Al-Afkar : Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam ISSN : 3109-7634
Volume 02, No. 2, Juli 2026 : 422-437
DOI : 10.0111

Model Pembelajaran Blended Learning dalam Desain Pembelajaran PAI di Era Digital

Aqillah Vatica[1], Azra Mutiara Athila[2], Gusmaneli[3]
[1] Universitas Islam Negri Imam Bonjol Padang, Indonesia
Email : aqillahvatica0@gmail.com
[2] Universitas Islam Negri Imam Bonjol Padang, Indonesia
Email : azramutiara7@gmail.com
[3] Universitas Islam Negri Imam Bonjol Padang, Indonesia
Email : gusmanelimpd@uinib.ac.id

Abstrak
Perkembangan teknologi digital mengubah cara peserta didik belajar dan menuntut guru Pendidikan Agama Islam (PAI) merancang pembelajaran yang lebih fleksibel tanpa mengurangi pembinaan nilai keagamaan. Artikel ini bertujuan mengkaji konsep blended learning, desain pembelajaran PAI dengan model tersebut, serta peluang dan tantangannya di era digital. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode studi pustaka, yaitu menelaah buku dan jurnal yang relevan, kemudian dianalisis menggunakan analisis isi. Hasil kajian menunjukkan bahwa desain pembelajaran PAI berbasis blended learning dapat disusun melalui tahapan analisis, perumusan tujuan, pemilahan materi, pemilihan strategi dan media, pelaksanaan, serta evaluasi, dengan praktik ibadah dan keteladanan guru tetap dilaksanakan secara tatap muka. Penerapannya memberi peluang berupa fleksibilitas belajar dan variasi media, tetapi menghadapi tantangan berupa keterbatasan akses, kompetensi digital guru, dan pembinaan akhlak. Rekomendasi desain yang diajukan menekankan pembagian porsi yang adaptif, penggunaan sumber keagamaan yang terpercaya, serta pendampingan guru dan orangtua.

Kata Kunci : Blended learning, Desain pembelajaran, Pendidikan agama Islam, Era digital, Studi Pustaka.

Abstract
Advances in digital technology are transforming the way students learn and require Islamic Religious Education (PAI) teachers to design more flexible learning experiences without compromising the instillation of religious values. This article aims to examine the concept of blended learning, the design of PAI instruction using this model, as well as its opportunities and challenges in the digital age. This study is a qualitative research using a literature review method, which involves reviewing relevant books and journals, followed by content analysis. The results of the study indicate that a blended learning based PAI instructional design can be developed through the following stages: analysis, goal formulation, material selection, strategy and media selection, implementation, and evaluation, while religious practices and teacher role modeling continue to be conducted in person. Its implementation offers opportunities in the form of learning flexibility and a variety of media, but faces challenges such as limited access, teachers' digital competencies, and character development. The proposed design recommendations emphasize an adaptive allocation of learning time, the use of reliable religious sources, and guidance from teachers and parents.

Al-Afkar : Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam
Volume 02, No. 2, Juli 2026 : 411-421
DOI : 10.0111

Keywords: *Blended learning, Instructional design, Islamic religious education, Digital age, Literature review.*

Pendahuluan

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Perkembangan internet, perangkat digital, serta berbagai platform pembelajaran memungkinkan kegiatan belajar berlangsung secara lebih fleksibel tanpa terbatas oleh ruang dan waktu. Kondisi tersebut menuntut pendidik untuk memiliki kompetensi digital dan mampu mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran secara efektif (Dwiputro, 2022). Dalam konteks ini, pemanfaatan teknologi bukan sekadar mengikuti perkembangan zaman, melainkan menjadi bagian dari upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, memperluas akses terhadap sumber belajar, serta mendorong keterlibatan peserta didik secara aktif dan mandiri.

Dalam Pendidikan Agama Islam (PAI), integrasi teknologi digital perlu mempertimbangkan tujuan pendidikan yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan sikap, moral, dan karakter peserta didik. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan nasional bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia (Republik Indonesia, 2003, Pasal 3). Oleh karena itu, pembelajaran PAI perlu dirancang melalui perpaduan kegiatan pembelajaran, pembiasaan, keteladanan, dan pembudayaan nilai-nilai Islam. Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran PAI harus tetap diarahkan pada internalisasi nilai-nilai keislaman, sehingga teknologi berfungsi sebagai sarana pendukung pembentukan karakter, bukan sekadar media penyampaian materi (Dwiputro, 2022).

Pengalaman pembelajaran daring selama pandemi COVID-19 menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pendidikan memiliki peluang sekaligus tantangan. Beberapa kendala yang ditemukan meliputi keterbatasan jaringan internet, rendahnya kompetensi digital, ketidaktersediaan perangkat pembelajaran, tuntutan kemandirian peserta didik, serta terbatasnya interaksi langsung antara guru dan siswa (Aminulloh & Aripin, 2025). Selain itu, rendahnya keterlibatan peserta didik dan dominannya peran guru dalam proses pembelajaran dapat mengurangi efektivitas

