tersebut, *blended learning* adalah metode pengajaran yang menggabungkan atau mengkombinasikan pengajaran dengan media TIK, seperti komputer (online dan offline), multimedia, ruang kelas virtual, internet dan teknologi sejenis lainnya. Definisi *blended learning* dapat dilihat pada diagram di bawah ini:



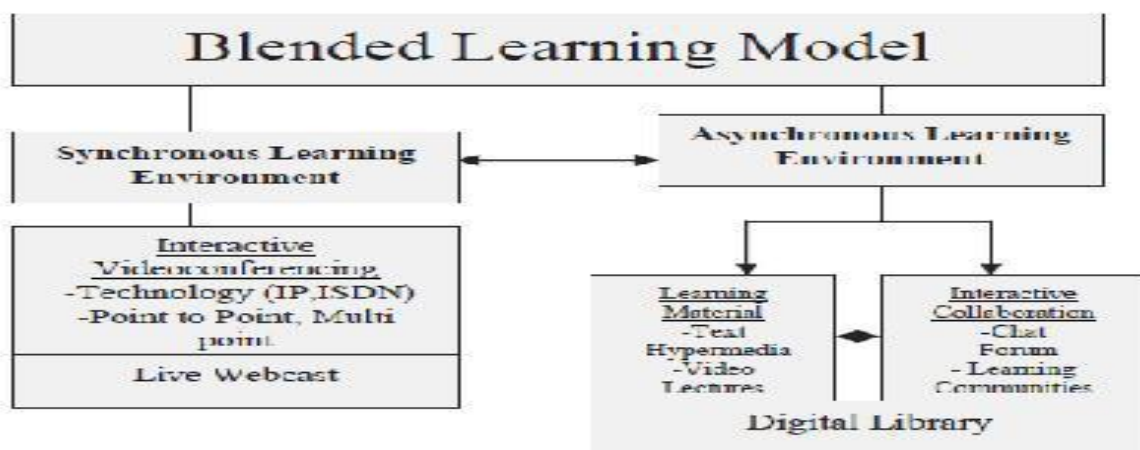
Gambar 1. Blended Learning Mengkombinasikan *Traditional face-to-face* dan *computer mediated instruction*

Blended learning adalah model pembelajaran *hybrid* yang menggabungkan struktur tradisional. Model *blended learning* ini menggabungkan berbagai pendekatan, antara lain tatap muka, e-learning, dan kegiatan pembelajaran mandiri online sinkron, pembelajaran mandiri asinkron dan tugas berdasarkan pelatihan terstruktur dari guru. /pengajar. *Blended learning* memadukan pembelajaran tatap muka dengan bantuan TIK yang memiliki kelebihan;

1) Siswa berinteraksi langsung dengan isi pembelajaran,

- 2) Mampu berinteraksi dan berdiskusi dengan siswa lain,
- 3) akses ke perpustakaan elektronik,
- 4) Penilaian online,
- 5) mengakses dan memelihara blog pembelajaran.
- 6) Webinar
- 7) Pembelajaran online dan
- 8) Laboratorium virtual (La Lima, 2017)

Tujuan dari blended learning adalah menggabungkan instruksi kelas tatap muka dengan instruksi online. Model *blended learning* menitikberatkan pada penggunaan *e-learning*, integrasi atau pencampuran alat dan teknologi yang digunakan untuk menyampaikan tugas pendidikan tradisional secara tatap muka, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 2 di bawah ini (Simarmata, 2014).



Gambar 2. Model Blended Learning

Komponen *Blended learning*

Blended learning memiliki 3 komponen pembelajaran yang menyatu menjadi satu bentuk blended learning. (Istiningsih, 2015). Komponen-komponen ini meliputi:

- 1) Pembelajaran daring adalah suasana belajar secara terbuka yang mempertimbangkan semua aspek pembelajaran dan menggunakan teknologi berbasis internet untuk memfalisitasi proses pembelajaran dan membangun pengetahuan yang bermakna.
- 2) Pembelajaran tatap muka. Pembelajaran ini salah satu bentuk model pembelajaran tradisional yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada siswa dengan mempertemukan guru dan siswa dalam satu ruangan untuk belajar. Pembelajaran tatap muka memiliki ciri perencanaan, lokalisasi, dan sosialisasi.

