

***Blended Project Based Learning* Pada PAI: Sebuah Tinjauan Konseptual di Era Digital**

Muhammad Dwi Novanto*, Irma Soraya, Asep Saepul Hamdani
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Surabaya, Indonesia

*Corresponding Author: dwinovanto11@gmail.com

Dikirim: 21-10-2024; Direvisi: 23-12-2024; Diterima: 25-12-2024

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis; 1) Konsep *Project Based Learning* (PjBL) dan *blended learning* serta, 2) Untuk mengetahui sejauh mana konsep tersebut jika diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan agama Islam. *Project Based Learning* (PjBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan pada *blended learning*. Untuk mencapai tujuannya, penelitian ini mendeskripsikan secara konseptual tentang pembelajaran berbasis proyek dan paradigma pendidikan dari *teacher-centered learning* menuju *student-centered learning* melalui pembelajaran campuran. Melalui analisis konsep *Project Based Learning* dan *blended learning* dengan dipadukan dengan mata pelajaran Agama Islam, tentunya akan membangun konstruk keterkaitan antar konsep pembelajaran *Project Based Learning* yang diterapkan dengan *blended learning*. Metode Penelitian yang digunakan merupakan studi pustaka atau penelitian kepustakaan, yang bergantung pada macam-macam sumber rujukan, seperti buku, jurnal yang terkait dan penelitian terdahulu. Penerapan pendekatan pembelajaran ini memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sebagai media utama dalam proses pengajaran dalam berbagai bentuk digital platform yang telah berkembang hingga saat ini. Sedangkan hasil penelitian dengan dibantu platform online maupun aplikasi berupa Moodle serta berproyek poster, vlog dan konten sosial media melalui kampanye “#RespectChallenge”, tentunya pembelajaran dengan model *Projek Based Learning* yang dilakukan secara *Blended* pada PAI akan efektif. Sedangkan pembelajaran campuran melibatkan tatap muka dan online, tentunya keduanya digunakan untuk saling melengkapi sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik.

Kata Kunci: *Project Based Learning*; *Blended Learning*; Era Digital

Abstract: This study focuses on two primary components: 1) The principles of blended Learning and Project Based Learning (PjBL); 2) The efficient use of these principles in Islamic Religious Education (PAI) courses. PjBL is a particular well-suited method to use in a blended learning framework, which integrates information and communication technology (ICT) with project based learning components. The researchers in this study describe the shift in the educational paradigm from a teacher-centered to a student-centered learning model. All of this was accomplished through the use of blended learning. In order to make education more engaging and significant, this study explores the connection between PjBL and blended learning in PAI curricula. This study relied on books, scholarly publications, and prior research, employing the desk study approach. Digital tools like the Moodle platform and innovative projects like posters, video blogs, and content for a social media campaign with the hashtag “#RespectChallenge” were employed to carry out this plan. The outcomes demonstrated that the PjBL model’s combined use in PAI, which blended in-person instruction with supplementary online activities, was successful. This leads to a dynamic and captivating learning environment.

Keywords: Project Based Learning; Blended Learning; Digital Era

PENDAHULUAN

Teknologi di era modern tentunya membawa dampak yang sangat signifikan disemua banyak sektor, tidak terlepas pada sektor Pendidikan. Pendidikan adalah aspek penting dalam kehidupan yang berperan besar dalam membentuk sumber daya manusia (SDM) yang menjadi harapan bagi kemajuan bangsa dan negara. Melalui proses pendidikan, diharapkan tercipta SDM dengan keterampilan bersinergi dan etos kerjasama, keahlian mengoperasikan perangkat, kemampuan menemukan sesuatu yang tidak sesuai porsi dan proposional dan inovatif, serta kecakapan dalam menyelesaikan berbagai masalah (Larson et al., 2011). Sejalan dengan pandangan tersebut, Mustapha menyatakan bahwa pendidikan di era modern harus mampu memastikan peserta didik menguasai keterampilan belajar dan berinovasi, keterampilan dalam memanfaatkan teknologi dan media informasi, serta kemampuan bekerja dan kecakapan hidup (*life skills*). Kompetensi-kompetensi ini perlu selaras dengan tuntutan era globalisasi, yang dikenal sebagai keterampilan abad 21 (*21st Century Skills*) (Mustapha et al., 2020).