pembelajaran daring (Salsabila et al., 2023). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan teknologi secara daring sepenuhnya tidak selalu menjadi solusi yang efektif bagi setiap kebutuhan pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran PAI yang memerlukan interaksi edukatif, keteladanan, pembimbingan sikap, dan penguatan praktik keagamaan. Dengan demikian, diperlukan model pembelajaran yang mampu mengintegrasikan keunggulan teknologi digital dengan interaksi langsung antara pendidik dan peserta didik.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk menjawab kebutuhan tersebut adalah *blended learning*, yaitu model pembelajaran yang mengombinasikan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran berbasis teknologi atau daring secara terencana (Graham, 2006). Pendekatan ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar yang fleksibel melalui sumber digital, sekaligus mempertahankan interaksi langsung yang diperlukan dalam proses pembimbingan dan penguatan pemahaman. Dalam pembelajaran PAI, *blended learning* berpotensi mendukung pembelajaran Al-Qur'an, pendalaman materi akidah dan akhlak, diskusi mengenai persoalan keislaman, serta evaluasi pemahaman peserta didik. Meskipun demikian, keberhasilannya sangat bergantung pada kesesuaian tujuan pembelajaran, pemilihan media, pengorganisasian kegiatan tatap muka dan daring, serta kesiapan guru dan peserta didik. Perencanaan pembelajaran yang sistematis diperlukan agar penggunaan teknologi benar-benar mendukung pencapaian kompetensi yang telah ditetapkan (Aminulloh & Aripin, 2025).

Sejumlah penelitian terdahulu telah mengkaji penerapan *blended learning* dalam pembelajaran PAI dari berbagai perspektif. Dwiputro (2022) membahas penerapan *blended learning* di SMA PGRI 3 Kota Bogor, sedangkan Aminulloh dan Aripin (2025) mengkaji aspek perencanaan, pelaksanaan, serta kelebihan dan kekurangan penerapannya. Penelitian lain membahas optimalisasi pembelajaran PAI melalui *blended learning* di madrasah tsanawiyah (Pratiwi, 2022), tahapan persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran (Salsabila, 2022), serta pengaruhnya terhadap hasil belajar PAI dan Budi Pekerti (Nikmah & Mubarok, 2022). Selain itu, Setiyawan et al. (2022) mengkaji pengembangan model *blended learning* untuk meningkatkan hasil belajar, Salim (2024) menyoroti pembentukan karakter peserta didik, dan Yani (2024) menyajikan tinjauan literatur mengenai penerapannya dalam pembelajaran PAI. Kajian sistematis Ahadiyah (2026) terhadap 35 artikel juga dilaporkan menunjukkan potensi *blended learning* dalam meningkatkan motivasi, pemahaman, dan kemandirian belajar, meskipun masih menghadapi kendala infrastruktur dan ketimpangan kompetensi digital. Berbagai penelitian tersebut memperlihatkan bahwa *blended learning* telah dikaji dari aspek implementasi, hasil belajar, dan pembentukan karakter. Namun, berdasarkan cakupan penelitian yang dirujuk, masih diperlukan pembahasan yang

secara khusus mengintegrasikan prinsip desain pembelajaran, pembagian aktivitas tatap muka dan daring, serta karakteristik pedagogis PAI dalam satu kerangka perencanaan yang sistematis.

Berdasarkan uraian tersebut, artikel ini berfokus pada desain pembelajaran PAI berbasis *blended learning* di era digital. Pembahasan diarahkan pada tiga rumusan masalah, yaitu: (1) bagaimana konsep, karakteristik, dan bentuk model pembelajaran *blended learning*; (2) bagaimana desain pembelajaran PAI berbasis *blended learning* yang sesuai dengan tujuan dan karakteristik pendidikan Islam; serta (3) apa saja peluang dan tantangan penerapannya di era digital. Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, artikel ini bertujuan menjelaskan konsep dan karakteristik *blended learning*, merumuskan desain pembelajaran PAI yang mengintegrasikan kegiatan tatap muka dan daring, serta mengidentifikasi peluang dan tantangan implementasinya. Hasil pembahasan diharapkan dapat memberikan kontribusi konseptual dan rekomendasi praktis bagi guru PAI dalam merancang pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi, efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran, dan tetap berorientasi pada pembentukan keimanan, ketakwaan, serta akhlak mulia peserta didik.

Metode

Merupakan penelitian kualitatif dengan metode studi pustaka (*library research*). Studi pustaka tidak sekadar membaca dan mencatat literatur, tetapi serangkaian kegiatan yang meliputi pengumpulan data pustaka, membaca, mencatat, dan mengolah bahan penelitian (Zed, 2004). Peneliti tidak melakukan penelitian lapangan dan tidak menggunakan responden, melainkan mengkaji gagasan, teori, dan temuan yang telah dipublikasikan tentang *blended learning*, desain pembelajaran, dan PAI. Sumber data berupa literatur ilmiah yang terdiri atas dua kelompok. Kelompok pertama adalah rujukan konseptual tentang *blended learning* dan desain pembelajaran, yaitu Graham (2006) dan Branch (2009). Kelompok kedua adalah artikel jurnal tentang *blended learning* dalam pembelajaran PAI yang terbit pada tahun 2022 sampai 2026, antara lain Dwiputro(2022), Salsabila dkk. (2022), Pratiwi dkk. (2022), Salsabila dkk. (2023), Aminulloh dan Aripin(2025), dan Ahadiyah dkk. (2026). Pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi, yaitu penelusuran pustaka pada Google Scholar, Garuda, dan portal jurnal dengan kata kunci *blended learning*, pembelajaran PAI, dan desain pembelajaran, lalu menyeleksi sumber yang relevan dengan rumusan masalah. Data dianalisis dengan analisis dokumen atau analisis isi, yaitu prosedur sistematis untuk menelaah dokumen cetak maupun elektronik (Bowen, 2009). Tahapannya mengikuti

model Miles dan Huberman (1994), yaitu reduksi data dengan memilah informasi yang sesuai rumusan masalah, penyajian data dalam bentuk uraian dan tabel, serta penarikan kesimpulan.