- 3) Belajar mandiri. Salah satu contoh model kegiatan blended learning adalah pembelajaran mandiri dimana siswa mengakses informasi dan topik secara online melalui internet dan belajar secara mandiri.

Adapun karakteristik dari *Blended Learning* yaitu:

Landasan untuk blended learning adalah berbasis komputer, walaupun sebelumnya *blended learning* juga tersedia. Pembelajaran terjadi dalam bentuk komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa, dengan guru berinteraksi dengan media setelah mesin cetak terbentuk. Sumber belajar dalam pembelajaran memadukan antara guru, media cetak, dan media bervariasi apabila tersedia media media yang bervariasi. Namun karena perkembangan teknologi informasi, blended learning dapat diimplementasikan dalam bentuk pembelajaran *offline* dan *online*. Saat ini blended learning merupakan metode yang menggabungkan teknologi komputer, mobile learning (m-learning), teknologi audiovisual, teknologi perseptual, dan teknologi multimedia. Dalam *blended learning*, enam unsur harus ada, yaitu:

1. Tatap muka
2. Penelitian independen;
3. Aplikasi;
4. Tutorial;
5. Kerjasama dan
6. Evaluasi

Adapun Tujuan *Blended Learning*

- a) Membantu pendidik lebih berkembang dalam proses pembelajaran berdasarkan gaya belajar dan preferensi belajar.
- b) memberi kesempatan kepada guru mencapai hasil yang diinginkan dalam pembelajaran yang mandiri dan bermanfaat
- c) Peningkatan fleksibilitas guru dengan menekankan pentingnya peran guru dalam pembelajaran.

Aplikasi Blended Learning Menurut Jared M. Carmen dalam Charles & Graham (Evans, 2019), presiden Agilent Learning menyebutkan lima kunci untuk mendesain blended learning. 5 kunci tersebut adalah:

1. Acara langsung/Live event

Pembelajaran tatap muka atau terpadu (teacher-led instruction) pada hari yang sama dan di tempat yang sama (kelas) atau di tempat lain (misalnya kelas virtual) pada hari yang sama. Bagi sebagian orang, pembelajaran secara online masih menjadi pilihan metode yang disukai. Namun, selain itu, model pembelajaran harus dirancang dengan baik untuk mencapai tujuan.

2. Pembelajaran mandiri

Pembelajaran reguler dipadukan dengan pembelajaran mandiri, dimana siswa diberikan akses kapanpun dan dimanapun terhadap berbagai konten (materi pembelajaran) yang dirancang untuk pembelajaran mandiri, baik berbasis teks, berbasis gambar maupun berbasis audio (video, animasi, simulasi, gambar, suara atau kombinasinya). Selain itu, materi ini dapat diakses secara online (antara lain melalui Internet atau perangkat seluler, termasuk streaming audio, streaming video, dan e-book). dalam mode offline (CD dll. atau media lain).

3. Kolaborasi

Menjalin kerjasama antara guru dengan masing-masing kelas sekolah/kampus. Oleh karena itu, blended learning menggunakan berbagai saluran komunikasi, seperti chat room, forum, email, website atau web blog, handphone, dan lain-lain untuk memfasilitasi kolaborasi antara siswa dan instruktur. Kolaborasi dapat digunakan untuk meningkatkan produktivitas dan komunikasi melalui proses organisasi atau interaksi interpersonal dengan orang lain, yang antara lain dapat digunakan untuk meningkatkan materi, proses, dan pengembangan produk.

4. Evaluasi (Assesment)

Tentunya selama proses pembelajaran tidak melupakan cara-cara mengukur keberhasilan belajar (teknik penilaian). Dalam blended learning, guru harus mampu menggabungkan beberapa jenis penilaian, baik tes maupun non tes, atau tes yang lebih realistis (penilaian/portofolio nyata) dalam bentuk proyek, produk dan lain sebagainya. Selain dari itu, perlu juga diperhatikan bentuk penilaian online dan penilaian offline sehingga memberikan kemudahan dan keleluasaan bagi siswa untuk mengikuti dan melakukan penilaian.