Pembelajaran abad Modern dapat dikatakan pembelajaran yang menuntut bahwa pendidikan haruslah dapat melahirkan dan mencetak kemampuan manusia yang berkopeten, tidak hanya dari aspek pengetahuan semata, melainkan juga dalam hal sikap dan keterampilan (Lukman et al., 2022). Oleh karena itu, pendidikan di Indonesia juga kini tengah berupaya untuk dapat meningkatkan kualitas pendidikannya. Untuk meningkatkan kualitas pendidikannya, tentunya dapat dilakukan dari segala aspek, salah satu yang paling utama yakni melalui rancangan kurikulum yang akan digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan pembelajaran bagi siswa. Hal ini disebabkan kurikulum tidak hanya dirancang untuk menyajikan rangkaian materi Pelajaran yang perlu dipahami oleh siswa, tetapi juga bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna sekaligus mengembangkan keterampilan hidup yang relevan bagi siswa. Contoh pada saat ini, Kurikulum terbaru yang merupakan transformasi dari itu semua ialah kurikulum Merdeka. Kementerian Pendidikan dan kebudayaan (Kemendikbud) menginisiasi kurikulum belajar merdeka baru-baru ini melalui Kepmendikbud Ristek No. 56/M/2020 mengenai tata cara Penerapan Kurikulum Merdeka, yang membahas kurikulum merdeka pada pendidikan usia dini, dasar, dan menengah.

Dengan adanya kurikulum Merdeka ini, banyak sekali praktik di lapangan masih tidak sesuai apa yang diharapkan, sebagai contoh terkait dengan bagaimana menetapkan model pembelajaran yang efektif dan lain sebagainya. Selain itu, seperti halnya terdapat perbedaan dalam pembuatan RPP dan juga buku ajar dengan tema yang berbeda-beda yang memungkinkan dapat berdampak kepada adanya perbedaan persepsi dan kebingungan dalam mengimplementasikan ruh dari kurikulum Merdeka yakni Project Penguatan Profil Pelajar Pancasila (Septiana et al., 2022). Artinya, model pembelajaran sangat di perlukan untuk mewujudkan apa yang dicita-citakan, apalagi sekarang banyak sekali instansi sekolahan yang menerapkan pembelajaran sistem gabungan offline dan online atau biasa disebut *blended learning*. Salah satu model yang peneliti cocok untuk merealisasikan sistem pembelajaran tersebut adalah mengaplikasikan model *Project Based learning* (PjBL) yang tentunya peserta didik di tuntut untuk menghasilkan proyek dan menyelesaikan masalah. Karena bagaimanapun juga, Pendekatan pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) ialah pendekatan penuh inovasi yang menitikberatkan pada pembelajaran berkonsentrasi



pada Peserta didik (*student centered*), dengan peran pendidik sebagai penyemangat dan fasilitator.

Dengan di korelasikan pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam, tentu tujuan dari penelitian ini adalah merancang secara konseptual terkait bagaimana nantinya proses pembelajaran jika materi akhlak kelas 8 yakni “hormat dan patuh pada orang tua dan guru” dilakukan menggunakan model *Projek Based Learning* secara *blended* dan menghasilkan beberapa projek yang ditentukan. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini akan menyajikan analisis konsep PjBL dan penerapannya, analisis pembelajaran *blended* dan bagaimana proses PjBL yang dilakukan secara *blended* pada materi akhlak kelas 8 Pendidikan Agama Islam tersebut.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan merupakan studi pustaka atau penelitian kepustakaan, yang bergantung pada macam-macam sumber rujukan, seperti buku, jurnal yang terkait dan penelitian terdahulu. Metode yang diterapkan adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif, sedangkan data yang diperoleh melalui observasi dan meneliti dokumen dan disajikan dalam bentuk non-numerik (Asmani, 2011). Selanjutnya, hasil meneliti tersebut disajikan dalam bentuk penjelasan naratif.