Hasil dan Pembahasan

Konsep Blended learning

Pengertian *Blended learning*

Pembelajaran pada dasarnya dapat dilaksanakan melalui tiga cara, yaitu secara tatap muka, secara daring, atau memadukan keduanya yang dikenal sebagai *blended learning*. Merumuskan satu definisi *blended learning* yang baku tidaklah mudah karena perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) serta model pembelajaran terus berubah. Picciano (2014) menyimpulkan bahwa para kontributor dalam bukunya sampai pada kesadaran bahwa satu definisi, model, atau kerangka kerja tunggal untuk *blended learning* tidak mungkin dirumuskan. Meski demikian, Lowther dan Russell (dalam Sutisna dkk., 2019) memaknai *blended learning* secara umum sebagai kombinasi antara e-learning dan pembelajaran tatap muka langsung.

Secara etimologis, *blended* berarti campuran dan learning berarti belajar, sehingga *blended learning* dapat dipahami sebagai pembelajaran campuran, yaitu pembelajaran yang memadukan kegiatan dalam jaringan (daring) dengan kegiatan luar jaringan (luring). Hidayah (dalam Batubara et al., 2022) memandangnya sebagai inovasi pendidikan yang mengkolaborasikan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran online melalui teknologi dan jaringan internet. Zebua dan Harefa (2022) menambahkan bahwa *blended learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang bertujuan agar peserta didik tidak hanya menguasai materi, tetapi juga menguasai teknologi. Pandangan ini sejalan dengan Wardani et al. (2018) yang menyebutnya sebagai model yang menggabungkan pembelajaran tatap muka (face-to-face) dengan e-learning. Dalam hal ini, *blended learning* dipandang sebagai penyempurnaan sistem e-learning karena interaksi berlangsung dua arah sehingga pembelajaran lebih efektif dibandingkan pembelajaran yang hanya bertumpu pada penjelasan pendidik.

Pada tataran yang lebih operasional, Marsh (2012) menjelaskan bahwa *blended learning* mengintegrasikan pertemuan tatap muka yang menggunakan bahan dan peralatan tradisional dengan pertemuan online yang memanfaatkan bahan elektronik dan digital. Perpaduan ini menjembatani pemanfaatan sumber online dengan bahan cetak yang masih relevan. Cucciare et al. (2008) menekankan bahwa integrasi tersebut dilakukan secara sistematis melalui berbagai mekanisme penyampaian informasi yang saling melengkapi untuk mengoptimalkan pembelajaran dan penguasaan keterampilan. Thorn (2003) merinci bahwa mekanisme itu dapat berupa multimedia, video streaming, ruang kelas virtual, pesan suara, surel, dan konferensi jarak jauh. Dengan demikian, *blended learning* dapat dirumuskan sebagai pemaduan media dan sumber belajar,

Al-Afkar : Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam
Volume 02, No. 2, Juli 2026 : 411-421
DOI : 10.0111

aktivitas pembelajaran, lingkungan belajar, serta warga belajar secara online dan tatap muka, yang dirancang sistematis agar hasil belajar yang optimal sesuai standar dapat tercapai.

Dalam praktiknya, guru memilih kegiatan yang efektif dilaksanakan secara daring dan kegiatan yang lebih efektif secara tatap muka, kemudian menyisipkan kegiatan daring ke dalam pembelajaran tatap muka. Pemilihan ini dapat ditandai dengan keterangan "daring" atau "PTM" pada kolom kegiatan pembelajaran dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Qotrunnada dan Khasanah (2021) merangkumnya sebagai campuran antara model pembelajaran daring dan luring.

Istilah *blended learning* kerap disandingkan dengan hybrid learning. Mainnen (dalam Damanik, 2019) menyebutkan bahwa *blended learning* memiliki beberapa nama lain, yakni mixed learning, hybrid learning, blended e-learning, dan melted learning (istilah dalam bahasa Finlandia). Keduanya sama-sama memadukan pembelajaran daring dan luring serta memanfaatkan kemajuan TIK. Perbedaannya terletak pada cara penyajian kegiatan tatap muka: apabila disiarkan secara langsung (*live streaming*), disebut *hybrid learning*, sedangkan apabila guru merekam kegiatannya, menyuntingnya menjadi video, lalu mengunggahnya ke media pembelajaran daring, disebut *blended learning*. Menurut Satriwan Salim, Koordinator Nasional P2G (Jawa Pos, 13 Februari 2022), *hybrid learning* memadukan tatap muka dan tatap maya, yaitu sebagian peserta didik belajar di sekolah dan sebagian lainnya secara online pada waktu yang sama. Andiopenta dan Aripudin (2021) serta Aulia dkk. (2021) juga memaknai *hybrid learning* sebagai perpaduan berbagai metode, terutama metode e-learning dengan metode tatap muka konvensional. Perlu dicatat bahwa pembelajaran daring disebut pula pembelajaran online atau e-learning, dengan huruf "e" yang menunjukkan penyampaian materi secara elektronik.