5. Bahan Penunjang Kinerja

Ini adalah masalah yang tidak dapat diselesaikan jika tatap muka diganti dengan virtual, dan membutuhkan waktu tertentu untuk menyelesaikannya. Materi digital digunakan dalam pendidikan karena siswa dapat mengaksesnya secara offline (pada CD, DVD, atau media lain) atau online (melalui sejumlah situs web yang berbeda). Pada saat menggunakan Learning/Content Management System (LCMS), pendaftaran online juga membutuhkan aplikasi yang cepat, mudah digunakan, dan lain-lain.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian pembahasan maka penulis menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Pembelajaran rutin sering disebut dengan pembelajaran tradisional. Hal ini dikarenakan metode pembelajaran tradisional telah digunakan secara turun-temurun sejak zaman dahulu, alih-alih menggunakan metode modern yang memosisikan siswa sebagai subjek, mereka menganggap siswa sebagai objek. Pembelajaran konvensional adalah metode pembelajaran yang hanya

menitikberatkan pada metode belajar mengajar, metode tanya jawab, metode diskusi, dan metode pekerjaan rumah.

2. Pembelajaran daring adalah metode yang dilakukan melalui platform digital dan internet. Dalam pembelajaran daring, siswa dan guru tidak berada dalam ruang fisik, melainkan memanfaatkan teknologi komunikasi dan informasi untuk berinteraksi dan mengakses materi pembelajaran.
3. Blended learning Sebagai model hybrid dari pembelajaran tradisional yang dipimpin instruktur, Blended learning Model pembelajaran mencakup berbagai kegiatan, termasuk pembelajaran tatap muka, e-learning, kegiatan pembelajaran mandiri online sinkron, pembelajaran mandiri asinkron, pembelajaran mandiri asinkron, dan pembelajaran berbasis tugas dari pelatihan terstruktur guru/dosen.

REFERENSI:

- Agustina, R., Santosa, P. I., & Ferdiana, R. (2016). Sejarah, tantangan, dan faktor keberhasilan dalam pengembangan e-learning. *SESINDO 2016, 2016*.
- Amin, A. K. (2017). Kajian konseptual model pembelajaran blended learning berbasis web untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar. *Jurnal Pendidikan Edutama, 4*(2), 51-64.
- Azis, T. N. (2019, December). Strategi pembelajaran era digital. In *The Annual Conference on Islamic Education and Social Science* (Vol. 1, No. 2, pp. 308-318).
- Belawati, T. (2019). Pembelajaran online. *Jakarta, Universitas Terbuka*.
- Epignosis, L. L. C. (2014). E-learning concepts, trends, applications. *California: Epignosis LLC, 5*(6), 7.
- Fahrudin, F., Ansari, A., & Ichsan, A. S. (2021). Pembelajaran Konvensional dan Kritis Kreatif dalam Perspektif Pendidikan Islam. *Hikmah, 18*(1), 64-80.
- Hidayat, M. T., Junaidi, T., & Yakob, M. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning dalam Meningkatkan Pemahaman Peserta didik Terhadap Tradisi Lisan Aceh. *Mimbar Ilmu, 25*(3), 401-410.
- Istiningsih, S., & Hasbullah, H. (2015). Blended learning, trend strategi pembelajaran masa depan. *Jurnal Elemen, 1*(1), 49-56.
- Lalima, K. L. D., & Learning, B. (2017). An Inovative Approach '. *Journal Of Educational Research, 5*.
- Rachmah, H. (2019). Blended Learning: Memudahkan Atau Menyulitkan?.
- Simarmata, J., & Djuanda, E. A. (2017). Rancang Bangun Model Pembelajaran Berbasis Blended Learning Management System Sebagai Knowledge Sharing. *INA-Rxiv, September, 21*.
- Sinaga, E. P. (2019). Blended learning: transisi pembelajaran konvensional menuju online.
- Sawitri, D. (2020). Penggunaan google meet untuk work from home di era pandemi

coronavirus disease 2019 (Covid-19). *Prioritas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(01), 13-21.