Selain poin-poin yang telah dipaparkan, penelitian ini juga masuk dalam kategori penelitian deskriptif. Nana Syaodih Sukmadinata dalam bukunya yang berjudul “Metode Penelitian Pendidikan”, menjelaskan bahwa penelitian deskriptif bertujuan untuk memberikan gambaran faktual tentang suatu peristiwa tanpa intervensi atau manipulasi terhadap kejadian yang diamati (Sukmadinata, 2017). Dengan demikian, penulis akan mengumpulkan data atau referensi faktual terkait konsep *Project Based Learning* dan *blended learning*.

Secara ringkas, langkah awal dari prosedur penelitian ini adalah mengidentifikasi rujukan dengan mencari referensi melalui berbagai artikel, buku dan jurnal yang berkaitan dengan konsep *Project Based Learning* dan *blended learning*. Langkah kedua adalah memilih bacaan yang cocok untuk topik penelitian, berdasarkan indikator yang telah ditetapkan, sebagai contoh keakurasian informasi, tahun diterbitkan, dan kualitas metodenya. Langkah ketiga adalah teknik mengkompulir data dengan menggunakan metode dokumentasi. Metode dokumentasi melibatkan pencarian data secara cermat terkait naskah, buku, agenda, dan hal-hal lain yang berhubungan dengan topik penelitian (Salim et al., 2019). Akhirnya, dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik analisis data dengan menerapkan metode analisis isi, sebuah pendekatan terstruktur untuk memaparkan dan merangkai pesan yang terkandung dalam suatu konten.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)

Pendidikan di zaman modern tentunya dituntut untuk dapat memanfaatkan dan menggabungkan pengetahuan dan teknologi dalam pembelajaran yang dilalui oleh siswa, dan diantara model pendidikan modern yang sering di praktekkan untuk berlangsungnya pembelajaran adalah model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) (Alhayat et al., 2023). *Project based learning* merupakan model pembelajaran yang berfokus pada konsep-konsep dan prinsip-prinsip utama (*central*) dari suatu



disiplin, melibatkan siswa dalam kegiatan pemecahan masalah dan tugas-tugas bermakna lainnya, memberikan peluang siswa bekerja secara otonom mengkonstruksi belajar mereka sendiri, dan puncaknya menghasilkan produk karya yang bernilai dan *realistic* (Gultom et al., 2022). Dengan demikian maka, pembelajaran model *Project Based Learning* ini mampu menghadirkan kesan belajar bermakna bagi peserta didik, karena bagaimanapun juga siswa tidak hanya memahami materi yang dipelajari, tetapi melalui kegiatan proyek siswa juga akan menjadi paham mengenai manfaat dari pembelajaran tersebut, baik bagi dirinya pribadi maupun untuk lingkungan sekitarnya.

Sementara itu, model pembelajaran dengan basis proyek (PjBL) berperan penting dalam meningkatkan kedisiplinan siswa serta menggairahkan mereka untuk lebih kreatif dan aktif dalam proses belajar. Metode ini menawarkan peluang besar untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan bermanfaat. Selain itu, PjBL menawarkan kesempatan kepada peserta didik lebih mengeksplorasi dan menyelesaikan masalah, dengan pendekatan yang berfokus pada kebutuhan siswa (siswa sebagai pusat), serta menghasilkan produk nyata, seperti proyek yang sudah selesai. Akibatnya, PjBL tidak hanya mengembangkan keterampilan praktis tetapi juga membangun rasa tanggung jawab dan kerja sama yang lebih baik di antara para siswa.