Kelahiran *blended learning* berangkat dari kenyataan bahwa pembelajaran di kelas maupun e-learning sama-sama memiliki kelebihan dan kekurangan. Pembelajaran tatap muka terbatas oleh waktu, tempat, dan sumber materi sekolah, tetapi memungkinkan peserta didik bertemu pendidik dan memperoleh umpan balik langsung. Sebaliknya, pembelajaran daring tidak terbatas ruang dan waktu, namun tanpa pendampingan pendidik peserta didik tidak segera mendapat umpan balik dan cenderung mengalami salah pengertian. Tethool. (2021) mendefinisikan *blended learning* sebagai program pendidikan formal yang sebagian pembelajarannya dilakukan secara online dengan peserta didik memiliki kendali tertentu atas waktu, tempat, jalur, dan/atau kecepatan belajar. Karena sebagian peserta didik tetap membutuhkan tatap

muka untuk membahas dan melengkapi materi yang diberikan secara daring, *blended learning* dipandang sebagai jalan tengah. Namun, karena model ini memadukan dua pola yang berbeda, kesiapan yang matang menjadi kunci keberhasilannya.

Karakteristik *Blended learning*

Karakteristik utama *blended learning* terletak pada integrasi simultan antara dimensi teknologi dan pedagogi yang membentuk ekosistem pembelajaran hibrida yang dinamis. Model ini melibatkan interaksi multidimensi, yakni keterlibatan kognitif, emosional, dan perilaku peserta didik dalam dua ruang belajar sekaligus, fisik dan virtual, sehingga lebih kompleks daripada pembelajaran konvensional maupun daring penuh. Secara umum, *blended learning* memiliki sembilan karakteristik berikut:

1. Integrasi komponen tatap muka dan daring. Sebagian komponen pembelajaran dilaksanakan secara langsung dan sebagian lainnya secara online. Komponen yang dimaksud mencakup proses belajar mengajar, penilaian atau evaluasi hasil belajar, serta penyajian sumber belajar.
2. Fleksibilitas moda belajar. Peserta didik memiliki keleluasaan dalam hal waktu, lokasi, dan kecepatan belajar, namun tetap memperoleh manfaat dari interaksi pada sesi tatap muka. Fleksibilitas ini tidak berhenti pada kemudahan akses, tetapi juga membuka ruang bagi diferensiasi pembelajaran yang lebih personal dan adaptif (Boddu Laxman, 2024).
3. Perpaduan berbagai metode pembelajaran. Sesi tatap muka dapat diisi dengan ceramah, diskusi, kerja kelompok, praktik langsung, atau eksperimen, sedangkan komponen daring dapat berupa presentasi multimedia, modul interaktif, video, kuis, atau simulasi virtual.
4. Integrasi teknologi. Teknologi informasi dimanfaatkan untuk memperkaya pengalaman belajar, misalnya melalui learning management system (LMS) atau platform digital lain untuk menyampaikan konten, memfasilitasi komunikasi, memberikan penilaian, dan memantau kemajuan belajar. Namun, efektivitas model ini ditentukan oleh penerimaan teknologi dan keterlibatan peserta didik, bukan semata oleh kehadiran teknologinya (Deng, 2022).
5. Pembelajaran individual dan mandiri. Peserta didik dapat mengakses materi, meninjau ulang konten, dan mengerjakan aktivitas belajar sesuai kecepatan serta kenyamanannya, sehingga gaya belajar, preferensi, dan kemampuan yang beragam dapat terakomodasi. Karena itu, *blended learning* mendorong kemandirian dan literasi digital, sekaligus menuntut kesiapan belajar mandiri yang tidak selalu sama pada setiap peserta didik (Darlis & Sari, 2021).
6. Peluang pembelajaran kolaboratif. Sesi tatap muka menyediakan ruang untuk diskusi langsung, proyek kelompok, dan umpan balik dari pendidik, sedangkan komponen daring memungkinkan komunikasi sinkron maupun asinkron,

Al-Afkar : Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam
Volume 02, No. 2, Juli 2026 : 411-421
DOI : 10.0111

diskusi online, dan umpan balik yang tepat waktu dari teman sejawat maupun pendidik.

7. Penilaian dan umpan balik berkelanjutan. Penilaian tatap muka konvensional dipadukan dengan penilaian daring seperti kuis, tugas, dan proyek. Peserta didik menerima umpan balik secara terus-menerus, baik melalui interaksi langsung maupun platform digital, sehingga perbaikan belajar dapat berlangsung berkesinambungan.
8. Analisis data dan pembelajaran yang dipersonalisasi. Data dan analitik pembelajaran digunakan untuk memantau kemajuan serta kinerja belajar, sehingga pendidik dapat menyesuaikan strategi, mengenali kekuatan dan kelemahan peserta didik, dan memberikan dukungan yang sesuai bagi masing-masing.
9. Integrasi sumber belajar dan perluasan kesempatan belajar. Unsur daring membuka akses terhadap beragam sumber digital, seperti e-book, video, modul interaktif, laboratorium virtual, dan perpustakaan online, yang diharapkan menumbuhkan keinginan untuk bereksplorasi dan belajar mandiri.

Selain kesembilan karakteristik tersebut, *blended learning* bertumpu pada perpaduan pembelajaran sinkron dan asinkron yang saling melengkapi secara pedagogis, melalui diskusi langsung, video pembelajaran, forum daring, dan aktivitas mandiri. Model ini berkembang sebagai respons atas kebutuhan akan kesinambungan pembelajaran berbasis teknologi, terutama dalam situasi krisis global, sehingga diperlukan desain yang menghubungkan berbagai moda secara koheren (Divaharan & Chia, 2022). Efektivitasnya juga sangat bergantung pada kualitas desain instruksional dan dukungan sistem, termasuk keseimbangan antara aktivitas laboratorium nyata dan virtual (Mas'ud, 2022). Dengan demikian, *blended learning* tidak otomatis efektif, melainkan bergantung pada cara pendidik merancang interaksi, materi, dan evaluasi pembelajaran. Singkatnya, karakteristik *blended learning* adalah integratif, fleksibel, multimodal, berbasis kemandirian, dan sangat bergantung pada desain pedagogis yang berkualitas, sebuah kombinasi yang menjadikannya model yang menjanjikan sekaligus menantang dalam praktik pendidikan modern.

Bentuk *Blended learning*

Berdasarkan uraian di atas, bentuk *blended learning* dapat dilihat dari cara perpaduan komponennya. Pertama, perpaduan moda penyampaian, yaitu pertemuan

tatap muka di kelas yang dikombinasikan dengan kegiatan daring melalui LMS atau platform digital lainnya. Kedua, perpaduan waktu belajar, yaitu pembelajaran sinkron (misalnya diskusi langsung atau konferensi video) dan asinkron (misalnya video pembelajaran, forum daring, dan tugas mandiri). Ketiga, perpaduan sumber dan pengalaman belajar, yaitu bahan cetak dan sumber digital, serta aktivitas laboratorium nyata dan virtual. Keempat, berdasarkan cara penyajian kegiatan tatap muka, *blended learning* memakai materi rekaman yang diunggah ke media daring, sedangkan hybrid learning memakai siaran langsung.

Dalam kajian yang lebih sistematis, Staker dan Horn (2012) mengklasifikasikan *blended learning* ke dalam empat model, yaitu rotation (peserta didik berotasi antara belajar daring dan tatap muka sesuai jadwal), flex (sebagian besar materi disampaikan daring dengan pendampingan pendidik sesuai kebutuhan), a la carte (peserta didik mengambil sebagian mata pelajaran secara daring sebagai pelengkap pembelajaran di sekolah), dan enriched virtual (pembelajaran terutama daring dengan sesi tatap muka yang diselenggarakan secara terjadwal).

Tabel 1. Perbandingan

Aspek	Pembelejaran Tatap Muka	Pembelajaran Daring Penuh	*Blended learning*
Pengertian	Pembelajaran konvensional yang pendidik dan peserta didiknya bertemu langsung di kelas.	Pembelajaran yang seluruhnya berlangsung secara online (e-learning) melalui jaringan internet.	Perpaduan pembelajaran tatap muka dan daring yang dirancang secara sistematis dalam sat kesatuan.
Tempat dan Waktu	Terikat pada ruang kelas dan jadwal yang telah ditetapkan.	Fleksibel, dapat diakses dari mana saja dan kapan saja	Sebagian terikat jadwal tatap muka, sebagian fleksibel melalui sesi daring.
Bentuk interaksi	Langsung dan sinkron antara pendidik dan peserta didik.	Melalui media digita aik sinkron maupu asinkron; interaksi fisik tidak ada.	Interaksi langsung dan interaksi digital saling melengkapi.
Para pendidik	Penyampai utama materi sekaligus pengendali	Fasilitator dan perancang materi digital;	Perancang, fasilitator, dan pendamping di kedua ruang belajar.

	jalannya pembelajaran.	pendampingan terbatas.	
Peran peserta didik	Cenderung menerima materi secara langsung dari pendidik.	Dituntut belajar mandiri dan mengatur sendiri proses belajarnya.	Aktif dan mandiri secara daring, serta berdiskusi dan berkolaborasi secara langsung.
Pemanfaatan teknologi	Rendah,bertumpu pada bahan dan peralatan tradisional.	Tinggi,seluruh proses bergantung pada perangkat dan jaringan internet.	Terintegrasi,teknologi digunakan bersama media dan sumber belajar tradisional.
Umpan balik	Langsung dan segera diperoleh dari pendidik.	Sering tertunda dan peserta didik rentan mengalami salah pengertian.	Umpan balik langsung dan digital dapat berlangsung secara berkelanjutan.
Sumber belajar	Terbatas pada sumber yang tersedia di sekolah.	Beragam dan luas (e-book, video,modul intraktif,perpustakaan online).	Menggabungkan sember cetak dan sumber digital.
Kelebihan	Pendampingan, keteladanan, dan interaksi sosial berlangsung langsung.	Akses luas serta waktu dan kecepatan belajar dapat diatur sendiri.	Memadukan kelebihan keduanya dan mengurangi kelemahan masing-masing.
Keterbatasan	Terbatas, waktu, tempat, dan sumber belajar.	Minim pendampingan, menuntut literasi digital dan kemandirian tinggi.	Memerlukan perencanaan matang, kesiapan teknologi, dan kesiapan peserta didik.

Tabel tersebut menunjukkan bahwa *blended learning* tidak sekadar menjumlahkan dua model, melainkan memadukan keunggulan pembelajaran tatap muka, yaitu interaksi dan umpan balik langsung, dengan keunggulan pembelajaran daring, yaitu fleksibilitas dan keluasan sumber belajar. Kelemahan masing-masing model dapat diminimalkan selama perpaduan itu dirancang dengan matang.