Dalam pendekatan ini, guru berperan sebagai fasilitator dan menawarkan bimbingan serta dukungan. Ketika siswa bertanya tentang teori-teori sekaligus mendorong mereka untuk tetap terlibat dan aktif selama proses pembelajaran. Daripada hanya menyampaikan materi, guru menumbuhkan lingkungan yang merangsang siswa untuk berpikir kritis dan mengeksplorasi ide secara lebih mendalam (Trianto, 2014). Yahya Muhammad Mukhlis menegaskan bahwa paradigma pembelajaran yang diadopsi memungkinkan guru untuk memegang kendali penuh atas proses pembelajaran. Kerja proyek dimasukkan ke dalam proses pembelajaran sebagai bagian dari sistem pengajaran yang digunakan. Sebagai hasilnya, guru tidak hanya memandu kurikulum tetapi juga menciptakan peluang bagi siswa untuk menerapkan topik secara praktis melalui proyek (Anggraini et al., 2020). Sebagai pembelajaran berbasis proyek, sebuah metodologi pengajaran konstruktivis, memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengetahuan yang lebih mendalam dan tahan lama dengan menghadapkan mereka pada skenario masalah dari dunia nyata. Metode ini mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pemecahan masalah dan mengembangkan pemahaman yang relevan yang membantu mereka memperoleh pengetahuan yang lebih permanen.

Project based learning menawarkan sistem pembelajaran yang berpusat pada siswa untuk dapat berkolaborasi secara lebih efektif dengan secara kelompok maupun personal, siswa secara aktif berpartisipasi dalam menyelesaikan proyek yang menggabungkan isu-isu dunia nyata dengan berbagai tujuan, termasuk keterampilan intelektual, sosial, psikomotorik dan proses dapat dicapai oleh siswa (Damayanti, 2023).

Menurut Nurashiah dalam artikelnya dijelaskan bahwa di proses belajar melalui model *project based learning*, maka dapat diketahui beberapa karakteristiknya, yaitu: (1) siswa menetapkan struktur yang telah ditentukan sebelumnya; (2) siswa diberikan peluang untuk menyelesaikan masalah yang dapat diselesaikan melalui proyek; (3)



siswa berpartisipasi dalam merencanakan proses yang akan mereka jalani untuk menemukan solusi; (4) siswa digairahkan lebih mengembangkan kemampuan berpikir kritis, menyelesaikan masalah, bekerja sama dan berkomunikasi dengan efektif; (5) siswa diberikan tanggung jawab untuk mendeteksi semua informasi yang telah dikumpulkan; (6) para professional di bidang terkait memberikan arahan dan dukungan; (7) proses evaluasi melibatkan secara konsisten selama proyek berlangsung; (8) siswa diberi kesempatan untuk merenungkan dan menilai pencapaian mereka; (9) hasil akhir dari proyek tersebut beragam dan bervariasi; (10) lingkungan belajar menciptakan suasana yang menerima kesalahan dan perubahan (Nurasiah et al., 2022).

Adapun Model PjBL yang dikembangkan oleh *The George Lucas Educational Foundation* mempunyai enam proses:(Alhayat et al., 2023).

Tabel 1. Tahapan Model *Project Based Learning*

Tahapan	Deskripsi
1. Mengawali Pelajaran dengan suatu pertanyaan menantang (<i>start with the big question</i>)	Proses belajar diawali dengan penanyaan yang bersifat esensial yang menjadi titik tumpu aktivitas. Karakteristik pertanyaan juga harus bersifat kontekstual (sesuai dengan kehidupan siswa).
2. Merencanakan proyek (<i>design a plan for the project</i>)	Perencanaan dilaksanakan secara berbarengan antara pendidik dan peserta didik. Kolaboratif ini bertujuan untuk menciptakan kepemilikan proyek pada siswa, sehingga mereka memiliki tanggung jawab.
3. Menyusun jadwal aktivitas (<i>create a schedule</i>)	Saat menyusun dan menetapkan jadwal, dapat dilakukan dengan: (1) menentukan timeline untuk menyelesaikan proyek yang akan dikerjakan, (2) menentukan tanggal penyelesaian proyek atau deadline akhir proyek, (3) mendampingi peserta membuat proyek dengan menggunakan metode baru, (4) mendampingi agar tetap sesuai dengan sistematika dan tujuan proyek, dan (5) memberikan alasan memakai suatu metode yang didasarkan manfaat dan kesesuaian.
4. Mengawasi jalannya proyek (<i>monitor the students and the progress of the project</i>)	Kegiatan pengawasan ini menekankan pada aktivitas guru. Guru memiliki peran untuk melakukan pengecekan dan monitor atas aktivitas proyek yang dilakukan siswa. Di samping itu, guru juga harus dapat memfasilitasi kebutuhan siswa. Langkah yang dapat dilakukan dalam tahapan ini ialah membuat rubrik dan merekam kegiatan penting siswa sebagai bahan untuk masuk ke tahapan penilaian.
5. Penilaian terhadap produk yang dihasilkan (<i>assess the outcome</i>)	Penilaian ini dilakukan dengan tujuan untuk memberikan kemudahan pada guru dalam mengukur ketercapaian. Guru disini berperan dalam mendampingi progres, yakni melalui pemberian umpan balik dan menyusun strategi pembelajaran selanjutnya.
6. Evaluasi (<i>evaluate the experience</i>)	Evaluasi dilakukan di sesi akhir proses belajar, yang mencakup kegiatan refleksi. Dalam kegiatan evaluasi pendidik dan siswa secara Bersama memberikan nilai tentang pembuatan proyek dari tahapan awal sampai akhir guna perbaikan di pembelajaran berikutnya.



Konsep Pembelajaran *Blended Learning*

Pembelajaran *Blended* adalah jenis Pendidikan yang memadukan pengajaran tatap muka tradisional dengan pembelajaran virtual. Senada dengan pernyataan tersebut, Antony dalam bukunya mengungkapkan bahwa *Blended Learning* merupakan persamaan dan kombinasi dari sekian pembelajaran yaitu mengkombinasikan pembelajaran langsung (*face to face*) yang konsep pembelajaran tradisional dan sering dilakukan oleh pendidik dengan melalui proses penyampaian materi langsung pada siswa dengan pembelajaran online yang menekankan pada pemanfaatan teknologi (Piccianon et al., 2014). Dengan penjelasan tersebut, maka jika kita memantau realitas saat ini, di mana teknologi berkembang sangat cepat dan mengakibatkan *Blended Learning* sangat relevan untuk diterapkan. penerapan model *Blended Learning* akan membantu peserta didik untuk belajar dimanapun dan waktu kapanpun dengan menggunakan internet. Sefrekuensi dengan pernyataan tersebut, Simandalahi dkk dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa model *Blended Learning* adalah kombinasi dari proses belajar yang dilakukan secara langsung dan secara online (*daring*) melalui penggunaan teknologi sebagai media dalam proses belajar (Simandalahi et al., 2021).

Pada pembelajaran *Blended Learning*, tentunya pasti tidak akan mengurangi jarak antara siswa dan guru, tetapi akan meningkatkan kerjasama diantara mereka. Adanya model *Blended Learning* mendorong guru untuk mengubah perspektif mereka tentang pendidikan dari *teacher centered learning* ke *student centered learning* (Muvid, 2022). Selain itu, dengan menggabungkan pembelajaran online dan offline (tatap muka), *blended learning* menawarkan cara untuk mengatasi kekurangan Pendidikan online. Pendidikan online menggunakan media yang dapat diakses oleh pengguna melalui alat kontrol. Sebaliknya, media offline seperti bahan ajar dalam bentuk CD atau program yang dapat digunakan oleh siswa tanpa terhubung ke jaringan internet/tidak memerlukan alat kontrol yang dapat digunakan oleh pengguna atau koneksi internet. Banyak pendidik yang tertarik dengan pembelajaran online, menurut penelitian yang dilakukan oleh Mayes dan Marison di Jeffrey di berbagai fakultas. Namun, Bates dan Sangra menekankan bahwa untuk memberi umpan balik langsung kepada para pendidik dan peserta didik, pembelajaran online memerlukan instruksi tatap muka (Abdullah, 2018).

Dari penjelasan tersebut, maka guru diharapkan harus bersiap diri untuk menghadapi era digital dengan menggunakan proses belajar berperangkat komputer. Selain itu, diharapkan bahwa guru mampu menggunakan teknologi untuk meningkatkan kemampuan mereka sendiri (Aeni et al., 2017). Sehubungan dengan peran mereka sebagai agen pembelajaran, guru diharapkan dapat memaksimalkan pengajaran dengan menggunakan berbagai model pembelajaran dan metode yang disesuaikan dengan siswa mereka.