Desain Pembelajaran PAI dengan Blended learning

Desain Pembelajaran PAI dengan *Blended learning Blended learning* bukan model yang berdiri terpisah dari desain pembelajaran. Ia adalah cara memadukan pembelajaran tatap muka dan daring, sehingga keberhasilannya bergantung pada perencanaan yang sistematis. Kerangka desain pembelajaran yang banyak dirujuk adalah ADDIE (analyze, design, develop, implement, evaluate); sebagian besar model desain pembelajaran yang ada pada dasarnya berpijak pada kerangka ini (Branch, 2009). Dalam konteks *blended learning* PAI, Salsabila dkk. (2022) merangkum penerapannya dalam tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan (daring, luring, dan tatap muka di kelas), dan evaluasi.Aminulloh dan Aripin (2025: 5-6) merinci tahap persiapan menjadi enam langkah: pelatihan penggunaan aplikasi daring, pembentukan tim *blended learning*, penyusunan perangkat pembelajaran (RPP), penyiapan materi dan media, penyiapan tugas daring, dan pemilihan aplikasi. Dengan memadukan temuan tersebut dan kerangka ADDIE, penulis menyusun tujuh tahap desain sebagaimana Tabel 2.

Tabel 2. Tahap desain pembelajaran PAI berbasis *blended learning*.

Tahap	Uraian	Penerapan dalam PAI
1. Analisi	Mengenali karakteristik peserta didik, sarana, dan kemampuan digital.	Mengecek kepemilikan gawai dan kuota, kemampuan membaca Al-Qur'an, serta kesiapan belajar mandiri
2. Tujuan	Merumuskan tujuan terukur pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.	Menyebutkan rukun wudu (kognitif), terbiasa menjaga kebersihan (afektif), mempraktikkan wudu dengan tertib (psikomotorik).
3. Materi	Memilah materi untuk daring dan tatap muka	Teori, dalil, dan sejarah melalui daring, praktik, koreksi bacaan, dan pembiasaan melalui tatap muka
4. Strategi	Memilih cara belajar yang aktif	Daring: menonton video lalu menjawab kuis, tatap muka: demonstrasi, praktik, dan diskusi
5. Media	Menyiapkan media sesuai tujuan	Video tutorial, bahan bacaan, kuis daring, dan gruo kelas
6. Pelaksanaan	Menjalankan alur dan mendampingi siswa	Jadwal dan petunjuk jelas,guru aktif memantau dan memberi umpan balik
7. Evaluasi	Menilai hasil dan memperbaiki desain	Kuis untuk pengetahuan, observasi untuk sikap, untuk kerja untuk praktik ibadah

Pada tahap analisis, guru perlu menyesuaikan desain dengan kondisi peserta didik.

Al-Afkar : Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam
Volume 02, No. 2, Juli 2026 : 411-421
DOI : 10.0111

Kendala yang lazim dijumpai meliputi tidak semua siswa memiliki ponsel pribadi, gangguan sinyal dan kuota, serta memori ponsel yang terbatas (Aminulloh dan Aripin, 2025: 7). Bila akses terbatas, guru dapat menyediakan materi yang dapat diunduh lebih dahulu atau dicetak (rekomendasi penulis). Tahap tujuan dan materi menjadi inti *blended learning* karena pada tahap inilah guru menentukan bagian yang dapat dipelajari secara mandiri melalui daring dan bagian yang membutuhkan kehadiran guru. Dalam praktiknya, pembelajaran daring dapat dipakai untuk membagikan materi dan tugas, sedangkan pertemuan luring dipakai untuk penyampaian materi (Aminulloh dan Aripin, 2025: 3). Dari sisi alur, pembelajaran blended perlu memadukan unsur-unsur penting, yaitu peristiwa langsung (tatap muka), belajar mandiri dengan konten daring, kolaborasi, asesmen, dan bahan pendukung belajar (Carman, dalam Dwiputro, 2022: 346). Pengaturan waktunya dapat memadukan pembelajaran sinkron dan asinkron (Chaeruman, 2018, dalam Dwiputro,2022: 344-345). Berdasarkan hal itu, penulis menyusun alur tiga fase, yaitu sebelum, saat, dan sesudah tatap muka (Tabel 3).

Tabel 3. Alur pembelajaran PAI berbasis *blended learning* (rancangan penulis)

Fase	Bentuk	Kegiatan Peserta Didik	Peran Guru
Sebelum	Daring mandiri	Menonton video, membaca materi, mengerjakan kuis awal	Menyiapkan materi, petumjuk, dan tenggat
Saat	Tatap muka	Praktik, diskusi, tanya jawab	Membimbing, mengoreksi, dan memberi teladan
Sesudah	Daring tidak lanjut	Tugas refleksi dan kuis akhir	Memberi umpan balik dan penilaian

Gambaran pembagian porsi dapat dilihat pada praktik di SMA PGRI 3 Kota Bogor. Sekolah tersebut menerapkan perbandingan satu pertemuan tatap muka virtual melalui Zoom dan dua pertemuan melalui Google Classroom dengan bantuan WhatsApp, serta memakai Quizizz sebagai pengayaan materi (Dwiputro, 2022: 351-353). Rasio ini merupakan contoh dari satu sekolah, bukan ketentuan baku, guru dapat menyesuaikannya dengan karakteristik materi PAI. Sebagai ilustrasi, pada materi Fikih tentang tata cara wudu, peserta didik terlebih dahulu menonton video tata cara wudu,

membaca dalil dan rukunnya, kemudian mengerjakan kuis singkat melalui daring. Pada pertemuan tatap muka, guru memberikan demonstrasi, peserta didik mempraktikkan wudu secara bergantian, dan guru mengoreksi urutan serta kesempurnaannya. Setelah itu, peserta didik menulis refleksi dan melaporkan kebiasaan berwudu di rumah melalui daring. Contoh ini merupakan rancangan penulis berdasarkan tahapan di atas, dan dapat diterapkan pula pada Al-Quran Hadis, Akidah Akhlak, dan Sejarah Kebudayaan Islam. Hal yang membedakan desain pembelajaran PAI adalah dimensi ibadah, akhlak, dan keteladanan. Karena pembinaan sikap dalam PAI dilakukan melalui pembiasaan dan keteladanan (Syarifudin, 2018, dalam Dwiputro, 2022: 341), serta karena aspek pedagogis dan spiritual dalam *blended learning* PAI memerlukan perhatian khusus (Ahadiyah dkk., 2026), bagian yang menuntut koreksi langsung dan contoh nyata dari guru, seperti praktik ibadah dan bacaan Al-Quran, sebaiknya tetap dilaksanakan secara tatap muka. Penyampaian materi dan latihan dapat didukung pembelajaran daring.