Sedangkan dalam implementasinya, tidak ada yang tahu dengan pasti berapa presentase pembelajaran tatap muka dibandingkan dengan pemanfaatan komputer atau internet. Dalam artikelnya, Anitha menyarankan berbagai proses-proses belajar yang dapat digunakan oleh pendidik (Puspitarini, 2022). Pertama, guru bisa mengadopsi model kelas tradisional yang sepenuhnya menggunakan tatap muka, dengan internet yang digunakan hanya untuk penugasan. Kedua, guru dapat menggabungkan pembelajaran offline (*langsung*) dengan proses belajar online, menggunakan aktivitas offline untuk menyajikan materi dan aktifitas online untuk



kebutuhan keterampilan. Selanjutnya, pembelajaran tatap muka dapat digunakan lagi untuk mempresentasikan hasil kerja siswa. Ketiga, kegiatan tatap muka dilakukan di awal proses pembelajaran untuk memperkenalkan materi dan tugas atau proyek, sedangkan kegiatan selanjutnya mengguynakan *platform* online untuk pengembangan keterampilan, menyelesaikan tugas/proyek dan memaparkan hasil. *Blended learning* menawarkan fleksibilitas yang lebih besar bagi siswa, karena konten yang disiapkan oleh guru tersedia dalam format e-learning yang bisa diakses kapanpun dan di manapun. Hal ini juga meningkatkan kualitas pembelajaran dengan melibatkan siswa secara aktif dalam interaksi pembelajaran. Keakraban siswa milenial dengan gadget dapat disalurkan untuk hasil yang positif.

Sementara itu, terdapat penelitian telah menunjukkan bahwa *blended learning* tersebut memang bagus. Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Syarif tentang bagaimana penerapan model *blended learning* berdampak pada motivasi dan prestasi belajar siswa di SMK Negeri 1 Paringin (Syarif, 2013). Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa dengan model *blended* dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar mereka secara signifikan, dibandingkan dengan siswa dengan pembelajaran tatap muka. Ini menunjukkan bahwa ada perbedaan antara model *blended* dengan pembelajaran tatap muka.

Projek Based Learning Sebagai Bentuk Pembelajaran Blended Pada PAI

Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai penyebaran informasi dan kegiatan yang membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Pembelajaran juga dapat didefinisikan sebagai proses yang dirancang secara sengaja untuk mendorong individu untuk melakukan aktivitas belajar (Sjafei, 2022). Pembelajaran memerlukan proses yang sangat panjang yang berfokus pada berbagai elemen seperti tujuan, media, materi, strategi, dan lainnya. Komponen-komponen ini saling keterkaitan dan satu sama lain mempengaruhi demi mencapai tujuan tertentu. Sedangkan yang akan di bahas pada sub bab ini adalah bagaimana menganalisis demi merangkai konstruk berpikir melalui *Projek Based Learning* sebagai pembelajaran *blended* pada materi akhlak di Sekolah Menengah Pertama kelas 8 yakni “hormat dan patuh pada orang tua dan guru” yang dianalisis berdasarkan 6 (enam) komponen yang di kembangkan. Adapun projek nantinya yang akan dibuat oleh siswa adalah terkait poster, vlog dan konten sosial media melalui kampanye “#RespectChallenge” dengan siswa mengunggah cerita tentang pengalaman mereka menunjukkan sikap hormat.

Tabel 2. Analisis pembelajaran Project Based Learning pada pembelajaran Blended Pada Mata Pelajaran PAI

Tahapan PjBL (<i>Project Based Learning</i>)	Proses Pembelajaran	Keterangan
Mengawali Pelajaran dengan suatu pertanyaan menantang (<i>start eith the big question</i>)	1. Guru memberikan video pembelajaran atau materi interaktif melalui G-meet dan menampilkan vidio youtube atau <i>platform</i> Moodle secara online tentang maraknya terjadi kasus anak-anak yang kurang hormat kepada orang tua dan guru serta guru memberikan pertanyaan pemantik pada siswa. 2. Secara offline siswa melakukan	Pembelajaran dilakukan secara offline dan online. Secara online guru memaparkan video youtube melalui G-Meet dan <i>Platform</i> Moodle. Secara Offline Siswa di arahkan untuk berdiskusi dan