Peluang dan Tantangan Blended learning dalam Pembelajaran PAI

Peluang:

Pertama, *blended learning* memberikan fleksibilitas waktu, tempat, jalur, dan kecepatan belajar sehingga peserta didik dapat mengontrol kegiatan belajarnya (Dwiputro,2022: 346). Pembelajaran juga dapat berlangsung di mana saja dan kapan saja, dan guru menilainya lebih efektif (Aminulloh dan Aripin, 2025: 8). Kedua, beragam media seperti teks,audio, video, animasi, dan forum diskusi daring memperkaya pengalaman belajar (Handoko danWaskito, 2018, dalam Dwiputro, 2022: 345-346); kajian pustaka Salsabila dkk. (2023) juga menekankan perlunya berbagai media yang dirancang dalam *blended learning* PAI. Ketiga,karena interaksi langsung tetap ada, guru lebih mudah memantau dan memberi arahan, dan hubungan guru dengan siswa menjadi lebih interaktif dibanding pembelajaran daring penuh (Aminulloh dan Aripin, 2025: 8-9). Keempat, tinjauan sistematis menunjukkan dampak positif pada motivasi, pemahaman materi, dan kemandirian belajar (Ahadiyah dkk., 2026), dan pada tingkat madrasah optimalisasi pembelajaran PAI dengan *blended learning* dilaporkan dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik (Pratiwi dkk., 2022). Kemampuan teknologi guru dan siswa pun ikut berkembang (Aminulloh dan Aripin, 2025: 8).

Tantangan:

Pertama, kesenjangan sarana, tidak semua siswa memiliki ponsel pribadi, sebagian mengalami gangguan sinyal dan kuota, dan memori ponsel cepat penuh karena aplikasi pembelajaran (Aminulloh dan Aripin, 2025: 7). Kedua, persiapan *blended learning* memerlukan waktu yang lama karena guru menyiapkan pembelajaran daring sekaligus luring (Aminulloh dan Aripin, 2025: 7). Ketiga, kompetensi digital yang belum merata

Al-Afkar : Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam
Volume 02, No. 2, Juli 2026 : 411-421
DOI : 10.0111

dan resistensi budaya terhadap teknologi (Ahadiyah dkk., 2026). Keempat, pembelajaran daring menuntut kesadaran dan kemandirian belajar yang belum dimiliki semua siswa (Aminulloh dan Aripin,2025: 3). Kelima, aspek pedagogis dan spiritual serta evaluasi dan penjaminan mutu memerlukan perhatian khusus dalam *blended learning* PAI (Ahadiyah dkk., 2026), sedangkan pada pembelajaran daring penuh guru tidak dapat memantau siswa secara langsung (Aminullohdan Aripin, 2025: 8). Keenam, kualitas dan kebenaran sumber keagamaan di internet beragam sehingga guru perlu menyaring dan menyediakan sumber yang terpercaya (analisis penulis).

Rekomendasi Desain Berdasarkan pembahasan di atas, penulis merumuskan rekomendasi desain pembelajaran PAI berbasis *blended learning* seperti pada Tabel 3. Strategi optimalisasi yang diusulkan Ahadiyah dkk. (2026), yaitu penguatan kompetensi guru, kurikulum yang adaptif, kolaborasi pemangku kepentingan, dan evaluasi berkelanjutan, menjadi salah satu dasar rumusan ini.

Aspek	Rekomendasi
Pembagian porsi	Praktik ibadah, koreksi bacaan, dan pembiasaan akhlak dilaksanakan tatap muka; penyampaian materi dan latihan dapat melalui daring. Porsi disesuaikan dengan jenjang, materi, dan kesiapan sarana.
Sumber belajar	Guru menyediakan dan menyaring sumber keagamaan yang terpercaya sehingga siswa tidak mencari sendiri dari sumber yang belum jelas
Integrasi nilai	Setiap kegiatan daring dikaitkan dengan nilai akhlak, seperti jujur dalam mengerjakan kuis dan santun dalam berkomentar
Pendampingan	Guru memberi umpan balik rutin, orang tua dilibatkan untuk mendampingi belajar di rumah
Kesiapan guru dan sarana	Sekolah atau madrasah menyelenggarakan pelatihan penggunaan aplikasi daring dan membentuk tim *blended learning*
Evaluasi berkelanjutan	Memadukan penilaian pengetahuan, sikap, dan keterampilan, lalu menggunakan hasilnya untuk memperbaiki desain berikutnya

Kesimpulan

Pertama, *blended learning* merupakan perpaduan pembelajaran tatap muka dan daring yang memerlukan desain pembelajaran yang sistematis agar berjalan efektif.

Kedua, desain pembelajaran PAI dengan *blended learning* dapat disusun melalui tahapan analisis, perumusan tujuan, pemilahan materi, pemilihan strategi dan media, pelaksanaan, serta evaluasi, dengan praktik ibadah dan keteladanan guru tetap dilaksanakan secara tatap muka. Ketiga, penerapannya memberikan peluang berupa fleksibilitas belajar, variasi media, dan pemanfaatan waktu tatap muka yang lebih efektif, tetapi menghadapi tantangan berupa kesenjangan sarana, kompetensi digital guru, pembinaan akhlak, kemandirian belajar, dan kualitas sumber keagamaan. Saran, Bagi guru PAI, disarankan memilah materi secara cermat antara daring dan tatap muka serta menjaga kualitas sumber belajar. Bagi sekolah atau madrasah, disarankan menyiapkan sarana dan pelatihan kompetensi digital bagi guru. Bagi peneliti berikutnya, disarankan menguji rancangan desain dalam artikel ini melalui penelitian lapangan, misalnya penelitian tindakan kelas atau penelitian pengembangan.

Daftar Rujukan

Ahadiyah, A., Wahyuni, W., Aslamiyah, S., Kholis, N., & Maftuh, M. (2026). *Blended learning* in Islamic religious education in Indonesia: A thematic literature review on implementation, challenges, and optimization strategies. *Andragogi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam, 8*(1), 1–18.

Aminulloh, A., & Aripin, S. (2025). *Blended learning* pembelajaran PAI. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10*(2), 1–10.

Bowen, G. A. (2009). Document analysis as a qualitative research method. *Qualitative Research Journal, 9*(2), 27–40.

Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.

Dayu, D. P. K., Rulviana, V., & Kurniawati, R. P. (2022). *Pembelajaran blended learning model case based learning pada implementasi Kurikulum Merdeka*. CV. Ae Media Grafika.

Dwiputro, R. M. (2022). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *blended learning* di sekolah menengah atas. *Tawazun: Jurnal Pendidikan Islam, 15*(2), 339–356.

Graham, C. R. (2006). *Blended learning* systems: Definition, current trends, and future directions. Dalam C. J. Bonk & C. R. Graham (Eds.), *Handbook of blended learning: Global perspectives, local designs* (pp. 3–21). Pfeiffer.

Kaharuddin, A., Nazifah, N., Dasmita, D., Yasmar, R., Lelfita, L., El Basthoh, E., Susilo, G., Hidayatulloh, S., Pasongli, H., Puspitasari, R., Putranti, H. R. D., Yuniarti, S., Purnasari, P. D., & Syamsuddin, S. (2025). *Model pembelajaran inovatif*.

Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook* (2nd ed.). Sage Publications.

Nikmah, K. N., & Mubarok, R. (2022). Penerapan metode pembelajaran *blended learning* dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. *Thawalib: Jurnal Kependidikan Islam, 3*(1), 37–46.

Pratiwi, A., Mansyur, M. H., & Ulya, N. (2022). Optimalisasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui metode *blended learning* di MTs Al-I'anah Karawang. *Fondatia: Jurnal Pendidikan Dasar, 6*(3), 526–539.

Salim, S., Prasetia, M. A., Bagas, M. F., Rohman, F., & Abdurrahman, A. (2024). The

impact of *blended learning* as an educational innovation on student character building in Islamic Religious Education. *Qubahan Academic Journal, 4*(3), 139–151.

Salsabila, U. H., Fata, H. A., Alfittoh, K. R., Ashari, K. A., & Eriza, M. R. (2023). Implementation of *blended learning* in improving the character of students through Islamic Religious Education subjects. *Jurnal Eduscience, 10*(1), 40–50.

Salsabila, U. H., Khoirunnisa, J. F., Saputra, R. H. I., Zidanurrohim, A., & Hafidhdin, M. (2022). Teknologi pendidikan berbasis *blended learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Educatio FKIP UNMA, 8*(4), 1634–1640.

Setiyawan, A., Dardiri, A., & Herminarto, S. (2022). Developing a *blended learning* model in Islamic Religious Education to improve learning outcomes. *International Journal of Information and Education Technology, 12*(2), 100–107.

Simangunsong, A. R. *Strategi pembelajaran matematika pasca pandemi: Skenario mengajar masa kini dan nanti*. Penerbit K-Media.

Sukemi. (2023). *Perpaduan pembelajaran blended learning secara daring dan tatap muka pada Kurikulum 2013 dan Kurikulum 2022*. Bintang Semesta Media.

Tolle, H., Bachtiar, F. A., Rokhmawati, R. I., Pradana, F., Fais, Wijoyo, S. H., Syauqy, D., Amalia, F., Suharsono, A., & Herlambang, A. D. *Pembelajaran inovatif berbasis learning management systems (LMS) BRONE*. Penerbit.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Wijaksono, A., Fhadilah, A., Friska, S. Y., Azizah, F., Fausan, M. M., Jirana, J., Mendrofa, I. J., Darmayanti, M., Clarinda, S., & Pujiastuti, I. P. *Transformasi model pembelajaran di era digital*. Penerbit.

Yani, S., Baso, I. M., Rahmadani, F. S., & Febryanti, A. (2024). Tinjauan literatur tentang penggunaan *blended learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Indonesian Journal of Islamic Educational Review, 1*(2), 98–104.

Yaumi, M. (2021). *Media dan teknologi pembelajaran* (Edisi ke-2). Prenada Media.

Zed, M. (2004). *Metode penelitian kepustakaan*. Yayasan Obor Indonesia.