	<p>diskusi di kelas tentang mengapa sikap hormat dan patuh kepada orang tua serta guru penting diterapkan</p> <p>3. Siswa diberikan tugas untuk mengidentifikasi penyebab dan contoh masalah-masalah yang sering terjadi terkait sikap tidak hormatnya atau kurang patuhnya anak-anak kepada orang tua dan guru.</p>	selanjutnya diberikan tugas.
Merencanakan proyek (<i>design a plan for the project</i>)	<p>1. Siswa dibagi dalam kelompok dan diminta merancang proyek berbasis kampanye digital.</p> <p>2. Setiap kelompok memilih bentuk kampanye, seperti video edukasi, poster digital, konten media sosial, atau vlog bertema "<i>Patuh dan Hormat kepada Orang Tua dan Guru.</i>"</p> <p>3. Guru memberikan masukan melalui G-Meet terkait ide proyek siswa.</p>	Pembelajaran dilakukan secara online dan di pantau oleh guru.
Menyusun jadwal aktivitas (<i>create a schedule</i>)	<p>1. Secara offline Setiap kelompok bekerja sama dalam membuat konten kampanye atau vlog edukasi.</p> <p>2. Guru memberikan batas waktu berupa deadline waktu pengerjaan proyek.</p>	Pembelajaran dilakukan secara offline.
Mengawasi jalannya proyek (<i>monitor the students and the progress of the project</i>)	<p>1. Secara online guru memberikan pertanyaan terkait apakah ada kendala terkait pembuatan proyek.</p> <p>2. Secara online Bersama-sama mengaploud proyek berupa poster dan vlog di media sosial atau platform yang sudah difasilitasi oleh guru.</p>	Pembelajaran dilakukan secara online melalui G-meet.
Penilaian terhadap produk yang dihasilkan (<i>assess the outcome</i>)	<p>1. Secara offline Setiap kelompok mempresentasikan hasil proyek di depan kelas</p> <p>2. Kelompok yang tidak sempat presentasi membuat video presentasi dan di unggah di platform yang sudah di sediakan oleh guru secara online.</p> <p>3. Secara offline Siswa memberikan tanggapan pada setiap masing-masing kelompok.</p> <p>4. Secara offline guru menilai hasil produk siswa dan mempersiapkan strategi pada pembelajaran selanjutnya.</p>	Pembelajaran dilakukan secara offline dan online.
Evaluasi (<i>evaluate the experience</i>)	<p>1. Secara offline Guru dan siswa mendiskusikan apa saja yang telah dipelajari melalui proyek</p>	Pembelajaran dilakukan secara offline dan online.



-
- ini.
 2. Secara online Setiap siswa mengisi form evaluasi diri di LMS terkait pengalaman belajar dan penerapan nilai hormat dan patuh.
 3. Secara online Guru memberikan penilaian berdasarkan keterlibatan siswa, kualitas proyek, dan pemahaman materi.
-

KESIMPULAN

Pada akhirnya, model PjBL ini menghasilkan produk yang bernilai dan realistis, maka dari itu akan dapat memberikan pembelajaran yang lebih baik daripada apa yang dapat diharapkan dari suatu disiplin ilmu. Sedangkan jika di terapkan pada pembelajaran *Blended Learning*, tentunya tidak akan menghilangkan jarak yang selama ini ada di antara siswa dan guru, namun sebaliknya tentu akan meningkatkan kerja sama diantara keduanya. Karena adanya model *Blended Learning* maka menciptakan pendidik untuk merubah paradigma pendidikan dari *techer centered learning* menuju *student centered learning*. Selain itu, *Blended Learning* merupakan cara solutif dari kelemahan pembelajaran online, karena pembelajaran ini menggabungkan online dan offline pembelajaran tatap muka.

Selain itu, akan efektif jika materi akhlak di sekolah Menengah pertama kelas 8 dengan tema "hormat dan patuh pada orang tua dan guru" ini dilakukan dengan pembelajaran berbasis proyek sebagai *blended learning* berdasarkan 6 (enam) komponen yang dikembangkan, dengan contoh proyek seperti poster, vlog maupun melalui konten social media berupa kampanye.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, W. (2018). Model Blended Learning Dalam Efektifitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Manajemen Islam*, volume 7(Nomor 1), 856–866.
- Aeni, N., Prihatin, T., & Utanto, Y. (2017). Pengembangan Model Blended Learning Berbasis Masalah pada Mata Pelajaran Sistem Komputer. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 6(2), 27–38.
- Alhayat, A., Mukhidin, M., Utami, T., & Yustikarini, R. (2023). The Relevance of the Project-Based Learning (PjBL) Learning Model with "Kurikulum Merdeka Belajar." *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(1), 105. doi: 10.20961/jdc.v7i1.69363
- Anggraini, P. D., & Wulandari, S. S. (2020). Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 292–299. doi: 10.26740/jpap.v9n2.p292-299
- Asmani, J. M. (2011). *Tuntunn Lengkap Metodologi Praktis Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Kaktus.



- Damayanti, et all. (2023). Strategi Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl). *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(2), 706–719. Diambil dari <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Gultom, B. M., Siahaan, T. M., & Tambunan, L. O. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*, 2(02), 389–395. doi: 10.47709/jpsk.v2i02.1792
- Larson, L. C., & Miller, T. N. (2011). 21st Century Skills: Prepare Students for the Future. *Kappa Delta Pi Record*, 47(3), 121–123. doi: 10.1080/00228958.2011.10516575
- Lukman, M., & Firmansah, H. (2022). Curriculum development and message design in E-learning based contextual using animation for Determinant Matrix Course. *International Journal of Curriculum and Instruction*, 14(3), 1813. Diambil dari <https://orcid.org/0000-0002-8768-4841>
- Mustapha, R., Sadrina, Nashir, I. M., Azman, M. N. A., & Hasnan, K. A. (2020). Assessing the implementation of the project-based learning (PJBL) in the department of mechanical engineering at a Malaysian polytechnic. *Journal of Technical Education and Training*, 12(1 Special Issue), 100–118. doi: 10.30880/jtet.2020.12.01.011
- Muvid, M. B. (2022). Konsep Pembelajaran Berbasis Blended Learning dalam Mensinergikan Aspek Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 1(1), 29–39. Diambil dari <https://doi.org/10.5281/zenodo.7030486>
- Nurasiah, I., Marini, A., Nafiah, M., & Rachmawati, N. (2022). Nilai Kearifan Lokal: Projek Paradigma Baru Program Sekolah Penggerak untuk Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3639–3648. doi: 10.31004/basicedu.v6i3.2727
- Piccianon, A. G., D, C., Dziuban, & Graham, C. R. (2014). *Blended Learning Research Perspective*. New York: Routledge.
- Puspitarini, D. (2022). Blended Learning sebagai Model Pembelajaran Abad 21. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 7(1), 1–6. doi: 10.51169/ideguru.v7i1.307
- Salim, & Haidar. (2019). *Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Septiana, A. R., & Hanafi, M. (2022). Pemantapan Kesiapan Guru dan Pelatihan Literasi Digital pada Implementasi Kurikulum Merdeka. *Joong-Ki : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 380–385. doi: 10.56799/joongki.v1i3.832
- Simandalahi, L., Silaban, P. J., & Sinaga, R. (2021). THE EFFECT OF BLENDED LEARNING MODEL ON STUDENTS' LEARNING OUTCOMES ON THE THEME OF "LINGKUNGAN SAHABAT KITA" AT GRADE V SD. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran) Volume 5 Nomor 5 September 2021*, 5(September), 1211–1221. doi: DOI : <http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v5i5.8433>
- Sjafei, I. (2022). Flipped Learning Sebagai Bentuk Pembelajaran Blended di Era Digital (Suatu Tinjauan Konseptual). *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(8), 325–337. doi: 10.2307/j.ctt1tg5hw3.15



Sukmadinata, N. S. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Syarif, I. (2013). Pengaruh model blended learning terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 2(2), 234–249. doi: 10.21831/jpv.v2i2.1034

Trianto. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual*. Jakarta: Prenamedia Group.

